

Spelbrochure

Jungledag 2015

‘Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi’



Shanti en Mowgli ontdekken vreemde spulletjes en een enorm spinnenweb in de Emaarate ruïne. Vanaf dat moment gebeuren er allerlei rare dingen in de jungle. De spin Anansi houdt de dieren voor de gek en eet vervolgens hun voedsel op. Maar dan probeert hij Shere Khan voor de gek te houden... Lukt het de welpen om Anansi op tijd terug naar Ghana te sturen?



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Carolien van Campen
Erwin Clabbers
Peter Cools
Hanneke Ebbeng
Lisette van Garder
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Maurice van der Leeden
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Illustraties: Arne van der Ree

Beschikbaarheid spelbrochure

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

© 2014 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2016

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de Jungledag zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl!

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Voor je ligt de brochure Jungledag 2015. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor welpen kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste de Jungledag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de speldraad 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke ledenactiviteiten en de Bever-Doe-Dag, Jungledag en regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is dan ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Jungledag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens deze Jungledag maken de welpen kennis met Anansi en Ghanese gebruiken en voorwerpen. Kenmerkend voor de Anansi-verhalen is dat Anansi zijn tegenstanders steeds te slim af is. In zijn karakter heeft hij zowel elementen van de schurk als de egoïst. Anansi houdt een aantal junglebewoners voor de gek, om uiteindelijk Shere Khan tegen te komen. Ook zijn er diverse Ghanese voorwerpen gevonden bij de Emaarate ruïne, waarmee de welpen meer te weten komen over Ghana.

De welpen gaan op de Jungledag de hele jungle door en doen activiteiten in de verschillende activiteitengebieden. De acht activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in de jungle, waar de welpen met elk dier naartoe kunnen gaan. Daar doen ze activiteiten die passen bij het gebied en bij het karakter van het dier. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd: een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook is er aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je de materialen ook gebruiken voor beide dagen.

Om deze Jungledag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren op de organisatie van deze dag. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Welpen – Jungledag ook nog een aantal bijlagen downloaden.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2015 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge vanaf september 2014 bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50063).

Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50064).



Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2015!

De werkgroep regiospelen 2015

Heb je als regio nog vragen over deze Jungledag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact op via spelspecialisten@scouting.nl. Met plezier helpen we je om er een geweldige Jungledag van te maken! Ook voor specifieke vragen over Ghana of voor ondersteuning van Team Partnership Ghana kun je mailen naar spelspecialisten@scouting.nl.

Inhoudsopgave

1	Themaverhaal.....	6
2	Tips om groepen te betrekken.....	9
3	Verloop Jungledag 2015.....	10
3.1	Aankomst.....	10
3.2	Opening	10
3.3	De speelvelden	10
3.4	Sluiting	11
3.5	Spelverloop.....	11
3.6	Tijdsduur	12
3.7	Tijdsschema.....	12
4	Laat je zien	14
4.1	Invloedrijke personen	14
4.2	Pers	14
5	Activiteiten	15
5.1	UST – Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	15
5.2	SPS – Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel)	16
5.3	BL – Talaab poel (Buitenleven)	21
5.4	EXP – Guha grotten (Expressie)	25
5.5	ID – Raadsrots (Identiteit).....	27
5.6	SL – Haveli (Samenleving)	29
5.7	INT – Emaarate ruïne (Internationaal).....	36
5.8	VG – Wolvenhol (Veilig & Gezond)	38
	Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag	42
	Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Jungledag	45
	Bijlage 3: ‘Op de markt’ (5.6, activiteit 1)	46
	Bijlage 4: ‘Aan de verkeerde kant van de zee’ (5.6, activiteit 2).....	47
	Bijlage 5: ‘Wie ben ik, wie ben jij?’ (5.8, activiteit 4).....	50

1 Themaverhaal

Een themaverhaal maakt het voor welpen gemakkelijker om zich in te leven in wat er gebeurt en de spanning vast te houden tijdens de Jungledag. Het onderstaande themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen. De leiding kan het voor de opening aan de welpen voorlezen. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de welpen om de verschillende elementen aan elkaar te koppelen.

Themaverhaal Jungledag 2015

Shanti ligt heerlijk bovenop de Raadsrots van de zon te genieten. “Shanti, Shanti!” hoort ze in de verte roepen. Aan de stem te horen, moet het Mowgli zijn. Al snel ziet ze hem verschijnen. “Wat is er Mowgli?” vraagt Shanti. Nog half buiten adem van het rennen, begint Mowgli te vertellen: “Je moet mee gaan kijken wat ik bij de Emaarate ruïne heb gezien. Er liggen allemaal vreemde spulletjes. En er is een heel groot en mooi spinnenweb. Zo'n mooi spinnenweb heb ik nog nooit gezien!” Shanti wordt er nieuwsgierig van en volgt Mowgli naar de Emaarate ruïne.

Als ze bij de Emaarate ruïne zijn, kijken ze hun ogen uit. “Ik zei toch dat het mooi web was”, zegt Mowgli. Shanti knikt. “En groot,” zegt ze. “Ik ben wel erg nieuwsgierig waar dat web en al die spulletjes vandaan komen.” “Laten we dat dan snel gaan uitzoeken”, vervolgt Mowgli. “Dat klinkt ssspannend”, horen ze opeens vanuit een boom. Door de lange sss weten ze gelijk dat het Kaa moet zijn. Hij gaat verder: “Ik zie een ssspeurtocht vol avontuur wel sssitten, laten we met de ssspulletjes door de jungle gaan om te kijken wat anderen hierover weten.” Shanti, Mowgli en Kaa pakken wat ze dragen kunnen en lopen langs de rivier de jungle in.

De drie vrienden zijn nog maar net op weg, of ze horen gesnik. “Aahhh, het klinkt alsof er iemand aan het huilen is”, zegt Shanti en ze loopt snel in de richting van het geluid. Mowgli en Kaa volgen haar op de voet. Dan zien ze Mor zitten. Hij schrikt als hij het drietal aan hoort komen. “Nee, ga weg!” roept hij snikkend. Ik wil niet dat jullie me zo zien!” “We willen alleen maar helpen”, roept Mowgli terug. “Het is toch niet erg om verdrietig te zijn?” vraagt Shanti als ze bij Mor zijn. “Nee”, zucht Mor, “dat is het ook niet. Het is mijn prachtige staart.” “Het isss maar wat je prachtig noemt”, mompelt Kaa. “Je veren sssitten helemaal aan elkaar geplakt. Het sssiet er niet uit!” Nu barst Mor helemaal in tranen uit. “Moest dat nou, Kaa?” moppert Mowgli. “Sssorry”, sist Kaa. “Zullen we je staart in de rivier schoonwassen, Mor?” stelt Shanti voor. Dat vindt Mor een goed idee.

Als ze in de rivier druk staan te schrobben, wordt Mor weer rustig. “Wat is er nou precies gebeurd?” vraagt Mowgli. “Ik stond in de rivier mijn spiegelbeeld te bekijken en mijn staart goed te doen. Toen hoorde ik iemand roepen: ‘Dames en heren, grijp uw kans! Vandaag delen wij gratis kokosnoten uit. Smeer de kokosmelk in uw veren voor een nog mooiere glans!’ En toen rolde er een kokosnoot zo uit de struiken mijn kant uit. Wat een mazzel, dacht ik. Ik heb gelijk de kokosnoot opengebroken met mijn snavel en mijn staart ingesmeerd met de kokosmelk. Maar zoals jullie zien, werd mijn staart er niet bepaald mooier op...” Mowgli springt op de kant en pakt een halve kokosnoot op. Hij kijkt er in en vraagt: “Heb je de kokos ook gebruikt, Mor?” “Nee, alleen de melk”, antwoordt Mor. “Dan heeft iemand anders de kokos uit deze helft gegeten”, zegt Mowgli. “Heb je gezien wie het was?” vraagt Shanti aan Mor. “Nee, ik was denk ik te druk met het insmeren van mijn staart”, mompelt Mor. “Klinkt alssof iemand je voor de gek heeft gehouden”, zegt Kaa. Er verschijnt een denkrimpel op Shanti's voorhoofd. “Eerst dat reuzenweb en nu dit”, zegt ze. “Het is wel een beetje toevallig zo op één dag.” “Denk je dat het iets met elkaar te maken heeft?” vraagt Mowgli. “Welk reuzenweb?” vraagt Mor. Als de anderen hem het hele verhaal hebben verteld, zegt Mor: “Ik zou ook niet weten waar die spulletjes vandaan komen. Ik ga met jullie mee!”

Als ze samen weer op weg gaan, duurt het niet lang of ze zien Rikki Tikki Tavi zichzelf in de vreemdste bochten wringen. “Wat ben jij nou weer aan het doen?” vraagt Shanti grinnikend. “Nou”, begint Rikki Tikki Tavi, “ik had net mijn eten bij elkaar gezocht, toen er een spin kwam. Hij zei dat het eten nog lekkerder is wanneer je eerst je ellenbogen aflikt.” “Dat kan toch niemand?” zucht Mowgli. “Oh nee?” vraagt Rikki Tikki Tavi beteuterd. Even staat hij stil. “Hee, mijn is eten weg”, zegt hij dan. “Zou die spin ook degene zijn van de kokosnoot?” vraagt Mor. Een spin zou ook heel goed dat mooie, grote web gemaakt kunnen hebben dat we bij de Emaarate ruïne hebben gevonden”, zegt Mowgli. “Heb jij toevallig een idee waar deze spulletjes vandaan kunnen komen?” vraagt Shanti aan Rikki Tikki Tavi. “Hee, een zelfgemaakte bal!” roept Rikki Tikki Tavi, en voordat de rest nog iets kan zeggen, rent hij met de bal naar de Khaali Jagah vlakke om ermee te spelen. Zijn eten is hij alweer vergeten.

Na weer een stukje te hebben gelopen, zegt Mowgli: “Hoor je dat?” “Ja”, zegt Shanti, “het klinkt alsof Akela weer een verhaal aan het vertellen is. Ze lopen naar de Raadsrots en ja hoor, daar zit Akela. “Ben je een verhaal tegen die lege sssoeppan aan het vertellen?” vraagt Kaa met een grijns. “Lege soeppan? Hoe kom je daar toch bij? Ik ben een verhaal aan het vertellen tegen die spin”, zegt Akela. “En zie je niet dat die pan vol zit met heerlijke soep?” “Nou, ik zie geen ssspin of sssoep”, zegt Kaa. Verbijsterd kijkt Akela naar de lege pan. “Er was net nog een spin. Hij zei dat hij van heel ver kwam en heel goed verhalen kon vertellen. Hij zei zelfs dat er verhalen over hem worden verteld. Toen ik zei dat ik ook heel goed verhalen kan vertellen, geloofde hij me niet en daagde me uit voor een wedstrijd verhalen vertellen.” “Ik denk dat die spin jou voor de gek heeft gehouden”, zegt Mowgli. “Je bent niet de eerste...”, mompelt Mor. “We proberen uit te zoeken wie hij is en waar hij vandaan komt”, gaat Shanti verder. “Misschien kun jij ons helpen aan de hand van deze dierenplaatjes, Akela.” Akela bekijkt de verschillende plaatjes aandachtig en komt dan met zijn oordeel: “Die dieren komen niet hier uit de buurt. Op dat plaatje staat een olifant met veel grotere oren en slag tanden dan Hathi. Dat wil zeggen dat hij uit Afrika komt. Maar uit welk land in Afrika, weet ik niet. Ik zou het aan Hathi zelf vragen. Hij had vandaan met Baloe afgesproken in de Guha grotten. ”

Ze zijn nog maar net onderweg naar de Guha grotten, als vanuit de jungle “Help!” klinkt. “Die spin zal toch niet alweer wat hebben uitgespookt?” vraagt Shanti. “Ik ga snel kijken”, zegt Mowgli. Nog voordat hij is uitgesproken, rent Mowgli al in de richting van de hulpkreet. Shanti en Kaa volgen. Aan de rand van de rivier ziet Mowgli Oe liggen. Haar schild is helemaal ingesponnen met spinrag. “Is daar iemand?” roept Oe. “Ik kan mijn hoofd en benen niet meer naar buiten steken!” Als Mowgli snel naar Oe gaat om te helpen, glijdt hij uit over een bananenschil. Dan komen Shanti en Kaa er gelukkig al aan. “Gaaf het Mowgli?”, roept Shanti. “Ja hoor,” zegt Mowgli. “Het ligt hier helemaal vol met bananenssschillen”, merkt Kaa op, terwijl hij Mowgli overeind trekt. “Wat is er gebeurd?” vraagt Shanti, die met Mor alvast is begonnen om Oe te bevrijden. Vlug gaan Mowgli en Kaa hen helpen. “Ik had een tros heerlijke, rijpe bananen verzameld”, vertelt Oe. “Net toen ik er één op wilde eten, kwam er een spin tevoorschijn. Die vertelde dat bananen het lekkerst zijn als je ze in het donker afpelt, omdat het in de schil ook donker is. Ik geloofde hem eerst niet, maar hij stelde zich heel netjes voor als Anansi. Het leek me een echte heer. Toen heb ik dus een banaan meegenomen in mijn schild...” “... en toen heeft Anansi je zeker ingesponnen en alle andere bananen opgegeten?” raadt Mowgli. “Klaar!” zegt Mor. “Je kunt weer naar buiten komen, Oe.” “Die ssspin heet dus Ananssi”, zegt Kaa. “Laten we sssnel verder gaan naar Hathi om wat meer aanwijssingen te vinden.” Terwijl Oe op zoek gaat naar nieuwe bananen, vervolgt het viertal zijn weg richting de Guha grotten.

“Mag ik even jullie aandacht?” vraagt Shanti aan Baloe en Hathi wanneer ze de Guha grotten instappen. Nog voordat de twee antwoord kunnen geven, begint Shanti het hele verhaal te vertellen. “Mag ik die ansichtkaarten even zien?” vraagt Hathi en hij bekijkt ze aandachtig. “Zoals jullie hier kunnen zien”, vervolgt hij, “op deze kaart is de woestijn te zien, en op de andere de kust. Ook zie je dat er goud geweest moet zijn aan de kust, dus ik denk dat Anansi uit de goudkust komt. Maar hoe



noemen ze dat tegenwoordig ook alweer?" Ineens schrikken ze allemaal op van een geluid dat achter uit de grotten komt. Ze zien wat glimmen, maar kunnen het niet goed thuisbrengen. Dan horen ze ook gefladder. "Oef", zegt Baloe, "het is Mang maar". "Zoals jullie weten, hoor ik heel veel", begint Mang te vertellen. "Anansi komt inderdaad uit wat vroeger de goudkust werd genoemd. Tegenwoordig heet dit land Ghana. Alle verhalen die ik over hem hoor, gaan over de zaak voor de gek houden om aan eten te komen." "Nou, hij mag wel uitkijken", zegt Mowgli. "Als hij Shere Khan zo voor de gek houdt..." Hij is nog niet uitgesproken, of een luide brul klinkt door de jungle. Geschrokken kijkt iedereen elkaar aan. "Hij zal toch niet...?" begint Shanti, maar Mowgli is al richting de Emaarate ruïne gerend. Snel gaat de rest er achteraan.

"Nou, hier zijn ze niet", zegt Mor als ze bij de Emaarate ruïne zijn aangekomen. Maar hij is nog niet uitgesproken, of ze zien Anansi voorbij rennen en een oude pot in schieten. "Grrrrr!" klinkt het luid. "Wie o wie denkt dat hij ongestraft aan mijn eten kan zitten?" Ja hoor, dat moet Shere Khan zijn! Iedereen duikt snel achter het dichtstbijzijnde muurtje. Net op tijd! Shere Khan komt snuffelend tevoorschijn en volgt Anansi's spoor richting de pot. Shere Khan slaat met zijn poot tegen de pot. De pot vliegt een paar meter door de lucht en rolt de hoek in. Shere Khan loopt rustig richting de pot en zegt: "Zou jij ook smaken als tussendoortje?" Het is duidelijk te zien dat Anansi bang is. "Dit kunnen we niet toelaten", fluistert Shanti. "Anansi is misschien wel een lastpak, maar dit verdient hij niet." "Een slim en dapper iemand moet Shere Khan afleiden", zegt Mor. "Ik ben ssslim en dapper, ik kan hem wel afleiden", zegt Kaa. Kaa kruipt om iedereen heen, totdat hij achter Shere Khan hoog in een boom zit. Dan laat hij zijn kop zakken en vraagt hij: "Wat heb jij voor leuk ssspeelgoed?" "Dat gaat je niets aan", snauwt Shere Khan. "Toe nou, mij kun je het toch wel vertellen?" zegt Kaa. Shere Khan draait zich om en kijkt nog bozer dan dat hij normaal doet. Hij kijkt Kaa recht in de ogen en zegt: "Als je nu niet heel snel maakt dat je wegkomt, maak ik van jou een tuinslang." Ondertussen heeft Anansi de anderen ontdekt en kans gezien om naar hen toe te rennen. Samen sluipen ze weg.

Eenmaal op een veilige plek, vraagt Mor: "Kun je niet beter terug gaan naar je eigen land? Wanneer je hier blijft, zal Shere Khan je zeker op blijven jagen." "Graag", zegt Anansi, "liever vandaag dan morgen!" "We kunnen je helpen", zegt Shanti, "we weten nu dat je uit Ghana komt." "We kunnen Chil vragen om je terug te brengen", stelt Mowgli voor. Hij klimt in een boom en maakt een hard vogelgeluid. "We verwachten wel dat je eerst aan iedereen je excuses aanbiedt", zegt Hathi streng. Anansi begint zijn spijt te betuigen. "Het spijt me heel erg. Als jullie zo vriendelijk zijn me terug te brengen, zal ik jullie nooit meer lastigvallen." Chil komt aanvliegen. Als Mowgli hem alles heeft verteld, neemt Chil Anansi gelijk mee naar Ghana. Ondertussen heeft de rest de tijd om even bij te komen van het avontuur. Het duurt nog een week voordat Shere Khan is afgekoeld, maar dan is er weer rust in de jungle.

2 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de Jungledag dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je Jungledag komen.

Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. In bijlage 2 vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via www.scouting.nl – Spel – Welpen – Jungledag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeelduitnodiging



Jungledag 2015
'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'

WELPEN

Hoi welpen,

Het ene avontuur is alweer voorbij, dus op naar het volgende avontuur!
Op <datum> is weer de jaarlijkse Jungledag!

In de Emaarate ruïne vindt Mowgli een heel mooi spinnenweb.
Hij laat dit meteen aan Shanti zien.
Na de vondst van het spinnenweb gebeuren er de raarste dingen in de jungle.
De spin Anansi heeft doet allerlei gekke dingen en Kaa volgt alles op de voet.

Help jij mee om Anansi veilig te vangen, zodat Chil hem terug naar Ghana kan brengen?

Deze dag begint om <tijd> uur en duurt tot <tijd> uur.
Datum: <datum>
Locatie: <locatie>

De leiding kan voor vragen contact opnemen met het activiteitenteam welpen: <e-mailadres>

Scouting

3 Verloop Jungledag 2015

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan de bewegwijzering of een informatiepagina in thema.

De leiding van een groep ontvangt tevens het themaverhaal op papier, zodat ze dat voor de opening aan de welpen kunnen voorlezen (zie hoofdstuk 1).

3.2 Opening

Waar komen toch al die spulletjes vandaan die bij de Emaarate ruïne liggen? Kaa wil dolgraag op onderzoek uit! Omdat hij dat niet alleen kan, heeft hij de welpen uitgenodigd om mee te helpen. Naast de spulletjes heeft hij ook nog een heel groot, mooi spinnenweb gezien bij de Emaarate ruïne. Wanneer de welpen er zijn, kijken ze hun ogen uit naar alle spulletjes en het mooie web. Terwijl de welpen met Kaa de spulletjes bekijken, klinkt er gesnik van achter de schermen. Kaa gaat kijken waar het vandaan komt. Het blijkt Mor te zijn. Er volgt een discussie, want Mor durft zich eigenlijk niet te laten zien. Kaa overtuigt hem om toch tevoorschijn te komen en dan verschijnt Mor. Zijn veren plakken van de kokosmelk, door een list van een onbekende die uit was op de kokos uit de kokosnoot. Kaa stelt hem gerust en zegt dat er vast wel een paar welpen zijn die mee willen helpen met het schoonmaken van zijn veren.

Een stukje verderop is Rikki Tikki Tavi bezig om zich in de vreemdste bochten te wringen. De welpen roepen hem. Op het podium vraagt Kaa waarom Rikki zo gek bezig is. Hij legt uit dat hij zijn ellebogen probeert af te likken, omdat zijn eten dan nog lekkerder zou smaken volgens een spin die hij tegenkwam. Nu komt hij er achter dat zijn eten weg is.

Dan hoort Rikki Tikki Tavi iets. Als iedereen stil is, klinkt plotseling Akela's stem. Aan de andere kant van het publiek zit Akela op de 'Raadsrots' een verhaal te vertellen. Hij is ook beetgenomen (zie themaverhaal hoofdstuk 1). Van achter de schermen klinkt vervolgens hulpgeroep. De dieren gaan kijken en komen terug met een ingesponnen Oe (zie themaverhaal hoofdstuk 1). Er zijn vast wel wat welpen die willen helpen hem te bevrijden.

Uiteindelijk komen de welpen er zo achter dat Anansi de boosdoener is (zie themaverhaal hoofdstuk 1), maar weten ze nog niet waar de spulletjes en Anansi vandaan komen. Om dat te weten te komen, en om Anansi tot de orde te kunnen roepen, wordt besloten om met de spulletjes door de jungle te gaan. Misschien weten de andere junglebewoners meer.

Voor het spel gaat beginnen, leg je centraal uit hoe het gespeeld wordt. Voorbeelden vind je bij paragraaf 3.5 Spelverloop. Het is belangrijk dat je aangeeft hoe de groepen rouleren, hoeveel tijd ze op ieder speelveld kunnen spelen en natuurlijk wie waar begint. Je kunt de kinderen ook een loopkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welk speelveld ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

3.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein onderverdelen in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in de jungle en daarmee ook met een activiteitsgebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om



zich een beeld te vormen van de jungle. Een aantal themafiguren rond laten lopen, is natuurlijk ook erg leuk. Probeer in ieder geval Kaa rond te laten lopen. Kijk voor ideeën over aankleding in het *Welpenkompas*. Op de website kun je de afbeeldingen van de acht plekken in de jungle downloaden.

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitengebieden van het welpenspel. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze een achtste stuk van een wereldbol. Op de wereldbol zijn Nederland en Ghana gemarkeerd. Nederland heeft gewoon een opvallende kleur en Ghana heeft een spinnetje.

3.4 Sluiting

Aan het einde van de Jungledag gaan alle groepjes de wereldbollen in elkaar zetten. 'Anansi', een grote spin aan een draadje, verschijnt op het toneel en biedt zijn excuses aan. Hij wil nu vooral graag naar huis. Dan komt Shere Khan ten tonele. Hij grom en brult, zo hard hebben de welpen dat nog nooit gehoord. Anansi 'springt' snel het publiek in. Daarna vraagt Shere Khan heel hard waar die spin is, die verdient zijn straf omdat hij aan Shere Khans eten heeft gezeten. Nu weet iedereen dat dat niet goed kan gaan, dus verstoppen ze Anansi snel. Net voordat Shere Khan zich in het publiek wil storten, komt Kaa tevoorschijn om hem af te leiden (zie themaverhaal hoofdstuk 1). Chil verschijnt en seint naar de welpen dat ze Anansi in zijn richting door moeten geven. Chil 'vliegt' weg met Anansi. Shere Khan blijft boos achter en stampet van het toneel. Als hij weg is, komen de junglefiguren uit de opening nog even het podium op om de welpen te bedanken voor hun hulp. Kaa sluit de dag af.

3.5 Spelverloop

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van zes worden verdeeld. Er zijn in deze spelbrochure 36 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Jungledag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben.

Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele Jungledag goed is doorgesproken met alle leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden twee opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Voordelen:

- De welpen (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel kiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden, alleen de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht.
- Zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden.
- De kans bestaat dat niet alle welpen alle activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.

Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Welpen krijgen de kans alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Activiteiten moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de welpen nog niet klaar zijn met spelen.

Bepaal hoe lang er op een veld gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Jungledag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan. Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten.

3.6 Tijdsduur

Een Jungledag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat de hele Jungledag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

3.7 Tijdsschema

<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>
11.00	Vorbereiding/opbouw
13.30	Aankomst welpen
14.00	Opening
14.10	Uitleg Jungledag
14.20	Start activiteiten
16.20	Verzamelen voor de sluiting
16.30	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50	Vertrek welpen

Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en



hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

4 Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd: het eerste doel van deze Jungledag is om de welpen kennis te laten maken met de breedte van Scouting, ze zich persoonlijk te laten ontwikkelen door het doen van uitdagende activiteiten, en om ze zo een geweldige dag te bezorgen. Maar er is ook nog een tweede doel, namelijk in de regio bekendheid geven aan meerwaarde van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke personen en door het uitnodigen van de regionale pers.

4.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat Jungledag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Nodig de pers eventueel uit.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte hebben om het contact een vervolg te geven.
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid.
- Houd je aan de gemaakte afspraken.
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

4.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Jungledag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een invulpersbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan je hier uiteraard ook bij helpen.

5 Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

5.1 UST – Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

“Shanti, volgens mij heb jij iets wat we hier goed kunnen gebruiken”, zegt Mowgli. “Wat dan?” vraagt Shanti. “Nou, die kaart met speciale knopen en een tekening over hoe je een spinnenweb kunt knopen”, gaat Mowgli verder. “Inderdaad”, zegt Kaa. “hier op de Nisshaani plaats hebben we genoeg ssspullen liggen om die knopen eens te proberen.”



UST – 1. Spinnenweb knopen

Materiaal:

- Stukjes touw in verschillende kleuren

Beschrijving van de activiteit:

Baloe zegt altijd: "Wie een kuil graaft voor een ander, valt er zelf in!" Dat bracht Kaa op het volgende idee. Overal op de Nishaani plaats heeft Anansi lange, plakkerige draden spinrag achtergelaten. Als de welpen die slierten spinrag nu eens aan elkaar zouden knopen, zodat er een supergroot web ontstaat, kunnen ze Anansi daarmee misschien wel te pakken krijgen.

Overal op het speelveld hangen stukjes touw. De welpen moeten de stukjes touw verzamelen en ze aan elkaar knopen tot een stevig spinnenweb (natuurlijk wel netjes met platte knopen). Je kunt elk groepje hun eigen web laten knopen, maar je kunt ook met z'n allen één heel groot web maken.

Tips en aandachtspunten:

- Geef elk groepje een eigen kleur touw.
- Je kunt het spinnenweb bij de afsluiting gebruiken om Shere Khan tegen te houden, zodat Chil net op tijd met Anansi weg kan vliegen.

UST – 2. Navigeren in een spinnenweb

Materiaal:

- Touw/lint om een spinnenweb te maken
- Verschillende kruispuntenroutes om over het web te lopen

Beschrijving van de activiteit:

Anansi weet als geen ander de weg in zijn webben. Eerste links, tweede rechts, en ja hoor; daar zit een vliegje verstrikt!

Op de grond zet je met touw een groot spinnenweb uit. Eén welp is de spin, de rest zijn gevangen vliegen. Iedereen loopt op de draden en alle vliegen hebben een lijstje met kruispunten. De spin mag elke 10 seconden een kruispunt nemen en probeert zo bij de vliegen te komen. De vliegen moeten zo snel mogelijk hun route over het net lopen door de kruispunten te ontcijferen. Als ze alle kruispunten gehad hebben zonder gepakt te worden, zijn ze vrij en vliegen ze het web uit. Is een vlieg te laat of heeft hij de pech dat de spin hem uitgekozen heeft als maaltje, dan is hij af zodra de spin op hetzelfde draadje staat.

Rikki Tikki Tavi moedigt de welpen die de vliegen zijn aan en probeert de spin af te leiden.

Tip: afhankelijk van hoe gemakkelijk het loopt met één spin, kun je twee welpen inzetten die een spin zijn. Dan is het nog spannender!

UST – 3. Seinen

Materiaal:

- Twee zaklampen
- Twee morsekaarten
- Twee zinnen om over te seinen

Beschrijving van de activiteit:

Om ervoor te zorgen dat Anansi niet steeds roet in het eten gooit, besluiten Mowgli en Bagheera om naar elkaar te seinen in plaats van te praten. Op die manier kunnen ze zich verder verspreiden, zonder te hoeven gillen en daarmee te verraden waar ze zijn.

Verdeel het groepje in twee teams. Elk team krijgt een zaklamp, een morsekaart en een zin om over te seinen. Als het een zonnige dag is, zou je ook kunnen proberen om met spiegeltjes te seinen.

UST – 4. Handel op het water

Materiaal:

- Twee kano's
- Voldoende peddels
- Voldoende reddingsvesten
- Een emmer
- Goudgespoten stenen (of kralen of cacaobonen)

Beschrijving van de activiteit:

Ghana ligt aan de kust dus veel handel vindt plaats via de scheepvaart. De welpen krijgen allemaal een reddingsvest aan en worden verdeeld in twee teams (verdeel oudere en jongere welpen over beide teams). Elk team heeft een eigen kano. Op de ene oever staat een emmer met 'goudklompjes'. Eén voor één moeten de goudklompjes naar de overkant gebracht worden. Daar worden de klompjes verkocht voor geld. Welk team heeft binnen de gestelde tijd het meeste geld verzameld? Natuurlijk houdt Jacala ondertussen een oogje in het zeil!

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stukje van de wereldbol.

5.2 SPS – Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

"Zie ik daar iets wat op een bal lijkt?" vraagt Bagheera. "Wil je hem hebben?" antwoordt Mowgli en rent er met de bal vandoor. Uiteraard is Bagheera sneller en hij haalt Mowgli al snel in. Shanti volgt op de voet en weet uiteindelijk de bal te veroveren. "Die bale hebben ze mooi gemaakt, met voden en oude fietsbanden", zegt Shanti.



SPS – 1. Land veroveren

Materiaal:

- Stoepkrijt

Beschrijving van de activiteit:

In Ghana zijn de boeren steeds bezig om nieuwe gronden te bewerken en vruchtbaar te maken. Shanti vertelt Mowgli dat dit wel lijkt op het leven in Haveli. Rondom Haveli zijn er weiden en akkers, de mensen uit het dorp planten daar gewassen en laten er dieren grazen. Zodra een stuk grond uitgeput raakt, pakken ze weer een ander stuk grond. Zo hebben sommige bewoners steeds meer grond en anderen steeds minder. Rikki Tikki Tavi heeft aandachtig meegeluisterd, maar ziet het nog niet helemaal voor zich. Shanti roept de dieren bij elkaar, ze kent een spel om het uit te leggen.

Er wordt met stoepkrijt een cirkel op de grond getekend. Vanuit het middelpunt worden lijnen getrokken, zodat de cirkel verdeeld wordt in evenveel stukken als er landen (deelnemers) zijn. In het midden wordt een kleinere cirkel getrokken: Niemandsland.

Elke deelnemer kiest welk land hij wil zijn en zet de naam in zijn stuk land. Om de beurt wordt er gezegd wie er land mag veroveren. Diegene die aan de beurt is, rent drie rondjes door alle landen heen en roept dan: "STOP!" De andere landen zijn tijdens het rondrennen 'gevlucht' uit hun eigen land en stoppen op het moment dat er "STOP!" geroepen wordt. De vluchters mogen niet meer bewegen.

Vanuit het land van de veroveraar mag de veroveraar proberen om de vluchters aan te raken. Dat kan bijvoorbeeld liggend op de grond, met één voet nog in het eigen land. Ook mag dit vanuit Niemandsland. Kun je iemand die gevlucht is aantikken vanuit je eigen land, dan zet je een cirkel om de voeten van de gevluchte persoon heen. Hierin zet je de naam van je eigen land. De gevluchte persoon gaat weer in zijn eigen land in de cirkel staan.

Vervolgens geeft de veroveraar het commando 'lopen', totdat de volgende gevluchte persoon in de buurt komt om aan te tikken. De gevluchte personen kunnen ook proberen met een grote sprong in hun eigen land terecht te komen, zonder dat de veroveraar hen kan aantikken.

Als iedereen weer in zijn eigen land is, begint het spel weer opnieuw met een andere veroveraar. Als gevluchte persoon kun je na een tijdje proberen om via de veroverde landjes weer in je eigen land te komen zonder getikt te worden.

SPS – 2. Ghanese commando's

Materiaal:

- Kaart met commando's
- Megafoon
- Eventueel afbeeldingen van de commando's

Beschrijving van de activiteit:

In Ghana leven veel mensen in stammen. Zo'n stam is vergelijkbaar met een horde. Akela heeft gezien dat de stamleider verschillende commando's gebruikt en nu de welpen in zijn horde wat ouder zijn, is dat reuze handig om te bepalen wie de beste is.

Het doel van dit spel is dat de welpen de gegevens commando's uitvoeren. De leiding legt van tevoren alle commando's uit. De leiding roept een commando en iedereen moet dit commando uitvoeren. De welpen die te laat zijn of niet op tijd met elkaar iets kunnen uitbeelden, vallen af. Zo gaat het steeds verder tot er ten slotte één à twee welpen overblijven die gewonnen heeft/hebben!

Commando's:

- Akan/stammen: iedereen vormt groepjes van vier.
- Olifant: iedereen gaat met zijn/haar hand aan zijn/haar neus, met zijn/haar arm door het gat wat ontstaat als je je neus raakt en maakt een olifantengeluid.
- Trotro: iedereen vormt groepjes van zes en doet een volgepakte auto na.
- Waterhalen: iedereen doet alsof hij/zij een kruik op zijn/haar hoofd heeft.
- Feest: iedereen danst op zijn best!
- Verzin zelf eventueel extra commando's.

Tips/aandachtspunten:

- Om het spel moeilijker te maken, kun je het veld in tweeën verdelen en de welpen tijdens het uit te voeren commando laten overlopen.
- Kinderen die 'afvallen' kun je langs de zijlijn laten meedoen en zo een terugkomst laten verdienen.

SPS – 3. Boompjesvoetbal

Materiaal:

- Voetbal (bij voorkeur zelfgemaakt met geknoopte fietsbanden of vodden)
- Bomen of palen/pionnen

Beschrijving van de activiteit:

In Ghana spelen ze verschillende vormen van (straat)voetbal. Verschillen met het standaard voetbalspel is, dat het een klein veld is, dat er geen regels zijn en dat de bal niet uit kan gaan of achter kan raken. Rikki Tikki Tavi is dol op die spanning en sensatie! Met een zelfgemaakte bal daagt hij de andere junglebewoners uit om een potje voetbal te spelen op zijn manier.

Doelen zijn de bomen of palen die toevallig in het stukje bos of op het veld staan en een bal is gewoon iets dat kunt rollen. Iedere welp heeft een eigen boom (of paal) en verdedigt die. Als je boom/paal geraakt is, ben je niet 'af' maar 'vrij' en mag je gewoon mee blijven voetballen. Wie weet de boom het langst te beschermen voor de bal?

SPS – 4. Levend spinnenwebspel

Materiaal:

- Met touwen geknoopt spinnenweb
- Spinnen-pionnen
- Grote dobbelsteen met zes kleuren

Beschrijving van de activiteit:

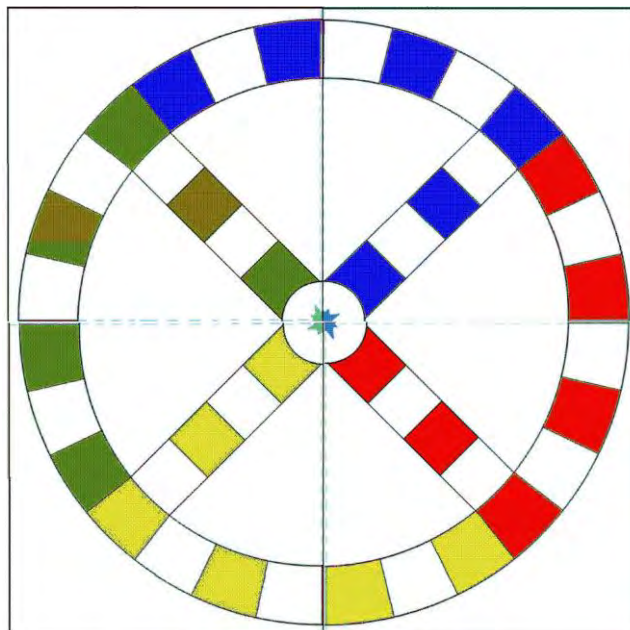
Kaa was Anansi te slim af, maar lukt het hem ook in het spinnenwebspel?

Hiervoor wordt een van touwen geknoopt zeskantig spelbord met een kruis erin gebruikt (zie de tekening op de volgende pagina). Het doel van het spel is om, nadat je rondom gelopen bent, met de pion via 'jouw' diagonaal de thuishaven te bereiken. De spelers zetten hun pion aan het begin van 'hun' diagonaal. De eerste speler gooit met de dobbelsteen. Gooit hij/zij zijn/haar kleur, dan mag die pion één vakje tegen de klok in over de draden van het spinnenweb lopen en mag dezelfde speler nogmaals gooien. Gooit een speler een kleur die niet meedoet, dan blijft de pion staan en mag de

speler nogmaals gooien. Gooit de speler een kleur van een andere speler, dan gaat de beurt naar de speler naast hem/haar.

Dit spel is een in een spinnenweb omgevormd Chinezenspel en daarmee geschikt voor twee tot zes personen. Iedere speler krijgt een pion (**rood**, **groen**, **geel**, **blauw**). Het spel wordt met een grote dobbelsteen gespeeld, die de genoemde vier kleuren van de pionnen heeft en twee witte vlakken.

Speelbord:



Tips/aandachtspunten:

- Dit spel is ook goed te gebruiken als 'basis' voor de spelencarrousel van de Jungledag door bij de vakjes keuze-enveloppen te hangen.

SPS – 5. Oware

Materiaal:

- 24 steentjes/erwten/zaden
- Oware-spielbord met twee rijen van 6 'putten' (of rondjes)

Beschrijving van de activiteit:

In Haveli spelen ze vaak Oware. Bagheera heeft er wel eens over gehoord en vraagt Shanti om het uit te leggen.

Oware is één van de beroemdste spelen in de wereld. Het Oware-spiel kent wel 100 verschillende benamingen in Ghana. Het spel bestaat uit een spelbord dat twee rijen van 6 'putten' heeft aan beide zijden. Voor het spel zijn 24 zaden/erwten/steentjes nodig.

Er zijn veel verschillende manieren om dit spel te spelen. We geven er hier een als voorbeeld:

- Vier zaden worden in elke pot geplaatst.
- Speler A begint, neemt alle zaden uit één van de potten aan zijn kant, en legt deze zaden één voor één in de daarop volgende potten. Hij legt ze met de klok mee.

- Wanneer het laatste zaadje is neergelegd, neemt de speler alle zaadjes uit deze pot en verzamelt ze. De speler vervolgt zijn spel. Wanneer de speler met zijn laatste zaadje bij een lege pot komt, legt hij dit zaadje erin en is hij uitgespeeld.
- Speler B kiest een pot aan zijn kant en herhaalt hetzelfde spel als speler A.
- De winnaar van het spel, is degene die erin slaagt om zoveel mogelijk potten van vier zaden te winnen.

Tips/aandachtspunten:

- Dit spel is een typisch Ghanees spel en wordt ook wereldwijd gespeeld. In Nederland is het minder bekend, waardoor het goed geïntroduceerd kan worden in een voorbereidende opkomst.

SPS – 6. Jungle-estafetterace

Materiaal:

- Palen
- Emmers
- Bal
- Kokosnoten
- Hindernissen

Beschrijving van de activiteit:

Baloe houdt van lekker eten en in de jungle is van alles te verzamelen. Soms moet je daarvoor meerdere keren door het woud lopen. Samen met Ikki heeft hij een spel bedacht om de welpen te leren hoe je in de jungle voedsel kunt verzamelen. Het gaat als volgt.

De welpen gaan via een kamelenrace kokosnoten verzamelen. Een kamelenrace is een jockey-estafette-spel dat op meer plaatsen in de wereld gespeeld wordt. Het doel van het spel is om afwisselend met iemand op de rug (de jockey), een afstand af te leggen. De uitdaging bij dit spel is dat de 'jockey' een bal mee moet nemen en niet de grond mag raken.

Twee welpen gaan met de armen gekruist en uitgestrekt tegenover elkaar staan. Vervolgens geven ze elkaar de handen en vormen zo de twee bulten van een kameel waar een andere welp tussen kan gaan zitten. Deze 'kameel met welp' legt met de bal een hindernisparcours af. Aan het eind staan op een paalconstructie emmers met daarin 'kokosnoten'. De jockey gooit vanaf de 'kameel' de bal naar de emmers, om die om te gooien en zo de kokosnoot te pakken. Daarna wordt een andere welp de kameel, totdat alle welpen geweest zijn. Hoeveel kokosnoten hebben ze gepakt?

Tips/aandachtspunten:

- Dit spel kan op verschillende manieren gespeeld worden, bijvoorbeeld door in groepen tegen elkaar te spelen, op tijd of met een hindernissenparcours.
- Het is ook leuk om hiervoor echte kokosnoten te gebruiken die de welpen (of leiding in verband met veilig gebruik van gereedschap) dan open maken om de verse kokos op te eten.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stukje van de wereldbol.

5.3 BL – Talaab poel (Buitenleven)

Bij de Talaab poel komen ze Hathi tegen. “Mag ik even die stapel dierenplaatjes bekijken?” vraagt Hathi aan Mor. “Maar natuurlijk”, zegt Mor, “geen enkel probleem”. Hathi bladert door de stapel heen, en bij één plaatje blijft hij wat langer stilstaan. “Wat zie je?” vraagt Shanti. “Op dit plaatje staat een olifant, maar die ziet er heel anders uit dan ik”, zegt Shanti. “Dat betekent dat die olifant niet uit Azië, maar uit Afrika komt.”



BL – 1. De Baobab of apenbroodboom

Materiaal:

- Een paar afdrukken van foto's of tekeningen van de Afrikaanse Baobab. Zorg ook voor afbeeldingen van de vrucht, het blad, de bloem en de zaden. Deze afbeeldingen zijn bijvoorbeeld te vinden op Wikipedia: http://nl.wikipedia.org/wiki/Afrikaanse_baobab
- Twee emmers met water, per spelronde bijvullen
- Twee nagemaakte stammen van de apenbroodboom (of een andere boom)
- Twee lege emmers
- Bord met 'regentijd'
- Bord met 'droge tijd'
- Minstens twee sponzen
- Extra hindernissen

Beschrijving van de activiteit:

Allereerst moet het speelveld klaar worden gezet:

- Start veld: zet hier het bord neer met 'regentijd', de twee emmers gevuld met water en de sponzen.
- Eind veld: zet hier het bord neer met 'droge tijd' en twee lege emmers. Daar staat de stam van een boom die water nodig heeft. Zet hierin (of ervoor) de lege emmer.
- Plaats hindernissen om het spel wat spannender te maken.



Bron afbeelding: Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/wiki/Afrikaanse_baobab



Ghana ligt dicht bij de evenaar. Hathi vertelt dat je op veel plaatsen rondom de evenaar geen zomer en winter hebt zoals bij ons, maar een regentijd en een droge tijd. In de regentijd valt er heel veel regen, maar in de droge tijd juist heel weinig.

De planten zijn hier ook op aangepast. Een beroemde boomsoort in Ghana is de Baobab. Deze heet ook wel de apenbroodboom. De Baobab heeft een hele dikke stam. De stam kan wel meer dan tien meter dik zijn. Als je daar een rondje omheen wilt lopen, is dat meer dan dertig meter. Dat is net zo groot als een heel huis.

In zijn stam kan deze boom heel veel water bewaren. Tijdens de regentijd zuigt de boom zijn dikke stam vol met water, zodat hij genoeg water heeft voor tijdens de droge tijd. Zo kan de Baobab de droge tijd overleven. Een baobab kan wel duizend jaar oud worden.

Laat de welpen een paar foto's of tekeningen zien van de apenbroodboom en vertel hier iets over, voordat je aan het spel gaat beginnen. Of leg wat boeken neer en laat de welpen deze boom zelf opzoeken. Waarom zou Hathi zo geïnteresseerd zijn in deze boom? Natuurlijk meten we ook even uit hoe dik dat eigenlijk is, een stam van tien meter. Past die boom in het echt eigenlijk wel op ons speelveld?

Nadat de welpen 'alles' weten over de apenbroodboom, gaan wij net als deze boom ook water bewaren voor de droge tijd. De welpen kunnen dit spel met twee (sub)groepen tegelijk doen. De ene kant van het veld, waar je begint, staat voor de regentijd. In de regentijd is er water genoeg. Hier staan volle emmers water.

De spons staat voor een stukje van de stam van de Baobab. Na het startsignaal pakt de eerste van de groep de spons, en laat de spons zoveel mogelijk water opzuigen. Dan breng je de spons langs de hindernissen naar de droge tijd, dat is aan de overkant. Hier knijp je de spons uit en geef je zo het water aan de rest van de Baobab (de lege emmer). Dan breng je de spons terug en mag de volgende lopen. Probeer zoveel mogelijk water te bewaren voor de droge tijd! Welk groepje heeft het meeste water verzameld voor de droge tijd?

BL – 2. Dieren in Ghana

Materiaal:

- Plaatjes van dieren, zowel uit Ghana als uit Nederland
- Vijf vakken met daarbij:
 - Een bord met daarop 'Ghana: savanne'
 - Een bord met daarop 'Ghana: jungle/regenwoud'
 - Een bord met daarop 'Ghana: op of rondom de boerderij'
 - Een bord met daarop 'Ghana: in en om het water'
 - Een bord met daarop 'Hoort niet thuis in Ghana'

Beschrijving van de activiteit:

Veel dieren die je in Nederland alleen in dierentuinen ziet, leven in Ghana ook in het wild. En doordat het in Ghana heel warm is, komen daar andere planten voor dan bij ons.

Hathi is het natuurlijk wel gewend dat grote wilde dieren in het wild rondlopen. Hathi komt niet uit Ghana, maar hij weet wel dat er in Ghana ook olifanten voorkomen, net als in de jungle. Hathi weet best veel over de dieren die daar leven. Maar weten de welpen ook welke dieren waar thuis horen?



De welpen lopen om de beurt naar de overkant. Iedere keer als er een welp loopt, krijgt hij/zij een kaartje mee met een dier erop. Breng dit naar de overkant en leg het kaartje in het juiste vak. Kies het vak waar het dier het meest voorkomt. Als je denkt dat een dier niet in Ghana thuishoort, dan leg je het kaartje in het vak 'Hoort niet thuis in Ghana'.

Daarna loop je terug en mag de volgende welp het volgende kaartje brengen. Als alle kaarten in een vak liggen, kijken de welpen samen met de leiding wat goed en fout is. De dieren die fout zijn, neem je nog een keer mee terug, en hiermee mag je het nog een keer proberen. Hoe snel krijgen de welpen alle dieren in het juiste vak?

Voorbeelden:

- Olifant Ghana: savanne
- Tseetseevlieg Ghana: savanne
- Specht Ghana: jungle/regenwoud
- Leeuw Ghana: savanne
- Zeehond Hoort niet thuis in Ghana
- Adder Hoort niet thuis in Ghana
- Nijlpaard Ghana: in en om het water
- Roodborst Hoort niet thuis in Ghana
- Papegaai Ghana: jungle/regenwoud
- Krokodil Ghana: in en om het water
- Chimpansee Ghana: jungle/regenwoud
- Koe Ghana: op of rondom de boerderij
- Antilope Ghana: savanne
- Geit Ghana: op of rondom de boerderij

BL – 3. Anansi's spinnenweb

Materiaal:

- Papier
- Potloden of stiften
- Prikpen
- Kastanjes
- Ongeveer acht lange satéprikkers per persoon
- Bolletjes wol, katoen of ander draad

Beschrijving van de activiteit:

Anansi is een spin en net zoals de meeste spinnen, maakt ook Anansi een spinnenweb om lekkere vliegjes en andere insecten te vangen. Veel dieren in de jungle vinden het wel fijn dat spinnen insecten vangen en opeten, want veel dieren vinden al die insecten maar vervelend. Insecten kunnen kriebelen, vervelend zoemen en jeukend prikken.

Alleen Mang is niet blij met spinnen. Want Mang lust zelf ook wel een lekker vliegje, en die vangt de insecten dus liever voor zichzelf. Mang zou voor het vangen van de insecten ook wel een handig web willen maken, maar helaas kan hij geen spinnenweb maken. Kunnen de welpen dit wel?

Voordat we dat gaan proberen, moeten we eerst zelf goed weten hoe een spinnenweb eruit ziet. We gaan daarom eerst tussen de bomen of de planten zoeken naar echte spinnenwebben. Het



spinnenweb van Anansi zul je hier waarschijnlijk niet vinden, maar je kunt in ieder geval zoeken naar spinnenwebben van spinnen die hier wel leven.

Kijk maar eens goed hoe zo'n web eruit ziet. Natuurlijk zonder het web kapot te maken. Probeer ook een web te vinden waar een spin in zit, en een web waarin beestjes gevangen zitten. Welke beestjes heb je gevonden?

Als je een web met een spin of een beestje gevonden hebt, mag je dit eerst natekenen. Probeer ook het beestje na te tekenen. Daarna mag je het web gaan namaken.

Maak met een prikpen rondom acht gaatjes in een kastanje. Misschien moet de leiding daar even bij helpen. Prik dan de satéprikkers in de gaatjes. Om één prikker leg je onderaan bij de kastanje een knoop met het draad dat je gebruikt. Daarna wikkel je het draad om de andere prikkers heen, zodat je een web krijgt. Aan het eind moet je de draad weer met een knoopje vastzetten. Knip dan de rest van het touw af, en klaar is je spinnenweb. Dan kun je hier ook vliegen mee vangen!

Tip: houd aan het eind een stukje draad over, voordat je het afknipt, dan kun je je spinnenweb hieraan ophangen.

BL – 4. Gratis speelgoed gemaakt van afval

Materiaal:

- Zoveel mogelijk herbruikbaar (maar wel schoon) afval
- Eventueel sisaltouw (o.i.d.)

Beschrijving van de activiteit:

Raksha vertelt dat de mensen in Ghana niet zo rijk zijn als de mensen in Nederland. Als je arm bent, heb je weinig geld en dan kun je niet zoveel kopen. Arme mensen proberen daarom zoveel mogelijk gebruikt materiaal nog een keer te gebruiken. Want alles wat je nog een keer gebruikt, hoef je niet nieuw te kopen. En het is vaak nog beter voor het milieu ook!

Soms kun je van afval hele nuttige of leuke voorwerpen maken. Probeer om van het afval een stuk speelgoed te maken. Als je het af hebt, laat het dan zien aan de andere welpen en vertel wat je hiermee kunt doen en hoe je hiermee kunt spelen.

BL – 5. Schaduwen

Materiaal:

- Bamboestokken
- Elastiek en/of sisaltouw
- Lakens of lichte dekens
- Eventueel wasknijpers
- Indien mogelijk een terrein dat deels in de zon en deels in de schaduw ligt
- De Nederlandse en de Ghanese zon, bijvoorbeeld te maken met behulp van een bouwlamp

Beschrijving van de activiteit:

Deze opdracht laat het verschil zien tussen de schaduwen in Nederland en in Ghana. Het handigste is om voor deze opdracht een stuk terrein te gebruiken dat deels in de zon en deels in de schaduw ligt.

Als 'Ghanese zon' kun je bijvoorbeeld een grote bouwlamp gebruiken. Deze hang je hoog op en laat je recht naar beneden schijnen, op een plek in de schaduw.

Als 'Nederlandse zon' kun je gewoon de echte zon gebruiken. Schijnt de zon niet, dan kun je hiervoor ook een tweede lamp plaatsen, die je juist schuin ophangt. Deze dient dan als 'Nederlandse zon'. Je kunt de opdracht ook binnen uitvoeren, waarbij je dan twee flinke spots gebruikt. De spots zorgen voor schaduw: één schijnt recht naar beneden (Ghana), de andere schijnt schuin vanaf de hoek van het lokaal (Nederland). Je moet de spots dan wel los van elkaar kunnen bedienen.

Ghana ligt dicht bij de evenaar. Dat betekent dat de zon in Ghana veel hoger aan de hemel staat dan hier bij ons. Op het midden op de dag staat de zon zelfs bijna recht boven je! Je ziet dan maar hele korte schaduwen, en soms heb je zelfs helemaal geen schaduw. Chil kan vanuit de lucht natuurlijk goed zien hoe dat er uit ziet. Hoe ziet de wereld er uit zonder schaduw, als de zon recht boven je staat? Om dat goed te zien, zou je eigenlijk de zon even moeten verplaatsen zodat hij recht boven je staat. Maar dat kan natuurlijk niet. Toch kun je dit met een trucje ook in Nederland zien: door recht onder grote lamp te gaan staan die recht van boven naar beneden schijnt. De welpen gaan nu van de bamboestokken en de elastiekjes een paar simpele voorwerpen maken. Zet deze voorwerpen onder de 'Nederlandse zon' en daarna onder de 'Ghanese zon' (de lamp). Natuurlijk ga je daarna ook even naar je eigen schaduw kijken. Wat voor verschillen zie je in de schaduwen?

Het is in Ghana al veel warmer dan in Nederland, maar zonder schaduw kan het wel heel heet worden. Hoe zou je er in Ghana midden op de dag voor kunnen zorgen dat je toch schaduw krijgt? Natuurlijk gaan de welpen dat ook uitproberen.

Tip: probeer hiervoor de lakens of dekens te gebruiken.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stukje van de wereldbol.

5.4 EXP – Guha grotten (Expressie)

"Ik word altijd zo blij als ik het toneel op mag hier in de Guha grotten", zegt Baloe. "Ik heb wel een verhaal dat je kunt uitbeelden", roept Shanti. "Wat zou ik het dan mooi vinden om met mijn veren te mogen pronken in dat verhaal", zegt Mor. Het duurt niet lang of Baloe en Mor staan op het podium.



EXP – 1. Ritmische muziekinstrumenten maken

Materiaal:

- Kosteloos materiaal, bijvoorbeeld yoghurtbekers, wc-rolletjes, houtresten, plakband, rijst, erwten, knopen, ijzerdraad of bierflesdopjes
- Zakmes

Beschrijving van de activiteit:

In het binnenland van Ghana hebben de bewoners geen elektriciteit. Zij kunnen dus niet zomaar de radio of de tv aanzetten. Toch zijn ze dol op muziek en dat maken ze zelf op eigengemaakte instrumenten. Vooral ritmische instrumenten hebben hun voorkeur. Baloe tikt graag met zijn logge poten mee op de maat en in een goede bui begint hij zelfs ook te dansen. Maak van het materiaal dat voorradig is een muziekinstrument waarmee de welpen ritmische geluiden kunnen produceren. Denk aan sambaballen, schudkokers, houtraspen, klankstaven, een schellenbord. Er zijn heel veel boekjes in de handel waarin allerlei voorbeelden te vinden zijn.

EXP – 2. Schminken

Materiaal:

- Schminkdozen
- Verf
- Kwasten
- Witte vellen A4-papier
- Waterpotten
- Oude lapjes
- Voorbeelden van geschminkte Ghanese gezichten

Beschrijving van de activiteit:

Bij grote feesten in Ghana gaat de bevolking nog dikwijls gekleed in traditionele kleding en worden de gezichten daarbij geschminkt. Soms gaat dat via vaststaande patronen. Mor wil dat de welpen er net zo mooi uit komen te zien als een pauw, zodat ze trots kunnen zijn op hun creaties. Geef de welpen de opdracht om een gekozen voorbeeld bij één van de andere welpen op het gezicht te schminken. Vertel daarbij wat de betekenis is van de diverse vormen, symbolen en dat zij vaak hele felle kleuren gebruikt worden. Natuurlijk is het ook mogelijk om de welpen zelf aan de hand van de symbolen een eigen ontwerp te laten maken. Dan moeten ze zelf creatief zijn op twee manieren: schminken en ontwerpen.

EXP – 3. Dansen

Materiaal:

- Eigen gemaakte muziekinstrumenten of een cd-speler met een cd met Afrikaanse muziek

Beschrijving van de activiteit:

Baloe leert de welpen een dans aan op de Afrikaanse muziek. Gebruik eenvoudige stappen en laat deze passen regelmatig weer terugkomen. Sluit de Jungledag af met deze dans, laat één groepje beginnen en geef dan aan welke groep daarna mee gaat dansen. Tot slot danst iedereen!

EXP – 4. Toneel spelen

Materiaal:

- Een Anansi-verhaal

Beschrijving van de activiteit:

Baloe zit in een luie stoel en vraagt of alle welpen er in een kring bij komen zitten. Hij gaat een verhaal van Anansi voorlezen. Eerst geeft hij instructies en verdeelt hij de personages. Daarna leest Baloe een verhaal van Anansi voor dat de welpen terwijl hij voorleest uitspelen.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stukje van de wereldbol.

5.5 ID – Raadsrots (Identiteit)

Voor Mowgli en Shanti is dit een plek om te luisteren en om na te denken over wie ze zijn en wat ze leuk vinden. Om mooie verhalen van anderen aan te horen en zichzelf en anderen te leren kennen.

“Ik zou me wel uren kunnen vermaken met die mand met kralen en lapjes stof”, zegt Mor. “Je mag ze wel gebruiken”, reageert Mowgli. “Zolang je je maar bedenkt dat je geen uren hebt, we hebben nog het nodige uit te zoeken.” Shanti helpt Mor mee de mooiste lapjes en kralen uit te zoeken, samen zouden ze hier inderdaad uren mee kunnen vullen.



ID – 1. Gekke-bekken-kwartet

Materiaal:

- Papier/kaartjes
- Potloden/stiften
- Tafels

Beschrijving van de activiteit:

Anansi vertelt dat in de grote steden van Ghana genoeg mensen zijn met telefoons of camera's. In de arme gebieden is dat niet zo, en de kinderen daar vinden het geweldig om op de foto te gaan en zichzelf daarna terug te zien. Natuurlijk trek je dan een gek gezicht op de foto. Mor houdt ook van foto's maken en poseert ook graag. Niet met gekke bekken, maar dat is juist zo leuk!

Wat is jouw gekke gezicht? Trek allemaal een gekke bek! Maak groepjes van twee personen en ga tegenover elkaar zitten aan tafel. Trek nogmaals je gekke gezicht naar de persoon tegenover je. Deze persoon tekent jouw gekke gezicht op een papier. Ook als je een bril op hebt, mag deze getekend worden. Zorg dat er drie dezelfde tekeningen zijn van hetzelfde gekke gezicht. Nu worden de rollen omgedraaid en maakt de ander drie tekeningen van het gekke gezicht. Dit worden kaarten voor het Gekke-bekken-kwartet, gebaseerd op het spel *MimiQ*.

Vorbereiding: schud alle kaarten. Geef iedere speler drie kaarten, die ze op handen nemen. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.

De jongste speler begint. Hij/zij vraagt aan één van de andere spelers: “Mag ik al jouw kaarten met:” Daarop maakt hij/zij de gezichtsuitdrukking die op één van de kaarten in zijn/haar hand is afgebeeld. Hij/zij probeert een setje van drie dezelfde kaarten te maken. Heeft de andere speler één of twee van zulke kaarten, dan moet hij/zij die aan de vrager geven. Als de vrager het goed had, blijft hij/zij aan de beurt. Hij/zij mag nu weer een kaart vragen, en eventueel een andere speler en ook een andere gezichtsuitdrukking kiezen. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan moet hij/zij zijn/haar tong uitsteken. Dit betekent: “Lekker puh, ik heb die kaart toch niet!” De vrager is af en moet nu een kaart van de gedekte stapel trekken en in zijn/haar hand nemen. Nu is met de klok mee de volgende aan de beurt.

Geen kaarten meer: als een speler aan de beurt is, en hij/zij heeft geen kaarten meer, dan moet hij/zij de bovenste kaart van de trekstapel nemen. Is de trekstapel ook leeg, dan trekt hij/zij één kaart uit de hand van een andere speler naar keuze. Zijn beurt is daarna voorbij.

Einde van het spel: het spel is afgelopen als niemand nog kaarten in zijn hand heeft. De speler met de meeste setjes wint.



ID – 2. Wie ben ik

Materiaal:

- Papier
- Potloden
- Viltstiften

Beschrijving van de activiteit:

Rikki Tikki Tavi is eigenlijk wel heel benieuwd naar die aparte spin. Maar Anansi spreekt een heel andere taal! Door foto's te laten zien van zijn leven en vrienden, haalt hij Anansi over om ook iets te laten zien van zijn leven.

Het is de bedoeling dat iedere welp iets over zichzelf tekent waaruit blijkt wie hij/zij is, hoe de familie in elkaar zit, hoe je huis eruit ziet, informatie over je huisdieren, je hobby's. Je mag alleen geen enkel woord gebruiken. De Ghanese welp kan je toch niet verstaan.

ID – 3. Wat past bij mij?

Materiaal:

- Gekleurde doeken
- Kraaltjes, munten, spiegeltjes en andere snuisterijen uit Ghana
- Gekleurd papier
- Grote vellen
- Lijm
- Tijdschriften

Beschrijving van de activiteit:

Shanti heeft in het bos allerlei glinsterdingen en kleurrijke stoffen gevonden! Die zijn vast per ongeluk met Anansi meegekomen. Mor vindt de spullen ook erg mooi, en wil ze graag van dichtbij bekijken. Shanti en Mor bekijken de kledingstukken goed en vinden allebei dingen die ze erg mooi vinden.

Maak een collage op een groot vel. Gebruik kleuren die je mooi vindt en plaats een aantal voorwerpen die op de tafel liggen en bij je passen op de collage. Leg vervolgens uit waarom deze spullen bij je passen.

ID – 4. Uniformiteit

Materiaal:

- Kranten
- Vuilniszakken
- Scharen
- Lijm
- Stiften
- Verf
- Nietjes
- Nietmachine
- Crêpepapier
- Gekleurd papier

Beschrijving van de activiteit:

Mowgli en Shanti willen samen iets maken wat ze kunnen dragen. Zo kan iedereen in de jungle zien dat ze samen spelen. Wel vinden ze allebei iets anders mooi. Shanti wil graag grote gekleurde bloemen, terwijl Mowgli die alleen maar in de weg vindt zitten als je hard rent. Hij wil ook graag kleuren die niet zo opvallen. Allebei maken ze iets wat toch een beetje bij elkaar hoort. Raksha komt langs om te helpen met de overeenkomst tussen de Scoutfits.

In Ghana hebben veel kinderen geen geld voor een eigen Scoutfit. Hier in Nederland heeft elke speltak een eigen kleur en hebben alle scouts wel een Scoutfit. De welpen maken een Scoutfit van vuilniszakken of krantenpapier. Laat ze zelf kiezen hoe en waarmee ze dit maken. Laat ze ook de volgende vragen met elkaar beantwoorden:

- Wat maakt een Scoutfit een Scoutfit?
- Wat zijn de verschillen tussen de Scoutfits van de welpen op de Jungledag (verschillende groepen)?
- Moeten alle Scoutfits altijd gelijk zijn?
- Wat moet er echt op een Scoutfit zitten?
- Is er nog verschil tussen jongens en meisjes?
- In Ghana dragen de meisjes een jurk of rok als Scoutfit, wat vind je daarvan?

Tip: je kunt niet verven op vuilniszakken. Gebruik daarom de nietjes om gekleurd papier vast te nieten op de plastic Scoutfit.

ID – 5. Lijflied

Beschrijving van de activiteit:

Anansi vertelt dat in Ghana elke stam zijn eigen stammenkreet heeft. Daar horen soms soort dansjes bij. Marala hoorde het woord 'dans' en wil graag meedoen. Zij weet wel wat dansen is! Maak met je groepje een yell waaruit blijkt waarom jouw groepje het beste is! Of misschien zijn jullie juist heel goed in voetbal. Daar past vast ook een dansje of beweging bij!

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stukje van de wereldbol.

5.6 SL – Haveli (Samenleving)

"Wie had er ook alweer die cassettebandjes?" vraagt Shanti. "Die wat?" antwoordt Mor. "Dat zijn van die kleine plastic doosjes waar een lint in zit", zegt Shanti. "Daar kun je geluid op opslaan. Ik ken wel iemand in het dorp die een cassettespeler heeft, dan kunnen we luisteren wat erop staat." "Dat lijkt me erg interessant", zegt Mowgli. "Ik denk dat Kaa ze in zijn staart heeft." Wanneer ze de bandjes afspelen, horen ze allemaal geluiden die van een hele drukke markt af komen.



SL – 1. Op de markt

Materiaal:

- Afbeeldingen en informatie uit bijlage 3
- Afzetlint
- Paaltjes

- Geluidsdragers met geluidopnames (zie de onderstreepte tekst in bijlage 3)
- (thee)doeken om mee af te dekken
- Touwtjes met foto's /herkenbare logo's van lokale winkels/dienstverleners (als lange halsketting)
- 'Ghanese' marktvoorwerpen/-afval ter aankleding en als herkenningpunten

Beschrijving van de activiteit:

"Whaah!" Shanti en Mowgli schrikken zich een hoedje als Mang ineens voor ze opduikt. "Sorry", zegt Mang. "Met mijn goede oren hoorde ik van ver het gerammel van al die spulletjes die jullie bij je hebben en ik werd nieuwsgierig." "Heb je ons alleen gevonden door naar dat gerammel te luisteren?" vraagt Mowgli verbaasd. Shanti kijkt ondertussen naar een foto met heel veel mensen er op. "Zoveel mensen heb ik nog nooit bij elkaar gezien!" zegt ze. "En die markt lijkt wel groter dan heel Haveli bij elkaar! Hoe vind je daar ooit je weg?" "Misschien gebruiken ze wel hun oren, net als ik", zegt Mang. "Zullen we het hier in Haveli eens in het klein proberen?"

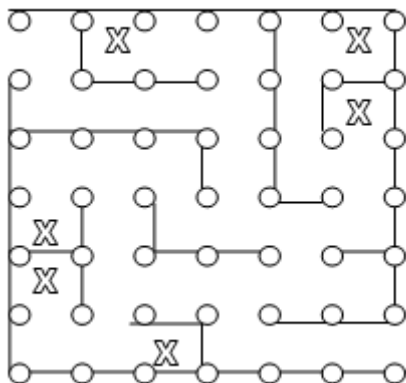
In het land waar de spullen vandaan komen, moeten kinderen hun ouders vaak helpen in het huishouden. Zo gaan ze bijvoorbeeld naar de markt. De markten zijn daar heel groot, met erg smalle paadjes tussen de kramen. Om op te vallen, maakt iedere verkoper zijn eigen geluid. Kunnen de welpen hun weg leren vinden op de markt, om zo later mensen te kunnen helpen?

Maak door afzetlint tussen paaltjes of bomen te spannen een 'markt' met smalle paadjes van ongeveer een halve meter breed. Verspreid over de 'markt' bevinden zich doeken met een geluidsdrager er onder (zie voorbeeldplattegrond). Uit elke geluidsdrager klinkt een vooraf opgenomen geluid, zoals een bepaalde Ghanese verkoper dat zou maken (zie de onderstreepte tekst in bijlage 3).

De welpen worden eerst in tweetallen verdeeld (een oudere welp bij een jongere welp, zie voor een oneven aantal Tips/aandachtspunten). Ieder tweetal krijgt een afbeelding van een Ghanese marktkraam, met uitleg wat voor geluid er bij deze kraam hoort. Vervolgens moet ieder via de paadjes zijn of haar eigen 'kraam' zien te vinden. Als het tweetal op de juiste plaats is, moeten ze hun hand opsteken. De leiding komt naar ze toe om te controleren. Als de welpen goed staan, zet de leiding het geluid uit. De leiding geeft het tweetal de opdracht om de afbeelding onder de doek achter te laten, via de paadjes terug naar het begin te lopen en daarbij goed de weg te onthouden.

Als alle tweetallen terug zijn, vertelt de leiding dat de mensen op de markt ziek zijn geworden. Hun familie die in Nederland woont en hetzelfde werk doet, gaat naar het land om hen te helpen. Van ieder tweetal krijgt de jongste een foto/logo van een lokale winkel/dienstverlener om zijn nek (één die niet hoort bij de Ghanese versie die hij of zij net heeft opgezocht). De oudste van ieder tweetal zoekt nu de afbeelding op die hoort bij de Ghanese versie die hij of zij net heeft opgezocht. Hij of zij moet de jonge welp die deze afbeelding om zijn/haar nek heeft bij de hand nemen en zo snel mogelijk naar de juiste plek brengen.

Voorbeeldplattegrond van een eenvoudig speelveld: de paadjes mogen naar verhouding smaller (dit houdt de afbeelding overzichtelijker).



Tips/aandachtspunten:

- Maak uitdagende routes, maar maak er niet een té ingewikkeld doolhof van. Zorg bij kruispunten voor herkenningpunten (kleur, voorwerpen, etc.).
- Zorg er uiteraard voor dat de paaltjes voldoende stevig staan en niet gelijk omvallen als een welp achter het lint blijft haken.
- Bij een oneven aantal welpen gaat één welp de eerste ronde alleen op zoek. Bij de tweede ronde krijgt één tweetal allebei een afbeelding om de nek: de oudste krijgt de afbeelding om zijn of haar nek die hoort bij wat diegene in de eerste ronde zelf heeft gezocht. Hij of zij moet dan alleen de weg weer terugvinden. De jongste van het tweetal krijgt de afbeelding die hoort bij de welp die de eerste ronde alleen heeft gedaan, die wordt dan zijn of haar gids.
- Maak duidelijk dat het geen wedstrijd (onderling) is en dat het er vooral om gaat dat iedereen zo snel mogelijk op de goede plek is en de terugweg onthoudt.
- Laat de welpen voor de verdeling op volgorde van lengte staan. De uiteindes van de rij vormen dan telkens samen een tweetal.

SL – 2. Aan de verkeerde kant van de zee

Materiaal:

- Gelamineerde afbeeldingen van cultureel erfgoed (zie de weblinks hieronder)
- Afbeeldingen uit bijlage 4
- Vier prikborden/grote stukken karton
- Punaises/magneetjes
- Twee badbootjes
- Lang pioniertouw
- Opblaasbadje met water

Beschrijving van de activiteit:

“Wat zou er op die twee grote rollen papier staan?” vraagt Shanti zich af. Mowgli en Shanti rollen ieder één papier af. Er komen allemaal foto’s en kaartjes uit gevallen. Dan komt Chil aanvliegen. “Hee, dat lijken wel landkaarten”, zegt hij, terwijl hij naast zijn vrienden neerstrijkt. “Zo zien landen er ook uit vanuit hoog in de lucht. Het ene land is Nederland, daar kom ik wel eens. Het andere lijkt me een land in Afrika, maar de naam weet ik niet precies.” “Wat staat er op al die plaatjes?” vraagt Mowgli zich af. “Ieder land heeft bijzondere gebouwen of plaatsen waar veel mensen naartoe gaan en foto’s van maken”, zegt Chil. “Een aantal plaatjes herken ik van Nederland, dus de foto’s hoorden vast bij die

landkaarten. Maar nu is alles een beetje door de war geraakt. Zullen we samen kijken of we ze een beetje op de goede plaats kunnen krijgen?”

De welpen worden in twee teams verdeeld. Voor ieder team is er een prikbord met daarop de kaart van Nederland. Op de juiste locaties op de kaart staan namen van bekende monumenten en trekpleisters. Op iedere locatie hangt ook een afbeelding, maar niet die van het bewuste object. Het zijn afbeeldingen van vergelijkbare bezienswaardigheden uit Ghana. Aan de andere kant van een met water gevuld opblaasbadje is er voor ieder team een kaart van Ghana met daarop juist afbeeldingen van de objecten uit Nederland. Om elke kaart is een cirkel getrokken. Hier moeten de teamleden binnen blijven. Over het opblaasbadje ligt voor ieder team een lang touw waar in het midden een badbootje aan is bevestigd.

De ene helft van een team start bij de Ghanese kaart, de andere helft bij de Nederlandse kaart. De groepjes kunnen steeds om de beurt het bootje aan het touw naar zich toe halen. Er mag één afbeelding per keer met het bootje naar het andere land worden verscheept om met de bijbehorende afbeelding te verwisselen. Het spel is voorbij als alle afbeeldingen op de juiste plek hangen/liggen. Welk team heeft dit als eerste voor elkaar?

Lijst van Nederlandse en Ghanese objecten (zie bijlage 4 voor locaties en complete URL's)

- [Fort Kijkduin](#) – [Fort Cape Coast](#)
- [Nationaal Park de Hoge Veluwe](#) - [Mole National Park](#)
- [Standbeeld d'artagnan](#) – [Kwame Nkrumah mausoleum](#)
- [Sint Josef Kathedraal](#) - [Navrongo Church](#)
- [Monument op de Dam](#) – [Liberation Day Monument](#)
- [Hunebed Ravelte](#) – [Mystery Stone](#)
- [Paleis Soestdijk](#) - [Manhyia Palace](#)
- [Oosterschelde deltawerken](#) – [Akasombodam](#)
- [Erasmusbrug](#) – [Adomi bridge](#)

Tips/aandachtspunten:

- Vertel de welpen om het uiteinde van het touw altijd goed bij zich houden, ook als het bootje naar de andere kant wordt getrokken. De welpen moeten bovendien opletten dat het bootje op het water en recht blijft, zodat de afbeeldingen niet in het water vallen.
- Als in de regio belangrijk cultureel erfgoed aanwezig is dat vergelijkbaar is met een Ghanese object, is het leuk om daar een afbeelding van te gebruiken in plaats van de (standaard) Nederlandse versie.
- Wanneer er bestuurbare bootjes beschikbaar zijn, is dat een stoer alternatief voor de badbootjes, vooral als er natuurlijk water aanwezig is om op te varen in plaats van een opblaasbadje (de teamleden kunnen dan best een stuk uit elkaar aan dezelfde oever staan. Houd wel rekening met welpen die mogelijk geen zwemdiploma hebben).

SL – 3. Familiereünie

Materiaal:

- In drieën geknipte, gelamineerde afbeeldingen (één voor elk groepslid, zie hieronder)
- Veel hoepels/antislipmatjes/cirkels van touw (minstens drie keer het maximum aantal groepsleden)

Beschrijving van de activiteit:

“Hee Hathi!” roept Mowgli. “Jij weet veel over wat er vroeger gebeurd is. Kun jij ons iets over deze oude plaatjes vertellen?” Maar als hij Hathi de stapel met plaatjes wil laten zien, dwarrelen er allemaal stukjes uit. “Oh”, zegt Shanti beteuterd, “er zijn er een paar kapot gegaan.” “Familiefoto’s uit een Afrikaans land”, zegt Hathi met een zucht. “Wist je dat daar vroeger echt families werden ‘verscheurd’? Ze werden meegenomen, uit elkaar gehaald en over de hele wereld verkocht om voor rijke mensen te werken. Gelukkig kan dat nu niet meer. Toen het verboden werd, gingen mensen natuurlijk hun familie weer opzoeken, maar dat viel lang niet mee.”

Een aantal foto’s van Ghanese families zijn zo in drie stukken geknipt dat op ieder ‘puzzelstuk’ minstens één familielid staat. Iedere welp krijgt drie stukken van verschillende foto’s. De welpen gaan samen proberen om de families weer bij elkaar te brengen.

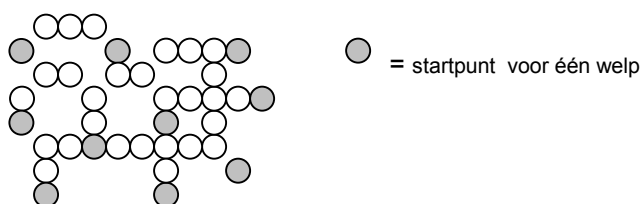
In het speelveld liggen een aantal zich kruisende paden van hoepels (zie het voorbeeld op de volgende pagina). Iedere welp begint in een willekeurige hoepel, minstens twee hoepels bij de anderen vandaan. Na het startsein moeten de welpen naar elkaar toe gaan om de stukken foto met elkaar te ruilen. Ze mogen zich alleen via de hoepels bewegen. Wie buiten een hoepel stapt, gaat naar het uiteinde van een ‘pad’ en moet daar tot twintig tellen voor hij of zij weer mag bewegen. Er mag per keer één stuk worden geruild. Twee welpen die elkaar passeren, mogen er ook voor kiezen om niets te ruilen, maar als één van de twee wel wil ruilen, is de ander verplicht om hierin mee te gaan.

Er mogen zich nooit drie welpen in één hoepel bevinden, ook niet om te passeren. Als het wel gebeurt, verwisselt de leiding de stukken van de betreffende drie welpen zo ongunstig mogelijk. Degene die er als laatste bij kwam, wordt behandeld alsof hij of zij buiten een hoepel stapte. Het spel is voorbij als alle families compleet zijn.

Links naar afbeeldingen van families:

- <http://thumbs.dreamstime.com/x/afrikaanse-familie-9059208.jpg>
- <http://nieuws.kuleuven.be/files/images/7/songo1.jpg>
- <http://www.andersreizen.nl/jpeg/gh/gh01f01o.jpg>
- http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2012/06/29/article-2166697-13D55275000005DC-338_634x423.jpg
- <http://thumbs.dreamstime.com/x/african-family-9059226.jpg>
- <http://villageenterprise.org/wp-content/uploads/2012/05/International-Day-of-Families-923x1024.jpg>
- <http://aws.reislogger.nl/kinekatrijninghana/foto/642996.jpg>
- <http://resource.mccneb.edu/cca/ghana/images/home/home1.jpg>
- http://www.ekaristi.org/forum/imgdisp.php?id=farm4_staticflickr_com_3629_3485721014442180de07.jpg
- <http://www.nature.com/bdj/journal/v204/n3/images/bdj.2008.76-i1.jpg>

Voorbeeld speelveld:



Tips/aandachtspunten:

- Maak duidelijk dat het doel is om samen zo snel mogelijk alle families bij elkaar te krijgen. Het is geen wedstrijd wie als eerste een familie bij elkaar heeft.
- Als een groep al heel snel families bij elkaar heeft, kun je het moeilijker maken door ze te verplichten om te ruilen zodra welpen zich bij elkaar in een hoepel bevinden (dus ook als complete sets hierdoor moeten worden verbroken). De welpen mogen dan dus niet meer langs elkaar heen zonder te ruilen. Ze mogen ook niet gelijk met dezelfde persoon terug ruilen, maar moeten eerst weer met een ander ruilen.

SL – 4. Vul die buiken!

Materiaal:

- Algemeen:
 - Bord met de spelregels
 - Kralenketting (0,5x aantal groepsleden, lengte moet een volledig opgeblazen 'buik' strak omsluiten)
 - Tafel
 - Voorraadbakken/emmers (5x)
 - (bal)luchtpomp
 - 'Kinderen met opblaasbare buik' (bijvoorbeeld strandbal/knuppel/etc. voor de buik, stevig hout/karton of grote poppen voor de rest van het lijf)
- Geit melken:
 - Bord met te ondernemen stappen
 - Hooi
 - Geit van karton
 - Maatbeker
 - Latex handschoenen (minstens 1 per deelnemer, eventueel al gevuld met water)
 - Naald/prikpen
- Vis vangen:
 - Grote bak water/opblaasbadje
 - Schepnetjes (2x)
 - Pingpongballetjes met visjes erop getekend (watervaste stift, 1,5x aantal groepsleden)
 - Tennisballen (0,5x aantal groepsleden)
- Fruit oogsten:
 - Bord met te ondernemen stappen
 - 'Boom' van karton (2x)
 - Gelamineerde plaatjes van een rijpe (20x) en een onrijpe tros bananen (20x)
 - Klittenband/haakjes om afbeeldingen aan te hangen
- Brood bakken:
 - Bord met te ondernemen stappen
 - Bruine klei
 - Stevige emmer
 - Honkbalknuppel/breed stuk hout/bezemsteel
 - Doorzichtige plastic bak
 - Kookwekker

Beschrijving van de activiteit:

Shanti heeft tussen de spulletjes een lange kralenketting gevonden en om haar nek gedaan. Hij komt helemaal tot haar benen. Dan komt Baloe aanlopen met een paar lekkere bananen. "Ik hoorde jullie

magen knorren van diep uit de jungle”, zegt hij lachend. “Het is belangrijk om goed te eten”, gaat Baloe verder. “Mooie ketting, trouwens. Maar is hij niet een beetje lang?” “Ik denk niet dat hij om je nek hoort”, klinkt een stem uit de bosjes. Bagheera komt tevoorschijn. “Toen ik bij de mensen woonde, zag ik dat de mensen goed in de gaten houden of de kinderen wel goed eten en groeien. Daarvoor gaan ze naar de dokter en vaak staan ze op de weegschaal. Ik hoorde ook dat er in sommige landen niet veel weegschalen en dokters zijn. In één land is daar een slim trucje voor bedacht: ze doen bij de kleine kinderen kettingen om hun buik. Zolang die kralenketting blijft hangen, heeft het kind genoeg te eten. Als de kralenketting veel te wijd is en van de billen af zakt, eet het kind te weinig.” “Nou, ik denk dat dat bij mij niet zal gebeuren”, grinnikt Baloe. Bagheera lacht. “Jij komt inderdaad niets te kort, maar in dat land moeten mensen soms hard werken om aan hun eten te komen. Ze helpen elkaar om de kinderen genoeg eten te kunnen geven. Ook de oudere kinderen helpen mee. En dan bedoel ik niet boodschappen halen in de supermarkt.”

De welpen hebben per twee één ‘klein kind’ met een opblaasbaar kussen, een opblaasbare knuppel of wat voor handen is als romp (zie hieronder voor verdere omschrijving). Om de romp zit losjes een kralenketting (hij zakt net niet af). Het is de bedoeling dat de welpen er als groep voor zorgen dat bij alle ‘kinderen’ de kralenketting om het lijf blijft zitten en het liefst zo strak mogelijk zit. De leiding laat namelijk elke twee minuten wat lucht weglopen. De welpen kunnen de lucht aanvullen door ‘voedsel’ te verzamelen. Als ze voedsel bij de leiding inleveren, mag er lucht worden aangevuld. Op het kaartje staat hoeveel keer er in totaal gepompt mag worden. De welp(en) mag/mogen zelf bepalen hoe dit over de ‘kinderen’ wordt verdeeld. Vanaf de uitleg duurt het spel in totaal een kwartier. Daarna krijgen de welpen één punt voor ieder kind waar de ketting nog omheen zit, twee punten voor elk kind bij wie de ketting zo strak zit dat hij er niet zo van af kan worden geschoven en één strafpunt voor ieder kind waar de ketting van af is gevallen.

Voedsel verzamelen kan op vier manieren:

- Geit melken: een welp kan aan de tafel van de leiding een maatbeker met hooi vullen. Dit hooi moet de welp in een bak bij een kartonnen koe gooien en vervolgens de maatbeker onder de geit zetten. Als dat is gebeurd, pakt de welp een latex handschoen gevuld met water en vraagt de leiding hier gaatjes in te prikken. De leiding prikt met een naald in twee vingers een klein gaatje. De welp moet de handschoen snel meenemen naar de geit en het water in de maatbeker laten lopen/knijpen. De maatbeker mag pas van zijn plek als de handschoen leeg is. De welp neemt de maatbeker mee naar de leiding. Het aantal milliliters dat uiteindelijk in de maatbeker zit, bepaalt hoeveel keer er gepompt mag worden. Er is maar één maatbeker en iedere welp mag ook maar één keer melken, want daarna is zijn of haar geit ‘leeg’.
- Vis vangen: in een grote bak water drijven en liggen ‘vissen’ (voor elke welp twee). Er liggen twee schepnetjes. De welpen moeten met een schepnetje een vis zien te vangen. Ze mogen één vis per keer bij de leiding inleveren. De grote, zware vissen die op de bodem liggen, zijn vaker pompen waard dan de kleintjes die boven drijven.
- Fruit oogsten: fruit kunnen de welpen ‘plukken’ van nepplanten. Per keer mag een welp één ‘rijpe’ en één ‘onrijpe groente’ plukken. Als een welp een onrijpe groente laat zien, krijgt hij van de leiding een rijpe om samen met de onrijpe weer aan de boom te hangen voor een volgende welp. Daarna mag er gepompt worden voor de rijpe groente die is ingeleverd.
- Brood bakken: om brood te bakken, moeten de welpen eerst graan (een bol klei) van de tafel bij de leiding pakken en verderop met een grote, Afrikaanse stamper fijnstampen (plat). Als ze het deeg plat hebben, kleien ze er bij de tafel bij de leiding een brood van. Als het brood klaar is, leggen ze het in ‘de oven’ (een bak) naast de leiding en zetten ze een kookwekker op twee minuten. Als de kookwekker afgaat, is het brood gebakken en mag er gepompt worden.

Hoe maak je de 'kinderen' (voor een eenvoudiger alternatief, zie Tips/aandachtspunten):

Je kunt hier zelf creatief in zijn, maar let op dat de opblaasbare 'buik' moet kunnen uitzetten en krimpen, zonder dat deze naar beneden valt. Het eenvoudigste is om de vorm van een kind uit heel stevig karton of hout te snijden/zagen. Vervolgens bevestig je de volledig opgeblazen buik met sterke lijm op de plek van de 'buik', zo dat het ventiel nog bruikbaar is. Doe vervolgens de ketting om de 'buik' en 'rug' heen en laat de 'buik' iets leeglopen.

Als je het opblaasbare voorwerp na afloop nog weer wilt kunnen gebruiken, kun je ook grote, zittende (uitgezaagde) poppen gebruiken, waarbij je een strandbal op de benen legt. Vervolgens voorkom je met de kralenketting dat de bal weggrolt.

Aantal keer pompen per afgeleverd voedsel:

Dit lijstje geeft vooral de verhoudingen van de 'producten' ten opzichte van elkaar aan. Probeer je 'kinderen' eerst even uit en vermenigvuldig het aantal keer pompen per product met een factor die het zowel uitdagend als haalbaar houdt.

- Geitenmelk: 1x pompen per 25 ml (naar boven afronden).
- Vis: 2x pompen voor een grote vis, 1x pompen voor een kleine
- Vrucht: 2x pompen
- Brood: 5x pompen

Tips/aandachtspunten

- Wanneer er voldoende leiding is, is het handig om bij dit spel twee personen te hebben staan. Eén bij de 'kinderen' en één om al het andere in de gaten te houden. Als je alleen bent en het te druk is, kun je ook besluiten om tussendoor niet te pompen en leeg te laten lopen, maar op het laatst al het verzamelde voedsel bij elkaar op te tellen en dan om de beurt een beetje laten leeglopen en pompen.
- Het is belangrijk om per kleine activiteit de precieze stappen op een bord te hebben staan. De welpen zullen het nooit allemaal precies onthouden (en leiding in het begin evenmin).
- Als het te onoverzichtelijk wordt voor een groepje, kun je ze per tweetal verantwoordelijk maken voor één specifiek 'kind'.
- Als de opblaasbare constructie teveel werk of te ingewikkeld is, kun je zelf ook (plaatjes van) poppetjes maken van verschillende dikte. Als een welp 'voedsel' brengt, wordt dit genoteerd bij het poppetje naar keuze. Om de vijf minuten worden, op basis van de hoeveelheid voedsel die is aangeleverd, de (plaatjes van) poppetjes verwisseld voor een dunner of dikker exemplaar. Let op dat ze allemaal eenzelfde kralenketting om hun middel hebben.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen het stuk wereldbol met Nederland er op.

5.7 INT – Emaarate ruïne (Internationaal)

De Emaarate ruïne is een mysterieuze plek in de jungle. Er worden vaak vreemde voorwerpen gevonden die reizigers uit de hele wereld hier hebben achtergelaten.

Boven op de ruïne wappert een Ghanese vlag. "Nu de groep groter is geworden, weten er vast wel een paar wat die verschillende spullen die hier nog liggen moeten voorstellen", zegt Mowgli. "Vast wel", zegt Bagheera. "Zeker weten", zegt Baloe. "Daar zullen we wel achter komen", gaat Hathi verder. Het duurt niet lang totdat iedereen door elkaar aan het praten is, maar uiteindelijk komen ze er wel uit.



INT – 1. Driedelig memorie

Materiaal:

- Zelf gemaakt driedelig memoriespel: op het ene kaartje staat het Nederlandse woord, op kaartje twee een plaatje van een typisch Nederlands voorwerp en op kaartje drie datzelfde maar dan uit Ghana zoals:
 - Het woord 'Vlag': plaatje van de Ghanese vlag en een plaatje van de Nederlandse vlag
 - Het woord 'Eten': plaatje van rijst en een plaatje van patat
 - Het woord 'Kleding': plaatje van Nederlandse kleding en een plaatje van Ghanese kleding
 - Het woord 'Land': een plaatje van de kaart van Ghana en een plaatje van de kaart van Nederland

Beschrijving van de activiteit:

Oe heeft bij de spullen die bij de Emaarate ruïne liggen foto's gevonden en heeft daarvan een memoriespel gemaakt. Het zijn allemaal Ghanese voorwerpen. Weten de welpen welke voorwerpen het zijn en wat we daar in Nederland voor gebruiken? De welpen spelen een memoriespel, maar dit keer gaat het niet om twee kaartjes, maar om drie.

INT – 2. Kleding wisselspel

Materiaal:

- Kleding uit andere landen
- Foto's of plaatjes van de vlaggen van de landen

Beschrijving van de activiteit:

Toen Chil over Ghana vloog, zag hij allerlei kleuren beneden! Toen hij wat lager was gaan vliegen, zag hij dat het van de kleding van de mensen kwam. Niet alleen van de vrouwen met hun mooie jurken, maar ook de mannen droegen prachtige kledingstukken met allerlei kleuren. Dit had Chil nog nooit gezien, en hij vroeg zich af of het in andere landen ook zo was. Hij dacht van niet.

Verzamel kledingstukken uit andere landen (sombbrero, burka, sarong, etc.) en vraag aan de kinderen welk kledingstuk bij welk land hoort. Je kunt het met de kinderen ook hebben over het verplicht dragen van bepaalde kleding (bijvoorbeeld een schooluniform in Engeland of een hoofddoek in islamitische landen). Word je in Nederland ook verplicht om bepaalde kleding te dragen?

Speel vervolgens een variant op de stoelendans: leg één kledingstuk minder neer dan het aantal deelnemers. Zolang de muziek speelt, loopt iedereen langs de kleding. Zodra de muziek stopt, zoekt iedereen een kledingstuk uit. Heb je geen kledingstuk, dan doe je niet meer mee. Daarna wordt er weer een kledingstuk weggehaald en begint de muziek opnieuw. Wie geen kledingstuk meer kan vinden, doet niet meer mee, net zolang tot er één deelnemer overblijft. Dit is de winnaar.

INT – 3. Twisterspel

Materiaal:

- Een speelveld, zoals het originele Twisterspel, alleen dan 4 x 6 verschillende speelvelden, te weten 1 rij van 6 vliegtuigen, 1 rij van 6 blauwe vlakken met golven (de oceaan), 1 rij met 6 vlakken met een plaatje van Nederland en 1 rij met 6 vlakken met een plaatje van Ghana.

- Een draaischijf met de 4 verschillende dingen zoals hierboven genoemd en met daarop rechterhand, linkerhand, rechtervoet en linkervoet.

Beschrijving van de activiteit:

Bij de Emaarate ruïne moet je goed kunnen klimmen, klauteren, je evenwicht kunnen bewaren etc. Net als Rikki Tikki Tavi. Om te kunnen overleven in de jungle van Ghana, moet je dit ook allemaal kunnen. Om dit te oefenen, gaan we een Twisterspel doen. Je kan vanuit Nederland in Ghana komen met een vliegtuig of met een boot, maar dan doe je er heel lang over.

Met vier welpen tegelijk speel je aangepast Twister. De leiding draait aan de draaischijf en dan moeten alle vier de welpen proberen de opdracht uit te voeren. Als je omvalt, ben je af. Het wordt steeds moeilijker, want je komt steeds meer in de 'knoop' te zitten en er zijn maar weinig plekken vrij.

INT – 4. Kimspel

Materiaal:

- Twintig of meer echte voorwerpen uit Ghana of Afrika, en als die er niet zijn plaatjes van voorwerpen
- Een niet doorschijnende doek die over alle voorwerpen heen past

Beschrijving van de activiteit:

Akela weet veel. Veel van de voorwerpen uit Ghana die bij de Emaarate ruïne zijn gevonden, kent hij ook. Weten de welpen net als Akela wat de spullen voorstellen?

Leg alle voorwerpen in een kring en bekijk ze met de welpen. Wat stellen de voorwerpen voor en hoe heten ze? Hierna verstopt je alle voorwerpen onder een doek en moeten de welpen alleen of per tweetal opschrijven welke voorwerpen ze hebben onthouden. Hierna controleer je welke ze goed hebben opgeschreven en welke ze waren vergeten.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stuk wereldbol met Ghana erop.

5.8 VG – Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Het Wolvenhol is de plaats in de jungle waar je veilig bent en aandacht besteed wordt aan de gezondheid. Omdat je niet kunt spelen/werken met een lege maag, is dit de uitgelezen plaats om wat te eten te hebben.

Tussen de spulletjes bij de Guha grotten vindt Shanti een vreemd stuk stof. Het lijkt wel een oude pruik. Als zij het aan Mowgli laat zien, barst hij in lachen uit. "Haha, dat lijkt wel zo'n ding waar de mensen hun vloer mee dweilen!"

"Nee, hoor", zegt Jacala, "dat is een stuk vacht van Hippo." Shanti kijkt Jacala verbaasd aan. "Hippo? Wie is dat?" Jacala legt Shanti uit dat Hippo een nijlpaard is dat in Ghana woont. Hippo had vroeger haar. Jacala begint, zoals altijd, enthousiast het verhaal 'Hoe Hippo zijn haar verloor' (zie bijlage 5) te vertellen.



VG – 1. Help mijn nijlpaard staat in brand!

Materiaal:

- Oude blusdekens of gewone dekens

Beschrijving van de activiteit:

Raksha vindt de oplossing van de haas in het verhaal over het nijlpaard niet erg slim. Iemand in brand steken, is nooit een goede oplossing. In het verhaal loopt het nog goed af, maar het had er slechter kunnen uitzien voor het nijlpaard. Daarom gaat Raksha de welpen leren wat ze moeten doen in geval van brand.

De volgende vragen komen aan bod:

- Wat doe je als het brandalarm afgaat?
- Weet je waar de nooduitgangen in de blokhut zijn?
- Waar moet je naartoe als er brand in de blokhut ontstaat?
- Wie bel je het eerst?
- Wat is de branddriehoek?
- Etc.

VG – 2. Hoe smaakt Ghana?

Materiaal:

- Cacaopoeder
- Pinda's (ongezouten) of pindakaas
- Bananenchips
- Tomatenpuree
- Rode ui
- Bouillonblokje
- Chilipoeder
- Verse gember
- Maïs
- Palmolie

Beschrijving van de activiteit:

Baloe, altijd gek van koken, heeft een aantal ingrediënten uit de Ghanese keuken bij zich. Hij wil graag weten of de welpen deze ingrediënten kunnen herkennen. Blinddoek de welpen. Laat ze het ingrediënt eerst ruiken en laat ze raden wat het is. Daarna mogen ze ervan proeven. Denken ze dat het nog steeds hetzelfde ingrediënt is? Als laatste mogen ze voelen. Herkennen ze de ingrediënten? Weten de welpen waar deze ingrediënten voor gebruikt worden? Gebruiken/eten zij deze dingen vaak thuis of misschien alleen bij hun oma?

Let op: pas op met pinda's. Sommige mensen zijn hier allergisch voor!

VG – 3. Een Ghanese snack

Materiaal:

- Voor het drankje:
 - Diverse vruchtensappen
 - Koolzuurhoudend bronwater
 - Verse vruchten of vruchten uit diepvries of blik
 - IJsklontjes
- Voor het snackje (6 personen):
 - 3 avocado's

- 3 geraspte worteltjes
- 2 uien
- 1 teentje knoflook
- 2 eetlepels citroensap
- 1 theelepel paprikapoeder
- 1 kropsla
- Lepeltjes

Beschrijving van de activiteit:

Deze activiteit is uitermate geschikt voor de limonadepost samen met Baloe. Even lekker tot rust komen met een Ghanees drankje en een Ghanees snackje. Hygiëne is heel erg belangrijk. Niet alleen in Nederland, maar ook in Ghana. Laat de welpen dan ook voordat ze aan deze activiteit beginnen eerst goed hun handen wassen (en natuurlijk ook daarna)!

De bereiding van het snackje (Avocado Balls):

Dit doe je natuurlijk samen met de welpen. Druk het avocadovlees fijn met een vork. Voeg de worteltjes samen met de uitjes en de knoflook toe aan de avocadopuree. Voeg het citroensap, de paprikapoeder en wat zout toe. Vorm met behulp van twee lepeltjes kleine balletjes van het avocadomengsel en leg ze elk op een slablaadje.

Bereiding van het drankje:

Laat de welpen eerst een beetje van de sapjes en het fruit proeven. Welke vinden ze het lekkerst? Van de ingrediënten die ze het lekkerst vinden, kunnen ze hun eigen drankje samenstellen. Laat de welpen zelf hun eigen drankje mixen. Laat ze erbij vertellen waarom ze nu juist deze keuze hebben gemaakt. Als je de sapjes in een jerrycan met een kraantje doet (of een thermosfles met een drukpompje) kunnen de welpen het zelf tappen. Vergeet op (hele) warme dagen de ijsklontjes niet!

VG – 4. Wie ben ik, wie ben jij?

Materiaal:

- Bordjes/kaarten met de tekst 'Goedgekeurd' (in de kleur groen) en 'Afgekeurd' (in de kleur rood)
- Situatiekaartjes

Beschrijving van de activiteit:

In het verhaal 'Hoe Hippo zijn haar verloor' (zie bijlage 5) is Hippo erg ijdel. Hij wil door iedereen bewonderd worden, maar op de apen na, doet niemand dat. Hij gedraagt zich dan ook alsof hij altijd de beste is en wil voor zichzelf alleen het beste van het beste. De andere dieren gaan hier een tijdje in mee, totdat de maat vol is. In een groep moet je goed met elkaar om kunnen gaan. Iedereen in een groep heeft een eigen mening, maar krijgt niet altijd helemaal zijn of haar zin. Hoe gaan de welpen om met iemand die zichzelf altijd de beste vindt?

De gids en helper van een nest bespreken samen wat een gids/helper wel of niet zou mogen doen (of hoe ze zich mogen gedragen) in een bepaalde situatie. De andere welpen laten door middel van het bordje zien of ze het gedrag goedkeuren of afkeuren.

De situaties kunnen zijn:

- Tijdens Levend Stratego besluit de gids dat het hele nest vals gaat spelen, de helper is het er niet mee eens.
- Eén van de welpen is een echte pestkop. De gids is het zat en in plaats van naar de leiding te gaan, wil hij het zelf oplossen.

- 
- Op zomerkamp zien de gids en de helper in de tuin van de buren een trampoline staan. Ze klimmen over de schutting en leven zich helemaal uit op de trampoline. Tegen de andere welpen vertellen ze dat het mag van de leiding.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld ontvangen de welpen een stukje van de wereldbol.

Tip: kijk voor meer inspiratie met betrekking tot activiteiten ook eens in de activiteitenbank op www.scouting.nl/activiteitenbank.

Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag

Hieronder volgt een checklist die je naar eigen wens kunt gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de Jungledag. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen hierin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel-document downloaden op www.scouting.nl. Klik hiervoor op Spel en vervolgens onder Welpen op Jungledag.

Opzetten

Actie	Wie?	✓
Is de Jungledag een agendapunt op het regiospeltakoverleg? (of een ander regio-overleg voor welpen)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige (regio-/groeps)activiteiten)		
Bij wie ligt de verantwoording van de organisatie? (regiocoördinator, een groep of iemand/iets anders)		
Is er een vervolgoverleg gepland om verdere afspraken te maken voor de Jungledag?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

Voor de Jungledag

Actie	Wie?	✓
Verantwoordelijkheden		
Is vastgesteld wie of welk rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreidt?		
Agendapunten		
Evaluatie vorige (regionale) Jungledag		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
Locatie		
Programma		
Financiën		
Organisatie		
Dagindeling en tijdschema Jungledag zelf		
Verloop samenwerking: hoe om te gaan met knelpunten?		
Planning in de komende periode		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatiemethode bepaald?		
Taakverdeling		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		

Is alle kennis/deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		
Locatie		
Zijn de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende? (voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema/verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoopbeslissingen, vergoedingen etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
Organisatie		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen er verzorgd moeten worden?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bijvoorbeeld bij verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de kinderen nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt? Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten?		
Is er EHBO/BHV geregeld?		
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de Jungledag? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		

Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden? (zware regen, hitte etc.)		
Hoe gaat de (thema)aankleding van de activiteiten eruitzien? Wie regelt dit?		

Tijdens de Jungledag

Actie	Wie ?	✓
Kom je met alle leiding van te voren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
Na aankomst welpen		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben welpen, leiding en organisatie het naar hun zin?		
Na vertrek welpen		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de Jungledag

Actie	Wie ?	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Jungledag

Aan: Alle [speltak]teamleiders van groepen uit regio [naam regio]

Datum: ..-.-.....

Betreft: Uitnodiging overleg Jungledag 2015

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de Jungledag 2015. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor de komende Jungledag. Deze avond kun je alvast kennismaken met de speldraad van dit seizoen waarop het thema van de Jungledag 2015 is gebaseerd: 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'. Tijdens deze Jungledag maken de welpen kennis met Anansi en Ghanese gebruiken en voorwerpen. Kenmerkend voor de Anansi-verhalen is dat Anansi zijn tegenstanders steeds te slim af is. In zijn karakter heeft hij zowel elementen van de schurk als de egoïst. Anansi houdt een aantal junglebewoners voor de gek, om uiteindelijk Shere Khan tegen te komen. Ook zijn er diverse Ghanese voorwerpen gevonden bij de Emaarate ruïne, waarmee de welpen meer te weten komen over Ghana.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van de Jungledag. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van de Jungledag noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van de Jungledag vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan de Jungledag, dan raden we je aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt: andere regioactiviteiten, uitwisseling etc.].

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jouw groep ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van de Jungledag beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan een van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor [datum].

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke Scoutinggroeten,

Namens het activiteitenteam welpen,

[Naam coördinator welpen]

[E-mail]

[Telefoonnummer]

Bijlage 3: 'Op de markt' (5.6, activiteit 1)

Maak kaarten met op de voorkant een afbeelding (zie link) en op de achterkant de begeleidende tekst.

1. *Afbeelding (voorkant):*
http://www.untamedtravelling.com/uploads/images/1312/top_medium.jpg
Begeleidende tekst (achterkant):
In de groentekraam worden nette stapels gemaakt in mandjes. Dan kunnen klanten de groentes op hun hoofd dragen. Zo doen ze dat hier. Hoor je de vrouw mandjes legen en vullen? Haar vingers ritselen en de groentes rollen door het mandje.
2. *Afbeelding (voorkant):*
http://imgc.artprintimages.com/images/art-print/ali-mobasser-makola-market-accra-ghana-west-africa-africa_i-G-24-2459-8Z4KD00Z.jpg
Begeleidende tekst (achterkant):
Een supermarkt hoeft niet altijd binnen te zijn. Je kunt ook gewoon buiten stapels maken. Dan hoef je niet eens alles uit te pakken. Het plastic kraakt als de klanten zelf hun spullen pakken.
3. *Afbeelding (voorkant):*
http://www.semesteratsea.org/wp-content/uploads/2012/04/IMG_0876.jpg
Begeleidende tekst (achterkant):
Ook hier gaan mensen op de fiets. De fietsenmaker gebruikt stukken van oude fietsen om nieuwe fietsen te maken. Hij test alles. Ook de fietsbel.
4. *Afbeelding (voorkant):*
http://ghanatravels.files.wordpress.com/2010/01/agomanya-bead-market-ghana-img_1861.jpg
Begeleidende tekst (achterkant):
Ze maken hier mooie kralen en ze zijn erg goed in rijgen. Mannen, vrouwen en kinderen dragen deze kettingen en armbanden. Hoor je de kralen rammelen?
5. *Afbeelding (voorkant):*
<http://neollila.smugmug.com/Africa/The-Market-Agbozume-Ghana/i-CwSFfpr> (blader door de afbeeldingen en kies voor een afbeelding van een schoenenverkoper of een stapel slippers, klik op 'Share' en stuur de afbeelding naar je eigen e-mailadres)
Begeleidende tekst (achterkant):
Het is hier warm. Veel mensen dragen slippers. Hoor je de zolen klepperen bij de schoenverkoper?
6. *Afbeelding (voorkant):*
<http://neollila.smugmug.com/Africa/The-Market-Agbozume-Ghana/i-CwSFfpr> (blader door de afbeeldingen en kies voor een pannenkraam of een eettentje, klik op 'Share' en stuur de afbeelding naar je eigen e-mailadres)
Begeleidende tekst (achterkant):
Ook hier wordt gekookt, maar niet altijd binnen in de keuken. Hoor je de lepel van de verkoper tegen de pan slaan?
7. *Afbeelding (voorkant):*
<http://intelligenttravel.nationalgeographic.com/files/2011/05/market-590x397.jpg>
Begeleidende tekst (achterkant):
Wat zijn dat nu weer? Het zijn pitten van palmnoten. Een soort nootjes, zeg maar. Hoor je de vrouwen met hun blikken tegen elkaar slaan?

Bijlage 4: 'Aan de verkeerde kant van de zee' (5.6, activiteit 2)

De cijfers op de kaarten komen overeen met de opgesomde objecten.

Lijst met objecten en complete URL's:

1. Fort Kijkduin – Fort Cape Coast
<http://www.skyfly.nl/bruiloft-dj/fort-kijkduin-den-helder/> of <http://www.uitzinnig.nl/details/1dea266d-455e-48a0-bc0b-bb2687034334/Fort-Kijkduin.aspx>
<http://www.britannica.com/EBchecked/media/36562/Cape-Coast-Castle-Ghana>
2. Nationaal Park de Hoge Veluwe – Mole National Park
<http://www.flierfotografie.nl/wp/de-hertenbrons-in-het-nationaal-park-de-hoge-veluwe/>
<http://www.artflakes.com/en/products/mole-national-park-northern-region-ghana-max-milligan>
3. Standbeeld d'artagnan – Kwame Nkrumah mausoleum
<http://www.ppsimons.nl/stamboom/maastricht/artagnan-2klein.jpg>
<http://www.gapyearghana.com/images/ghana/nkrumah.jpg>
4. Sint Josef Kathedraal – Navrongo Church
<http://www.fotothing.com/photos/5fd/5fdafeb882b79a1c1cb2ff51fb5eef1f.jpg>
<http://nbdiocese.files.wordpress.com/2012/01/dsc06479-640x360.jpg?w=300&h=168>
5. Monument op de Dam – Liberation Day Monument
<http://jeanpierrejans.nl/nieuws/?p=1135>
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Accra_Riots_1.jpg
6. Hunebed Ravelte – Mistry Stone
<http://www.hunebeddenwijzer.nl/wp-content/uploads/hunebedden/hunebed-d53.jpg>
http://www.ghana.photographers-resource.com/Gallery/Larabanga/images/H3110812002_098.jpg
7. Paleis Soestdijk – Manhyia Palace
http://gundermangedana.blogspot.nl/2010/06/paleis-soestdijk_9359.html
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Manhyia_Palace_Museum.jpg
8. Oosterschelde deltawerken – Akasombodam
<http://i35.tinypic.com/28u5t3c.jpg>
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Akosombo_Dam_is_spilling_water_Ghana.JPG
9. Erasmusbrug – Adomi bridge
http://www.architectuurinrotterdam.nl/images/main/building_12.jpg
<http://admin.bridgeweb.com/library/UserFiles/image/adomi/adomi3.JPG>





Bijlage 5: 'Wie ben ik, wie ben jij?' (5.8, activiteit 4)

Hoe Hippo zijn haar verloor

Eens, lang geleden, had Hippo het nijlpaard nog haar. Hij had een prachtige, donkerbruine vacht, met heel dik, zijdezacht haar. En trots dat hij erop was! Hij paradeerde door het bos en langs de oever van de rivier, zwaaide opschepperig met zijn prachtige, zijdeachtige staart en vond dat de andere dieren hem moesten bewonderen.

"Ben ik niet elegant? Hebben jullie ooit zo'n prachtige zijdezachte vacht gezien?" wilde hij weten. De meeste andere dieren moesten niets van die opschepperij hebben. Alleen de apen in de bomen sloofden zich uit om hem gelijk te geven.

"Wat ben je toch mooi, Hippo! Jij hebt de meeste haren van allemaal. Jouw donkerbruine vacht is net zijde, daar kan iedereen aan zien hoe ontzettend belangrijk jij bent!" En ze drapeerden slingers van groene klimplanten over Hippo heen, en zwaaiden door de bomen achter hem aan. Ze gaven hem zo vaak complimentjes, dat hij bijna barstte van trots.

Al snel werd Hippo zo ijdel, dat hij bijna de hele dag bij de vijver bleef. Daar kon hij zijn spiegelbeeld in het water bewonderen. "Kijk dan toch! Kom allemaal eens naar me kijken! Die apen hebben gelijk! Bekijk mijn zachte oren, mijn schitterende staart en mijn volmaakte figuur maar eens goed. En dan heb ik ook nog de dikste vacht van alle dieren, dus ik móet wel de belangrijkste zijn in het bos."

Hippo werd zo ijdel dat hij de baas begon te spelen over de andere dieren. De vissen en de watervogels mochten geen rimpeltjes meer maken in het spiegelgladde oppervlak van de vijver als hij zichzelf er vol bewondering in bekeek. De vogels moesten zijn vacht schoonmaken. Haas moest doorns uit zijn voeten halen. Omdat hij de dikste vacht had en dus het belangrijkste dier in het bos was, stond Hippo erop dat hij de sappigste planten kreeg. En als het geregend had, was hij ook de eerste die vers water uit de rivier mocht drinken.

Als één van de dieren ongehoorzaam was, werd hij vreselijk driftig en dreigde hij met de meest afschuwelijke straffen. Na een poosje hadden de andere dieren er schoon genoeg van. Ze hielden een bijeenkomst in het bos, ver weg van Hippo. "Hij is onuitstaanbaar!" vonden ze allemaal. "We zijn geen baas meer over onszelf! Weg met Hippo! Weg met Hippo!" riepen ze in koor. "Nee, wacht eens even", zei Haas. Hij ging in de kring staan. "Ik denk dat Hippo er zelf niets aan kan doen. Het komt vast door die prachtige dikke vacht van hem dat hij zich zo onmogelijk gedraagt." "Nou... ja... dat zou best kunnen... misschien heb je gelijk...", mompelden de andere dieren. "In dat geval", zei Haas, "heb ik een plan. Jullie doen precies wat ik zeg en dan zullen we wel eens zien wat er gebeurt."

De dieren deden inderdaad precies wat Haas had gezegd. Eerst zochten ze zoveel mogelijk droog gras bij elkaar. Dat legden ze op een hoop onder de grote Moelaboom, naast de slaapplaats van Hippo. Olifant stak zijn slurf in de lucht en snoof. Toen hij aankondigde dat het zou gaan onweren, spreidden de dieren al het gras in een dikke laag om Hippo's slaapplaats heen. En toen Hippo wilde weten waar ze mee bezig waren, zeiden ze precies wat Haas hun voorgezegd had. "O, prachtig schepsel met uw schitterende haren, edelste en belangrijkste Hippo, we maken uw slaapplaats lekker warm, want het wordt winter en we kunnen niet toestaan dat de koude wind uw dikke vacht met die prachtige haren in de war maakt!"

Het onweer kwam dichterbij, de lucht werd zwart en de donder rommelde in de verte. Hippo kroop lekker diep weg in zijn warme nest en de andere dieren renden weg. Ze verstopten zich aan de andere kant van het bos, precies zoals Haas had gezegd. Terwijl zij zich uit de voeten maakten, verstopte Haas zich achter een graspol bij de rivier. Hij wenste uit alle macht dat zijn plan zou lukken en wilde zien wat er ging gebeuren.



Eén. Daar was de eerste bliksemflits. Hij siste door de lucht. Twee. Dat was de tweede flits. Hij verlichtte de donkere nacht. "Kom op, kom op nou", smeekte Haas. "Driemaal is scheepsrecht! Kom op!" En drie. Dat was de drie-maal-is-scheepsrecht-bliksemflits. Hij sloeg in de grote Moelaboom en stuurde een vurige slang langs de takken omlaag, naar de cirkel van droog gras waar Hippo middenin lag. Binnen een paar tellen was het een muur van wilde, knetterende vlammen. En Hippo lag nu helemaal niet meer zo lekker te slapen. Hij rende in paniek heen en weer, totdat zijn lange haar ook in brand vloog en hij geen keus meer had. Hij rende zijn slaapplaats uit en sprong in de rivier: PAALONNNNNSSSS! Haas stond op de oever en staarde naar de kringen in het donkere water. Eerst dacht hij dat ze te ver waren gegaan en dat Hippo – en niet alleen zijn harige vacht – voor altijd was verdwenen. Maar hij had zich geen zorgen hoeven maken. Want toen de regen in dikke druppels begon te vallen, zag Haas iets boven water komen. Het was een paar oren, dat vroeger zijdeachtig was geweest. De oren werden gevolgd door een paar neusgaten, dat vroeger harig was geweest. Met een diepe zucht van opluchting ging hij op weg om de andere dieren te zoeken.

"Het is gelukt!" riep hij toen hij ze had gevonden. "Het is fantastisch goed gelukt! Hippo mankeert niets, maar zijn vacht, de oorzaak van zijn trots en zijn onverdraaglijke gedrag, is weg. Voortaan zijn we weer baas over ons eigen leven." En Haas had gelijk. Toen het ochtend was geworden, trok Hippo zijn poten uit de modder van de rivier en liep naar de vijver om eens naar zichzelf te kijken. Hij ontdekte dat hij nu een groot kaal dier was, met alleen wat haartjes in zijn oren. Hij had geen prachtige staart meer, hij had nu een dik, grijs lijf, zonder donkerbruine vacht.

Toen hij dat zag, rende hij naar de rivier. Met een luid "MWOEOEOEOEOE, MWOE" blies hij alle adem uit zijn longen en liet zich vol schaamte in het water zakken. En daar is hij altijd blijven wonen. Hij komt alleen boven water als hij lucht nodig heeft en hij graast alleen 's nachts langs de rand van het bos. En dan liggen alle dieren die hem nog gekend hebben in zijn donkerbruine zijden dagen, lekker te slapen.

Toelichting

Dit verhaal is overgenomen van de website van het Afrika Museum.

Bron: *Wie is het slimst? Dierenverhalen uit Afrika* door H. Oram, Uitgeverij Lemniscaat, Rotterdam, 1997.



Scouting

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

tel
e-mail
web

Scouting Nederland
Postbus 210 • 3830 AM Leusden
+31 (0)33 496 09 11
info@scouting.nl
www.scouting.nl