

2020
JUBILEUMJAAR



DE AVONTUREN VAN DAHINDA

Het complete verhaal en alle activiteiten



Scouting

1 Feest in de jungle

Jungle – 1919

Het begint al een beetje te schemeren als alle dieren uit de jungle richting de Rots van de Watervrede lopen. Akela heeft hen gevraagd om te verzamelen bij de rots voor een grootse mededeling. De dieren zijn nieuwsgierig: waar zou het over gaan?



Als iedereen zich verzameld heeft, staat Akela al bovenop de rots om iedereen op te wachten. Hij kijkt rustig om zich heen. Dan klinkt zijn stem boven het geroezemoes uit: “Yalahi!” Meteen is iedereen stil.

“Beste junglevrienden, het is alweer bijna tijd voor het grote zomerfeest. En ik heb eens zitten rekenen: dit wordt alweer de 100^e keer! Dus we moeten er samen een onvergetelijke feestdag van gaan maken.”

Hathi doet gelijk een stap naar voren. “Wie gaan we allemaal uitnodigen?” “Ja”, zegt Baloe. “Een groot feest moeten we met iedereen kunnen vieren, niemand mag vergeten worden”. Bagheera is ook enthousiast: “We moeten Mowgli en Shanti uitnodigen en alle welpen uit het heeeeeeele land!”

“Maar natuurlijk!”, zegt Akela. “Op zo’n feestdag hoort iedereen erbij”. Dan stapt de wijze Oe naar voren en zegt: “Dan moeten we Shere Khan ook uitnodigen”. Direct ontstaat er weer een geroezemoes. Shere Khan uitnodigen op het feestje? Is dat niet veel te gevaarlijk? Er volgt een pittige discussie. Sommige dieren zijn bang dat de grote tijger hen gaat pesten, maar anderen zien ook de goede, pluizige kant van Shere Khan. Na een lange discussie besluiten de jungledieren uiteindelijk om te stemmen. De meeste stemmen gelden. En gelukkig voor Shere Khan kiezen de meeste dieren ervoor om hem toch uit te nodigen. “Dat is mooi”, zegt Akela trots, “want niemand zou alleen moeten zijn op een feestdag.”

In de weken daarna wordt er door alle dieren keihard gewerkt om een groot feest te organiseren. Akela heeft samen met Oe de uitnodigingen gemaakt en Chil heeft ze bezorgd bij alle holletjes, huisjes, boomhutten en takken waar maar dieren wonen. Bagheera en Baloe hebben spelletjes bedacht die de dieren eerst in hun eigen buurt doen, om daarna samen af te sluiten bij de Rots van de Watervrede met een spetterend eindfeest.

Dan is het eindelijk zover: de dag van het feest. De zon is nog maar net op en het lijkt alsof de jungle nog slaapt. Maar niets is minder waar: overal zijn de dieren al bezig om de puntjes op de i te zetten. Het is prachtig weer, in het *Jungle Nieuwsblad* staat het programma voor de hele dag en Chil vliegt voor de laatste keer een rondje om te zien of echt alles klaar staat.

Akela en Hathi staan op de Rots van de Watervrede, als Chil voor hen landt. “Wij zijn er allemaal klaar voor Akela”, zegt hij trots. Hathi doet een stapje naar voren en trompettert luid: “PRRRRRRRRTRTRTRTTTTAAAAA.” Het trompetgeschal van de olifant is in de hele jungle te horen en al snel komen alle dieren naar de Rots van de Watervrede. Het feest kan beginnen!

Net achter de Emaarate Ruïne, vlakbij de Dubbele Waterval, hoort ook Shere Khan het getetter. Hij spitst zijn oren. Dreigt er soms gevaar? Snel, maar voorzichtig sluipt hij dichterbij. Hij wil tenslotte niet gezien worden!

Akela staat bovenop de rots en heet alle dieren welkom op de feestdag: “Jammer genoeg kon niet iedereen komen, maar we gaan er wel een topdag van maken! Heel veel plezier en we zien elkaar straks weer hier voor het eindfeest!”, eindigt hij zijn speech.

Feest?, denkt Shere Khan woest, daar weet ik helemaal niets van! Dat is gemeen, waarom ben ik niet uitgenodigd en de rest wel? Hij gromt. En wanneer hij ziet dat alle dieren vrolijk beginnen aan de spelletjes gromt hij nog harder. Een feest zonder hem? Daar zal hij eens een stokje voor gaan steken! Hij zal eens laten zien dat hij de baas is in de jungle!

Hij sluipt door de jungle om een manier te vinden om het feest te verstoren. En ineens ziet hij Dahinda, de brulkikker, die luid kwakend en met grote kikkersprongen haar groepje probeert bij te houden. Aha, denkt Shere Khan, die zal ik eens flink laten schrikken. Vlak voor de neus van het kleine kikkertje zet hij *BAF* één van zijn grote harige poten neer. Dahinda schrikt zich een hoedje! Ze blaast haar blauwe wangen op, maar maakt geen enkel geluid.

“Hahaha”, lacht Shere Khan gemeen, “ze kan geen woord meer uitbrengen van de schrik, ze is veel te bang! Niemand merkt zo dat ze achterblijft!” Hij besluit nog even door te gaan met zijn bangmakerij en Dahinda flink te plagen.

Maar de gevaarlijke Shere Khan heeft één dingetje over het hoofd gezien. Als brulkikkers zoals Dahinda even stil zijn, betekent dat dat er gevaar dreigt. Hathi merkt de stilte op en marcheert snel terug naar de plek waar hij Dahinda voor het laatst zag. Hij gebruikt zijn slurf om nog eens luid te trompetteren. “PRRRRRRRRRRTTTTTRAATATATA” Shere Khan schrikt: “ze hebben me door!” Met grote sprongen maakt hij zich snel uit de voeten. Snippers papier en stof vliegen in het rond als hij hard door de jungle rent.

Ondertussen verstoppt Dahinda zich in de bossen en ze houdt zich een tijdje muisstil. Als ze denkt dat ze veilig is, komt ze luid kwakend weer tevoorschijn. “Pfffjeiw, dat is goed afgelopen!”, zucht ze. Ze springt vrolijk richting de Talaab Poel om te beginnen aan het eerste spelletje. Als ze daar is aangekomen, ontdekt ze tussen het hoge riet langs de oever een snipper papier. Vast weggewaaid toen Shere Khan de jungle weer invluchtte. Wat zou er op staan?, vraagt ze zich af. Maar voordat ze de tijd heeft om de snipper eens goed te bekijken, staan de harige poten van Shere Khan weer voor haar neus. “Jij dacht zeker dat je aan mij kon ontsnappen!”, gromt hij. Daarna buldert hij van het lachen en zegt: “Ik kan dit spelletje de hele dag volhouden hoor!” Dahinda schrikt en kijkt snel om zich heen. Tot haar opluchting ziet ze dat de andere jungledieren ook zijn aangekomen bij de Talaab Poel. Met veel lawaai komen ze dichterbij. Dat geeft haar een kans om te ontsnappen! Snel springt ze naar de andere dieren toe en hoort ze Shere Khan achter zich weer wegrekken.

Zo gaat het de hele dag door. Dahinda probeert uit de klauwen van Shere Khan te blijven, maar de tijger weet niet van ophouden. Inmiddels liggen de mysterieuze snippers door de hele jungle heen. Als de avond valt, is het tijd voor het grote junglefeest. Dahinda zucht tegen de dieren die om haar heen staan: “Zal ik wel naar het Junglefeest gaan?” “Natuurlijk”, zeggen de andere jungledieren stellig, “daar zijn wij ook allemaal en samen maken we er een mooi feest van. Wij zijn er om je te beschermen!” Dahinda laat zich overtuigen en gaat met de andere dieren mee. Ze hebben gelijk, denkt ze, ik laat deze mooie dag niet verpesten!

Als ze staat te dansen en te springen op het feest, ziet ze ineens de oranje-zwarte harige poten van Shere Khan weer. Ze schrikt en vlucht weg, maar Shere Khan is te snel. Telkens volgen zijn gevaarlijke klauwen de kleine kikker. Dahinda springt en springt, steeds dieper de jungle in. Ze weet niet welke kant ze op gaat, maar ze moet weg van die enge tijger! Na een poosje heeft Shere Khan er genoeg van en keert terug naar de rots. Dahinda springt voor de zekerheid nog even door, totdat ze hijgend en puffend een mooie schuilplaats vindt. Onder een paar bladeren verstoppt ze zich. Voorzichtig kijkt ze om zich heen. Ze beseft dat ze geen idee heeft waar ze is. Dan hoort ze een zacht geschuifel en voordat ze weet wat er gebeurt, wordt ze opgetild door twee grote handen.

Shere Khan is ondertussen weer aangekomen bij de rots. Wat zijn die gekke dieren nu weer aan het doen?, vraagt hij zich af. Het lijkt wel een puzzel. In een kring proberen ze de snippers die ze gevonden hebben bij elkaar te passen. Shere Khan sluipt nog dichterbij en ziet tot zijn schrik dat zijn

naam op het papier staat. Met mooie sierlijke letters is het geschreven en er boven staat 'Uitnodiging'. Was hij wel uitgenodigd voor het feest? En dan weet de tijger het weer. Hij was laatst zo boos, dat hij al zijn post zonder het te lezen met zijn klauwen aan stukken heeft gescheurd.

Heel zachtjes verlaat hij het feest, met zijn staart tussen zijn benen. Hij schaamt zich ineens, want waarom heeft hij Dahinda nu zo gepest? Nu is ze verdwaald in de jungle, bang en alleen. En het is allemaal zijn schuld.

En Dahinda? Die kijkt recht in de vriendelijke ogen van een oude man. Voorzichtig buigt de man zich over de prachtig gekleurde brulkikker heen. Zijn lippen komen heel dichtbij en ineens drukt hij een kus op haar glibberige rug. Dan lijkt alles om haar heen te draaien, rookwolken en confetti in allerlei kleuren dansen om haar heen.

Het eerstvolgende wat Dahinda weet, is dat ze wakker wordt in een gouden hemelbed.
"Goedemorgen, prinses Dahinda", zegt een zachte stem.

1 Activiteiten bij “Feest in de jungle”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Shere Khan is boos. Heel de jungle viert feest en hij is niet uitgenodigd. Althans... dat denkt hij. Als wraak wil hij het feest verstoren. Hij kiest voor Dahinda, want dat is een lekker makkelijk doelwit om te pesten.



1.2 Activiteit 1: Kikkertikker



In dit spel zijn alle welpen Dahinda. Ze springen als kikkers op het speelveld of in de speelruimte. Eén van de welpen wordt aangewezen als Shere Khan. Shere Khan beweegt zich voort op handen en voeten en moet de Dahinda's tikken. Voordat het spel begint, wordt Shere Khan even apart genomen, buiten het gehoor- en gezichtsveld van de andere welpen. Daar wordt namelijk de geheime Mowgli aangewezen. Mowgli doet net alsof hij een kikker is en springt net zoals de andere welpen als een kikker.

Wanneer de geheime Mowgli is gekozen en Shere Khan weer is teruggekeerd in de groep, begint het spel. Shere Khan moet zoveel mogelijk Dahinda's tikken. Wanneer een Dahinda getikt wordt, moet deze stil blijven staan. De geheime Mowgli moet ongezien de stilstaande Dahinda's tikken. Wanneer hem dat lukt, mag de Dahinda weer vrolijk rondspringen. Maar pas op! Wanneer Shere Khan de geheime Mowgli betrapt, is het spel afgelopen. Mowgli wordt nu Shere Khan en de Dahinda's kiezen weer een nieuwe Mowgli. Hoeveel Dahinda's hebben Shere Khan en Mowgli getikt?

Variatie

Wanneer een Dahinda binnen een bepaald tijd nog niet is bevrijd door Mowgli, verandert deze in een prinses. Wanneer een prinses door drie Dahinda's wordt getikt, verandert de prinses weer in een Dahinda en mag ze weer vrolijk rondspringen.

1.3 Activiteit 2: Shere Khan “wekken”



Shere Khan ligt aan het eind van het speelveld op zijn buik te slapen. Aan de andere kant van het speelveld staan de welpen achter een lijn opgesteld. Ze willen Shere Khan pesten. Dat doen ze door naar Shere Khan te lopen en hem te kriebelen. Wanneer iemand hem op zijn achterwerk tikt, wordt Shere Khan wakker en mag hij iedereen tikken. De welpen lopen zo snel mogelijk naar de andere kant van het speelveld. Eénmaal achter hun eigen lijn zijn ze veilig. Wie getikt is, wordt een Shere Khan. De welp die als laatste overblijft, wint het spel (en wordt in de volgende ronde de Shere Khan).

1.4 Activiteit 3: Megafoon!

Doel: Pesten bespreekbaar maken



Speelveld

Een veld van twee rechthoeken die tegen elkaar aanliggen. Aan de ene kant van het speelveld aan de korte zijde is de “start”, aan het andere einde staat een leider met een megafoon.

Verloop van het spel

Verdeel de horde in twee ploegen. Elke ploeg heeft een coach en een geblinddoekte speler.

ONTWIKKELINGSDOEL

Pesten

Scouting wil bijdragen aan de ontwikkeling van welpen. Zowel pesten als gepest hebben een negatieve invloed hebben op de ontwikkeling van welpen, met soms ingrijpende gevolgen die tot op latere leeftijd doorwerken. Daarnaast hebben pesten en ruzie een negatief effect op de groep. Er is minder tijd voor leuke dingen of leuke dingen worden erdoor verpest. Scouting wil een veilige omgeving zijn voor alle kinderen, pesten past daar dus niet bij.

Ploeg 1 staat in het linker speelveld en ploeg 2 staat in het rechter. Iedere speler kiest een eigen plekje en mag daar niet meer van af komen. De geblinddoekte speler moet zich door het speelveld van de tegenstander bewegen en zo snel mogelijk aan de andere kant van het speelveld zien te komen. De coach begeleidt (langs de zijlijn) de geblinddoekte speler.

De spelers die in het speelveld staan, mogen de geblinddoekte spelen proberen te tikken (zonder van hun plaats af te gaan). Wanneer dat lukt, moet de geblinddoekte speler terug naar de start en opnieuw beginnen. De ploeg die de leider met de megafoon als eerste bereikt, heeft gewonnen en mag één persoon uit de andere ploeg een handicap geven, zoals:

- Alleen je rechterarm gebruiken;
- Ga zitten;
- Sta op één been, enzovoorts.

Na elke ronde leest de leider met de megafoon een stelling voor. De spelers van beide ploegen discussiëren hierover. Ben je het eens met de stelling ga je aan de linkerkant van de megafoon staan. Ben je het niet eens met de stelling, ga je aan de rechterkant van de megafoon staan.

Nodig:

- Megafoon;
- Twee blinddoeken;
- Stellingen (zie hieronder).

Stellingen:

Pesten en plagen is hetzelfde
Nee, plagen wordt tussen vrienden gedaan. Het is niet bedoeld om te kwetsen en vaak kan iedereen er om lachen. De plager kan ook terug geplaagd worden. Bij pesten gebeurt dat niet. Bij pesten is er maar één slachtoffer die door dezelfde (persoon/groep) wordt gepest.
Als er gepest wordt, ga ik naar de leiding
Dat is het beste wat je kan doen. De leiding kan jullie dan helpen om het pesten te laten stoppen. Onthoud dat dit geen "klikken" is
In onze groep wordt gepest
Het is heel erg jammer en stom wanneer er in jullie horde wordt gepest. Helaas kunnen de pester en de gepeste(n) dit niet zelf oplossen. Het is heel goed om hierover te praten! Met de hele horde kunnen jullie vast, samen met de leiding, het probleem oplossen en het pesten doen stoppen. De sfeer verbetert hierdoor, zodat iedereen een fijne tijd bij de horde heeft!
Door niet te reageren op pesten steun ik de pester
Wanneer je niet afkeurend reageert op het gedrag van een pester, geef je deze het gevoel dat deze heel stoer of cool is. Het maakt de gepeste ook extra verdrietig, omdat het lijkt alsof het jou niets kan schelen. Het is niet makkelijk om een pester aan te spreken op zijn/haar gedrag, maar het juist erg knap en stoer is als je het wel probeert. Doe het wel op een rustige manier, zonder te schelden of te slaan. Vertel het ook aan je leiding.
Eigenlijk wil ik iemand die gepest wordt steunen
Wie gepest wordt, voelt zich vaak alleen. Met een bemoedigend woordje of een schouderklopje kan je een heel eind komen. Je helpt een gepeste enorm als je samen naar de leiding gaat om het te bespreken.

Andere activiteiten met betrekking tot pesten vind je op de activiteitenbank:

- [De geplaagde pest \(meerdere opkomsten\)](#)
- [Krijg de pest weg](#)

2 KWAAAAAAK KWAAAAK!

100 jaar geleden woonde er een vrolijke gekleurde brulkikker in de jungle. Ze kwaakte er lekker op los, behalve als er gevaar dreigde in de bosjes. Dan was ze ineens muisstil. Ideaal, want dan wisten alle dieren dat er gevaar op komst was en konden ze zich op tijd verstoppen. Bijvoorbeeld als Shere Khan op zoek was naar een lekker hapje.



Maar deze handige brulkikker is al jaren verdwenen uit de jungle. En dat is maar goed ook, denkt Shere Khan. Zo kan hij makkelijker de andere dieren besluipen.. “Nee, laat die brulkikker maar lekker wegblijven!”, grinnikt hij gemeen.

Dahinda ligt ondertussen heerlijk te slapen in haar donzen hemelbed in een prachtig kasteel. Haar kindermeisje Mamta maakt het ontbijt klaar en brengt het naar de kamer van Prinses Dahinda. Die heeft nog helemaal geen zin om op te staan. Als Mamta de gordijnen opendoet, protesteert de prinses dan ook heftig. “Moet ik echt alweer wakker worden? Ik heb het idee dat ik er net in lig. O, doe de gordijnen alsjeblieft dicht. Het licht is zo fel, alsjeblieft Mamta.” Dahinda heeft tot laat gefeest en wil lekker uitslapen. Maar het kindermeisje is onverbiddeijk: “De kleermaker komt zo een nieuwe jurk aanmeten. Dus helaas.”

“Alweer?”, zucht Dahinda. Ze wil helemaal geen jurken passen of weer naar een sjeek feest. Nee, ze wil naar buiten, rennen door de bossen, springen door het gras, op avontuur in de jungle! Daarover heeft ze vannacht gedroomd. Wat precies weet ze niet meer. Maar spannend was het wel. Ze was in de jungle en sprong daar rond. Maar niet als prinses, maar ze is een grote kikker, een prachtige gele brulkikker met knalblauwe wangen.

Terwijl Dahinda rustig haar boterham eet, komen er nog meer herinneringen aan haar droom naar boven. Ze herinnert zich dat ze tussen een heleboel bladeren verstopt zat, omdat ze opgejaagd werd door een angstaanjagend, eng dier. Met grote tanden.

Iemand redt haar net op het nippertje. Ze wordt opgetild en gekust. Bah! Vanaf dat moment is ze weer een prinses. Jammer, denkt ze, het hoort juist andersom te zijn. Zo gaan de sprookjes helemaal niet. En bovendien wil ze juist graag een kikker zijn!

De rest van de dag voelt Dahinda zich niet lekker. Zou ze verkouden worden? Haar kindermeisje stopt haar vroeg onder de wol met een warme kruik, in de hoop dat de prinses zich dan morgen weer wat beter voelt.

Ondertussen gaan er allerlei vreemde gedachten door Dahinda's hoofd. Wat is er toch met haar aan de hand? “Ach, één nachtje goed slapen, dan is het vast weer over”, zegt ze tegen zichzelf. Maar hoe ze ook haar best doet om in te slapen, het wil maar niet lukken. Ze draait en woelt. Soms zakt ze even weg, maar schrikt dan weer wakker. Ze kan niet meer in bed blijven liggen. Ze staat op en loopt naar het raam. Ze heeft frisse lucht nodig. Ze schuift de gordijnen open. Buiten lijkt het wel dag, zoveel licht is er. Het is volle maan en de maan schijnt rechtstreeks haar kamer in.

Droom ik nu?, vraagt Dahinda zich af en ze kijkt naar haar voeten. Ik lijk wel geel in het maanlicht! Ze kijkt naar haar handen, die zijn ook geel en tussen haar vingers zitten een soort zwemvliezen. “Help”, roept ze zachtjes, maar het klinkt meer als een zacht “kwaakwaaaaak.” Dan kijkt ze in de spiegel. Ze is veranderd in een grote gele brulkikker met blauwe wangen!

Zou het aan de volle maan liggen? Angstig kijkt ze om zich heen. Wat als iemand haar zo ziet? Waar zou ze zich bij onraad kunnen verstoppen? Ze heeft zoveel vragen. Hoe lang zou die

gedaanteverwisseling duren, wanneer is de volle maan weer weg en wat zou er dan gebeuren, blijft ze dan kikker of wordt ze weer prinses?

Dahinda besluit dat ze eerst maar eens uit moet zoeken en springt terug in bed. Veel slaapt ze niet, elke keer schrikt ze wakker en kijkt hoe ze eruit ziet. Nee, nog steeds is ze kikker! Uiteindelijk valt ze toch in een diepe slaap...

Vroeg in de morgen wordt er op de deur geklopt. "Prinses!" Dahinda schrikt wakker. Oh nee! Ze duikt diep weg onder de lakens. Wat nu? Straks ziet iedereen dat ze een kikker is! Voorzichtig gluurt ze door haar oogwimpers naar haar handen. Ze kan het bijna niet geloven, maar ze zijn weer gewoon roze! Ze slaakt een zucht van verlichting: weg gele kleur, weg zwemvliezen! Ze springt uit bed en loopt snel naar haar spiegel. Gelukkig, geen kikker meer te zien!

"Je hebt kennelijk goed geslapen, je bent zelfs al uit bed. Geweldig!", zegt Mamta. "Je had gelijk", zegt Dahinda tegen zichzelf. "Een nachtje goed slapen doet wonderen." Mamta begint gelijk het bed op te maken. Ze moest eens weten, denkt Dahinda. Ze is nog steeds in een soort roes. Wat is er vannacht nu allemaal gebeurd? Was ze echt een brulkikker?

Dahinda bladert door haar agenda, over 28 dagen is het weer volle maan. Tijd genoeg om een onderzoek te starten. Zou het dan weer gebeuren?

Haar blik valt op haar vriendenboekje. Nooit eerder heeft ze het gebruikt. Ze heeft niet zo veel vriendjes. Maar nu pakt ze het op en schrijft haar eerste avontuur als brulkikker er in. Daarna verstopt ze haar boekje op een geheim plekje, tussen haar jurken diep in haar koninklijke kast.

2 Activiteiten bij “KWAAAAAAK KWAAAAK!”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda wordt wakker als prinses. Het lijkt alsof ze haar leven als kikker in de jungle alleen maar heeft gedroomd. Ze moet uit bed, omdat ze jurken moet passen voor een bal. Liever blijft ze lekker in bed liggen. Later verandert Dahinda voor de eerste keer in een prachtige brulkikker.



1.2 Activiteit 1: De ontbijtestafette



Dahinda wil vandaag liever in bed blijven liggen, maar misschien dat een lekker ontbijtje op bed haar van gedachten kan doen veranderen. Elk nest wijst een Mamta aan. Mamta weet exact wat Dahinda

lekker vindt en in welke volgorde het ontbijt opgediend moet worden. Mamta krijgt een ontbijtmenu. Alleen deze is geschreven in geheimschrift.

Mamta moet deze dus eerst ontcijferen, buiten het zicht van de rest van het nest. Dan beeldt Mamta, zonder te praten, het eerste gerechtje van het ontbijt uit. Wanneer dat geraden wordt, gaan de welpen op zoek naar dat gerechtje. Eénmaal gevonden, brengen ze het gerechtje naar Mamta. Zij beeldt dan het volgende gerechtje uit. Dit doen ze net zolang, totdat alle gerechtjes gevonden zijn. Het nest dat als eerste het ontbijtje bij Dahinda krijgt, heeft gewonnen.

1.3 Activiteit 2: Het Wie-Ben-Ik-Spel

Hoe goed kennen de welpen elkaar? Elke welp draagt op de rug een kaartje met de naam van een andere welp. Ze mogen aan de andere welpen vragen stellen over de welp wiens naam zij dragen. Vragen mogen alleen met ja/nee beantwoord worden. In de tweede ronde dragen de welpen een kaartje met een voorwerp (jungle attribuut). De derde ronde wordt gespeeld met junglefiguren.

1.4 Activiteit 3: In geuren en kleuren



Deze activiteit kun je verdelen over twee opkomsten.

Nadat Dahinda wakker wordt als prinses ervaart ze een aantal emoties. Die kan (of wil) ze niet delen met Mamta. Ook wanneer ze de eerste keer haar gedaanteverwisseling ondergaat, ervaart ze een heleboel emoties. Deze activiteit gaat om de combinatie van emoties en gezichtsuitdrukkingen.

Tijdens de **eerste opkomst** worden de gezichtsuitdrukkingen geoefend. De horde wordt verdeeld in tweetallen. Elk tweetal oefent het uitdrukken van gevoelens met het gezicht. Na 10 à 15 minuten oefenen wordt er van één of twee uitdrukkingen een tekening of foto gemaakt. De tekening wordt nu verder uitgewerkt (of de foto wordt afgedrukt). Daarna wordt er aan de hand van de tekening (of foto) een masker gemaakt. Wanneer de maskers af zijn, worden ze gepresenteerd aan de horde. De makers vertellen erbij welke gezichtsuitdrukking hun masker uitbeeldt.

De **tweede opkomst** gaan de welpen aan de slag met hun maskers. De opkomst begint met een korte uitleg over hoe emoties niet alleen met je gezicht, maar ook met je lichaam wordt geuit. Daarna gaan de tweetallen aan de slag om een klein toneelstukje voor te bereiden (van 1 à 1,5 minuut), waarbij beide maskers een rol spelen. Wanneer de maskers bijvoorbeeld boos en vrolijk uitbeelden,

ONTWIKKELINGSDOEL

Op weg naar zelfstandigheid

Vanaf de welpen krijgen de kinderen steeds meer zelfstandigheid. Ze gaan alleen naar school of naar een vriendje. Ze gaan zelf boodschappen doen. Ze leren hun omgeving steeds beter kennen. Voor veel welpen is het eerste zomerkamp ook meteen de eerste keer écht weg van hun ouders. Natuurlijk zullen er bij scouts en explorers nog heel veel stappen volgen, maar bij de welpen wordt een stevige basis gelegd.

kan er gespeeld worden dat de boosheid van de één, komt doordat een grap van de ander niet goed begrepen is.

Nodig:

- (Optioneel) fototoestel of smartphone (en een printer);
- Voldoende (gekleurd) papier;
- Potloden, stiften, scharen, lijm, etc.
- Stevig karton (voor de maskers);

Emoties:

- Boos;
- Verdrietig;
- Geërgerd;
- Blij/Vrolijk;
- Trots;
- Verbaasd;
- Chagrijnig;
- Sombor;
- Moe;
- Uitzinnig;
- Bang;
- Geschrokken;
- Etc.

Tip: Je kan de activiteit nog uitbreiden door van masker te wissel. Bijvoorbeeld iemand die chagrijnig uitbeeldt, kan vrolijk worden door een grap die wordt verteld.

1.5 Activiteit 4: Het complimentjes-spel



Spel gebaseerd op Kinderkwaliteiten spel. Op een grote tafel liggen kaartjes met kwaliteiten. Elke welp krijgt de namen van drie willekeurige andere welpen. Voor deze welpen worden drie kaartjes gekozen. De welpen moeten motiveren waarom zij voor deze kaartjes hebben gekozen.

Variant

Het spel wordt gespeeld in het nest. Elke welp kiest een kaartje voor elk van de andere welpen in het nest. Ook hier moeten ze vertellen waarom ze dit kaartje hebben uitgezocht.

De kwaliteiten zijn:

aanpakker	aardig	avontuurlijk	behulpzaam
belangstellend	beleefd	bescheiden	betrokken
beleefd	bescheiden	betrokken	betrouwbaar
creatief	dapper	digitaal vaardig	doorzetter
eerlijk	enthousiast	geduldig	gezellig
grappig	gul	handig	leergierig
lief	muzikaal	netjes	nieuwsgierig
opgewekt	optimistisch	positief	precies
rustig	slim	snel	sociaal
sportief	spontaan	stabiel	sterk
spontaan	stabiel	sterk	tevreden
verantwoordelijk	vrolijk	wijs	ijverig
zelfstandig	zelfverzekerd	zorgvuldig	zorgzaam

3 Op zoek naar Mowgli

Dahinda is druk in de weer met de computer. Ze googelt er op los. Ze wil veel meer weten van 'haar wonder'. Waarom werd ze ineens een kikker? Ze twijfelt er over om haar geheim met iemand te delen. Zou Mamta, haar kindermisje, te vertrouwen zijn? Zou ze haar geloven?



Op internet vindt ze een verhaal van een jongen die in de jungle is opgevoed door wolven. Hij kan met dieren praten en weet alles van het leven in de jungle. Zou hij haar kunnen helpen? Ze speurt verder en ontdekt dat hij vlakbij woont, in het dorpje Haveli. Maar hij heeft geen e-mailadres. En vast ook geen WhatsApp. Hoe kan ze hem bereiken? En wat zou hij van haar verhaal denken? "Ik zou denken dat die prinses hartstikke gek is. In een kikker veranderen bij volle maan, dat gelooft toch niemand", mompelt ze. Teleurgesteld staart ze uit het raam.

Voor het kasteel is het markt en de marktkoopmannen zijn druk bezig met hun waar. Ze verkopen groente, vis en speelgoed aan de mensen uit het dorp. Plots krijgt ze een idee. "Ja", fluistert ze, "zo ga ik het doen!"

Op een stralende winterdag vermomt ze zich als een gewoon jong meisje en doet daar haar prachtige cape overheen. Zo, eerst maar eens ontsnappen uit het paleis. Ze is nog nooit alleen van het kasteel naar een ander dorp gegaan. Laat staan helemaal naar Haveli. Maar, zo denkt ze dapper, eens moet de eerste keer zijn!

Met een smoesje poeiert ze de bewakers af. "Ik ben geen klein kind. Ik kan best zelf een brief naar de brievenbus brengen", zegt ze wanneer de bewakers met haar mee willen lopen. "Het is maar een klein stukje."

Warm aangekleed stapt Dahinda even later de kasteelpoort uit. Niemand weet aan wie de brief is geadresseerd en wat er in de grote envelop zit. Dat is maar goed ook, want Dahinda heeft haar kikker avontuur op papier gezet en wil dit aan de junglejongen geven. Er staat met mooie krulletters Mowgli op. Een adres weet ze nog niet, maar daar komt ze vast wel achter. Vlak nadat ze het hek van de kasteeltuin achter zich heeft dicht getrokken, trekt Dahinda haar mooie cape uit en verstopt die onder een struik. Die haalt ze straks wel weer op! "Nu ongezien naar Haveli", zegt ze tegen zichzelf en ze wandelt stevig door richting het oosten van haar koninkrijk.

In Haveli ziet Dahinda midden op het marktplein een meisje van haar eigen leeftijd staan. Verlegen stapt Dahinda op haar af. Zachtjes vraagt ze: "Weet jij misschien waar Mowgli woont?" Shanti – zo heet het meisje – kijkt het vreemde meisje verbaasd aan. "Ja hoor, weet jij dat dan niet? Iedereen in Haveli kent Mowgli toch? Ben je nieuw hier? Maar kom maar met mij mee, ik wilde net naar hem toe gaan." Shanti vraagt niets, maar eigenlijk is ze best nieuwsgierig waarom dit meisje naar Mowgli wil. Wie zou deze vreemdeling zijn?

Mowgli is druk bezig met het verslepen van hout. Voor het kampvuur. Hij ziet de twee meisjes aan komen lopen. Shanti herkent hij gelijk, maar wie is het andere meisje? En waar heeft hij haar eerder gezien?

"Hallo Mowgli", roept Shanti al vanuit de verte. Mowgli veegt zijn handen af en loopt naar het hek.

"Goedemiddag dames", zegt hij gekscherend en neemt een denkbeeldige hoed voor hen af.

"Wat verschaft mij de eer?" Dahinda voelt zich verlegen en prevelt: "Ben jij die jongen die is opgevoed door wolven en alles weet van de jungle?" Mowgli knikt.

"Ben jij nieuw hier?", vraagt hij aan het onbekende meisje. "Ja, nee, ja, nee, eigenlijk niet", stamelt Dahinda. "Ik heb je hulp nodig, maar dat is een lang verhaal." "Laten we dan naar binnen gaan, als het een lang verhaal wordt kunnen we beter de warmte op zoeken." Ik heb genoeg hout om een flink

haardvuur te maken. Hij wijst naar zijn pasgekapte houtstapel. Als een galante ridder begeleidt Mowgli de twee meisjes naar de woonkamer en zorgt voor een warme beker thee.

“Nou, vertel maar eens”, zegt hij terwijl hij tegenover Dahinda gaat zitten. “Shanti en ik willen nu wel eens weten wat er aan de hand is!” “Ik zal eerst maar vertellen wie ik ben. Ik woon al een aantal jaren op het kasteel en ik heet Prinses Dahinda...” Daarna vertelt Dahinda hoe ze in haar dromen avonturen als kikker beleeft en dat ze vorige volle maan echt in een grote knalgele brulkikker veranderde. Dan onthult ze haar plan. Ze wil dat Mowgli en Shanti de volgende volle maan met haar meegaan de jungle in. Als ze weer een brulkikker is geworden.

Als ze klaar is met vertellen, kijken Mowgli en Shanti elkaar aan. “Wat een spannend verhaal! Natuurlijk willen we je helpen”, zeggen ze in koor. “Maar,” zegt Shanti, “we moeten wel uitkijken.” “Ja,” knikt Mowgli, “voor Shere Khan!”

“Hoe houden we contact met elkaar om af te spreken?”, vraagt Dahinda. “Post, brieven met geheime codes of...” Ineens stopt Dahinda met praten: ze heeft een idee! “Wil je mijn vriendin niet worden Shanti? Dan nodig ik je uit om te komen spelen op het kasteel en kunnen we zo samen plannen maken!” Mowgli en Shanti vinden het een goed idee. “Ik moet nu terug”, zegt Dahinda, “anders gaat de bewaking van het paleis alarm slaan, maar ik nodig je snel uit Shanti!”

Dan rent ze terug naar het kasteel, waar ze nog net op het nippertje haar mooie cape uit de bosjes vist en dan snel door de poort glipt. “Foei, prinses, je bent helemaal bezweet! Wat heb je gedaan?” Mamta is in alle staten. “Je was zo lang weg, ik had bijna alarm geslagen en een zoektocht georganiseerd.” “Ik was lekker aan de wandel, het is zulk mooi weer”, geeft Dahinda als antwoord. Ze kan haar geheim nu niet prijsgeven. “En ik kwam een leuk meisje tegen, ze heet Shanti en ik zou graag willen dat ze een keer op het paleis komt spelen.” “Een gewoon meisje? Is dat wel een vriendin voor een prinses?” Smekend kijkt Dahinda haar kinderbeide aan. “Ze is echt heel leuk! En aardig en heel netjes. Dat kan toch best?”

Dahinda is niet te houden. Er is natuurlijk ook haast bij, want over twee weken is het alweer volle maan en willen Mowgli, Shanti en Dahinda op avontuur!

3 Activiteiten bij “Op zoek naar Mowgli”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda wil meer weten over mensen en dieren en vindt op internet de naam van Mowgli. Ze gaat naar hem op zoek en vindt ook Shanti. Shanti wordt haar eerste echte vriendin.

1.2 Activiteit 1: Kikkerspeurtocht



Routetechniek:

- Kikkertje met pootje vooruit = rechtdoor
- Kikkertje met pootje naar links = naar links
- Kikkertje met pootje naar rechts = naar rechts



Hier ga je rechtsaf



Hier ga je linksaf



Hier ga je rechtdoor

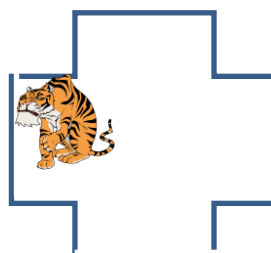


Einde van de route!

Of een kruispuntenroute. Daar waar Shere Khan getekend staat, ga je in tegenovergestelde richting. Daar waar je Dahinda getekend ziet, vind je een opdracht.



Hier ga je rechtdoor



Hier ga je rechtsaf

1.3 Activiteit 2: Ik ga op reis...



Een klassieker onder de groepsspelletjes. Een welp begint met de zin: “Ik ga op reis en neem mee....”, gevolgd door een voorwerp dat begint met de eerste letter van haar of zijn voornaam.



ONTWIKKELINGSDOEL

Wie ben ik

Welpen gaan zich steeds meer vergelijken met andere kinderen. Verschillen tussen jongens en meiden gaan spelen. Welpen gaan zichzelf meer beschrijven aan de hand van psychische eigenschappen in plaats van fysieke eigenschappen. Zo zullen bevers zichzelf zullen omschrijven als ‘Ik kan hard lopen’, terwijl oudere welpen zichzelf vaker omschrijven als ‘Ik ben aardig en netjes’. Doordat ze zich gaan vergelijken met leeftijdsgenootjes, zien ze ook wat minder goed gaat: ‘Ik kan netjes schrijven, maar ben niet zo goed in rekenen.’

Bijvoorbeeld:

Dahinda: Ik ga op reis en neem mee *Dropjes*

Dahinda mag mee op reis, maar wanneer ze een handtas mee wil nemen, mag ze niet mee.

Mowgli: Ik ga op reis en neem mee *Marshmallows*

Mowgli mag mee op reis.

Shanti: Ik ga op reis en neem mee *Suikerklontjes*

Shanti mag mee op reis.

Tabaqui: Ik ga op reis en neem mee *Gevulde koeken*

Tabaqui mag niet mee

Etc.

Pas als in één ronde alle spelers mee op reis mogen en de truc dus door lijken te hebben, is het spel afgelopen. Je kunt hierop variëren door een voorwerp te noemen dat begint met de laatste letter van je voornaam of de eerste letter van je achternaam.

1.4 Activiteit 3: Bouw je eigen stad



De welpen krijgen per nest de opdracht om een maquette van een stad of de jungle te maken. Hierbij maken ze gebruik van kosteloos materiaal, waxinelichtjes, kantoorartikelen, oude (gedemonteerde) apparaten, en dergelijke. Het is de bedoeling dat de welpen hun eigen initiatief en creativiteit gebruiken. De leiding geeft geen sturing of enige andere aanwijzing, maar letten alleen op veiligheid en faciliteren het materiaal, scharen, lijm etc.

Kosteloos materiaal kan door leiding en ouders worden verzameld:

- Lege shampooflessen
- Oude kranten
- Restjes elektriciteitskabel
- Oude knopen
- Oude boutjes
- Oude moertjes
- Restjes papier
- Restjes hout
- Lege zakdoekdozen
- Kurken
- Restjes lint
- Champignonbakjes
- Oude T-shirts
- Schoenendozen
- Lege flesjes (geen statiegeld)
- Pietschuim verpakkingsmateriaal
- Verpakkingsschuimpjes
- Dopjes van flessen
- Dopjes van bierflesjes
- Oude telefoongidsen
- Restjes wol
- Restjes stof
- Conservenblikken (let op dat er geen scherpe randen aan zitten en dat ze schoon zijn)
- Keukenrollen
- WC-rollen
- IJsstokjes (goed gewassen)
- Melkpakken (goed gewassen)
- Sappakken (goed gewassen)
- Yoghurtbakjes (goed gewassen)
- Boterbakjes (goed gewassen)
- Lipjes van blikjes
- Oude puzzels
- Eierdozen
- Bakjes van de afhaalchinees (goed gewassen)
- Tijdschriften
- Oude fietsbanden

* Kosteloos materiaal, gooi je normaal weg.

* Deze lijst is niet compleet, bedenk zelf meer.

De welpen kunnen naar buiten om daar natuurlijk materiaal te zoeken. Zorg dat de welpen alleen de dingen pakken die al los op de grond liggen.

4 Vader Wolf

Het plannetje is gelukt: Shanti en Dahinda spelen regelmatig samen. Er is zelfs al een slaapfeestje georganiseerd op het kasteel! De twee meiden kletsen honderduit en Shanti is het eerste meisje dat in het vriendenboekje van Dahinda schrijft. Ze heeft een echte vriendin!



Haar kindermeisje Mamta luistert af en toe mee aan de deur. Maar ze kan het niet helemaal volgen, hebben ze het nu over de jungle en kikkers? Wat maakt het ook uit, denkt ze bij zichzelf. Zo lang de prinses maar vrolijk is. Stiekem plannen Shanti, Mowgli en Dahinda een spannend tripje naar de jungle.

“Mamta?” vraagt Dahinda lief, “mag ik bij Shanti gaan logeren?” “Natuurlijk prinses, ik zal je koninklijke koffers inpakken”, antwoordt Mamta. Niet lang daarna is Dahinda met veertien koffers onderweg naar Shanti in Havali. Eigenlijk wilde Mamta meekomen, maar daar heeft Dahinda een stokje voor gestoken.

Vannacht is het volle maan. Zou ze weer veranderen in een kikker? Gespannen liggen de meiden in bed en Dahinda kijkt naar haar handen. Nog geen zwemvlies te herkennen. En ze hebben ook nog een normale kleur. Maar dan, net als Shanti kijkt of Mowgli er al aan komt, vindt de gedaantewisseling plaats. Dahinda verandert in een knalgele brulkikker en kwaakt opgewonden. “KWAAAAAK” Shanti schrikt zich een hoedje! “Ssssst, je moet je wel stilhouden, straks hoort Shere Khan ons nog!”

Bovenop de raadsrots kijkt Vader Wolf peinzend over de jungle uit. Hij ziet Mowgli en Shanti aankomen, maar wat hupst daar vrolijk tussen hen in? Is dat een brulkikker? Maar brulkikkers zijn toch al heel lang niet meer in de jungle gezien?

Opgewonden vertellen Mowgli en Shanti het verhaal van Dahinda aan Vader Wolf. “.....en nu droomt ze over een beest met scherpe klauwen en gemene ogen, die haar als kikker weg heeft gejaagd uit de jungle!” zegt Mowgli. Vader Wolf kan zijn harige oren niet geloven. Is deze kleine brulkikker echt een prinses? Hij heeft wel een plannetje om het te controleren.

“Wil je eens een tekening van jezelf maken Dahinda?”, vraagt hij de kikker. “Natuurlijk!”, antwoordt Dahinda en snel gaat ze aan de slag. Ze tekent zichzelf, op het kasteel, met een mooie jurk en een kroon. Als ze de tekening laat zien, is Vader Wolf even stil. Dan zegt hij: “Dat gaan we nog eens overdoen, maar kijk nu eens goed naar jezelf, hier in deze plas. Wat zie je?” Dan begrijpt Dahinda wat hij bedoelt. Ze tekent zichzelf opnieuw. Maar nu met een gele, glibberige huid, blauwe wangen en zwemvliezen.

Vader Wolf legt de tekeningen naast elkaar. “Ik snap je verhaal helemaal Dahinda. Je bent allebei, kikker én prinses. Het zijn twee verschillende tekeningen, maar wel één persoon. En je mag natuurlijk allebei zijn. Snappen jullie wat ik bedoel?” Mowgli knikt wijs. “Je bent wie je bent, hoe je er ook uit ziet, het gaat om de binnenkant.” “Precies!”, zegt Vader Wolf.

Dan is het helaas alweer tijd om te gaan. Shanti en Dahinda moeten weer in bed liggen, voor iemand hen mist. Als Dahinda de volgende dag haar avonturen weer opschrijft, denkt ze nog eens aan Vader Wolf en Mowgli: ze heeft er twee vrienden bij. Zouden zij ook in haar vriendenboekje willen schrijven?

4 Activiteiten bij “Vader Wolf”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda gaat voor het eerst de jungle in en ontmoet Vader Wolf. Hij stelt haar een heleboel vragen over haarzelf. Wie is ze eigenlijk? Is ze prinses of is ze kikker?

1.2 Activiteit 1: Wat maakt nou mij?



Voor elke vraag is er een omtrekpoppetje op een a4-tje

- Teken je eigen gezicht
- Wie ben jij in het zwembad?
- Wie ben jij als je naar een feestje gaat?
- Wie ben jij als je naar bed gaat?
- Etc.

1.3 Gastvrijheid



Hoe ga je met elkaar om? Je kan aan de buitenkant niet zien wie je van binnen bent

Spel: “Ik heb wel eens.....”

Welpen staan in een kring. De leider stelt een vraag. Is het antwoord hierop “ja”, dan zet je twee stappen naar voren.

“Ik heb wel eens.....”:

- Iemand gepest
- Iemand uitgelachen
- Een leugentje vertelt
- Iets gestolen
- Etc.

Variant:

Je kunt de welpen ook in de kring laten zitten en zodra de vraag voor hen geldt, wisselen de kinderen van stoel. De welp in het midden stelt de vraag en probeert een lege stoel te bemachtigen.

1.4 Activiteit 3: Vader Wolf's Zelfkennisbingo



Geef elke welp een bingokaart en laat hen hier eigenschappen van zichzelf invullen (zie voorbeeld). Wanneer elke welp de kaart heeft ingevuld, begint het vragen stellen. De welpen lopen rond en vragen elkaar naar de eigenschappen die zij op hun kaart hebben ingevuld. Wanneer twee welpen hetzelfde op de kaart hebben staan, noteren ze de naam van de andere welp eronder. Daarna mogen ze elkaar geen vragen meer stellen en moeten door naar een andere welp. De eerste die de kaart vol heeft met de namen van verschillende welpen en hard “BINGO!” roept heeft gewonnen.

- Heb je minder dan 25 welpen, dan mogen de namen van de welpen twee keer voorkomen;
- Je kunt ook variëren. In plaats van een volle kaart, moet je een vierkant, kruis of het rijtje onder de N vol hebben.

Op de volgende pagina vind je een voorbeeld kaart en een lege invulkaart.



ONTWIKKELINGSDOEL Zelfkennis

Niet iedereen kan goed sporten, netjes tekenen of is heel hulpvaardig. Maar iedereen is érgens goed in. Wanneer welpen bevestiging en waardering krijgen, leren ze positief over zichzelf te denken. Dat stimuleert hun eigen ontwikkeling. Voor alle welpen is het heel belangrijk om zich gewaardeerd te voelen en om waardering te krijgen. Dat werkt positief voor hun zelfbeeld.



Vader Wolf's "Ken je zelf!" Bingo

B	I	N	G	O
Ik heb lang haar	Ik heb twee pappa's	Honden zijn leuker dan katten	Ik speel gitaar	Ik ben heel druk
Ik wordt later piloot	Ik ben vegetariër	Ik bijt op mijn nagels	Ik draag een bril	Ik ben een Weegschaal
Voetballen is stom!	Ik heb blauwe ogen	Soms luister ik niet naar de leiding	Ik ben nieuwsgierig	Ik ben héél sterk
Ik hou van zingen	Ik ben verliefd	Ik zit al twee jaar bij de welpen	Ik heb meer dan 2 insignes	Ik wil leren zeilen
Ik ben gek op spruitjes	Ik ben altijd met mijn uiterlijk bezig	Ik ben liever een meisje	Ik ben bang in het donker	Ik ben goed in knopen



Vader Wolf's "Ken je zelf!" Bingo

B	I	N	G	O

1.5 Activiteit 4: Dit ben ik!



[Bekijk deze webpagina](#). Laat elke welp een foto van zichzelf meebrengen gemaakt in haar of zijn slaapkamer, zoals op bovengenoemde webpagina. Plak dit op een groot vel papier met de volgende vragen:

- Hoe heet je en hoe oud ben je?
- Met wie woon je? (Hoe oud zijn ze? Hoe heten ze?)
- Heb je huisdieren? (Hoeveel, welke dieren, hoe heten ze of waarom niet?)
- Met wie zou je wel een dagje willen zijn en waarom?
- Wat is je lievelingseten? (Waarom?)
- Waar ben je goed in?
- Wat voor muziek luister je?
- Als je zelf een taart zou bedenken, hoe zou die er dan uit zien?
- Wat heb je pas nog gedroomd?
- Wat is het mooiste verhaal dat je pas hebt gehoord?
- Hoe ziet je leven er over 10 jaar uit?

5 Snode plannen van Shere Khan

Kaa kronkelt wat naar het puntje van de tak. De slang ziet een oude bekende aankomen in de jungle. Shere Khan is terug. En die heeft altijd snode plannen. Hij hoort de gemene tijger smispelen met de andere dieren in de jungle. Een verhaal over een prinses die verandert in een brulkikker. Wat zou daar van waar zijn?



Bagheera en Baloe hebben de verhalen ook gehoord. Moeten ze Mowgli waarschuwen voor een rondsluipende Shere Khan? Ze besluiten die avond samen naar het dorp te gaan.

Ondertussen zijn Mowgli, Shanti en Dahinda op speurtocht door de dichtbegroeide jungle. Er zijn nog zoveel meer plekken om te ontdekken! Samen buigen ze zich over de landkaart. “Zullen we vandaag naar de Emeraate Ruïne gaan?” stelt Mowgli voor. “Wat is dat?” vraagt Dahinda nieuwsgierig. Gewoon een paar oude stenen op elkaar. Het is een oud kasteel” zegt Shanti. “Ok, het is dus een ruïne, dat snap ik, maar waarom heet het Emeraate?” Dahinda wil nog meer weten. Mowgli en Shanti weten het ook niet. “Kom op, laten we het uitzoeken dan!” Dahinda is niet meer te stuiten!

Langzaam lopen ze tussen de overblijfselen van het oude kasteel. Hier en daar vinden ze een tekening op de muur en bijzondere letters. Ze besluiten de letters over te schrijven, zodat Dahinda thuis op de computer verder op onderzoek kan uitgaan.

Met vijf tekeningen lopen ze aan het einde van de dag terug naar huis. Als Dahinda bij het kasteel aankomt, kruipt ze gelijk achter de computer. Wat hebben die letters te betekenen? Ze probeert de tekeningen één voor één te ontcijferen, maar het is heel moeilijk. Uiteindelijk ontdekt ze dat er een systeem in de letters zit. Ze lijken allemaal op elkaar en toch weer niet. Dan staat Mamta ineens achter haar. Snel klapt Dahinda haar computer dicht.

“Wat doe je?”, vraagt Mamta. Dahinda vertelt dat ze de tekeningen heeft gevonden in een oude ruïne. En dat ze nu uitzoekt wat ze betekenen. Mamta denkt diep na. “Emeraate lijkt een beetje op Emiraat, dat is een Arabisch woord voor het rijk voor Arabische prinsen. Misschien zijn hier vroeger meerdere prinsen geweest, die allemaal in hun eigen taal iets op de muur hebben geschreven? Ik zal de boeken eens induiken, misschien kom ik nog wel meer te weten. Maar nu is het voor jou bedtijd!”

Ondertussen zijn Bagheera en Baloe aangekomen bij de grens van Haveli. Gelukkig is het nieuwe maan, dus pikkedonker. Ongezien sluipen ze steeds dichterbij het huis van hun vriendje Mowgli. Dan blijft Baloe ineens staan. Hij spitst zijn oren. “Hoor je dat ook Bagheera?” Bagheera knikt. Ze worden beslopen, een zachtjes gekraak van dode takjes verraad dat er iemand achter hen in de bosjes loopt.

Wie zou er zo geheimzinnig zijn? Dat kan er maar één zijn: Shere Khan! “We zullen ons plan moeten aanpassen,” fluistert Baloe. “Ik leid hem af, jij kan beter sluipen, dus jij waarschuwt dat mensenkind.” Voordat Bagheera kan reageren begint Baloe hardop te praten. “Oké dan gekke panter, ik ga nog wel even schatgraven. Op de geheime plek. Mijn poten zijn beter geschikt dan de jouwe, dan kan jij gewoon even uitrusten. Slaap lekker.” En Baloe slaat het pad in, terug de donkere jungle in.

Shere Khan weet even niet wat hij moet doen. Die gekke beer volgen of die slinkse panter. Uiteindelijk wint zijn nieuwsgierigheid het en volgt hij Baloe. De beer loopt op zijn dooie gemakje een rondje door de jungle. Shere Khan volgt hem op de voet. Met veel vertoon graaft Baloe uiteindelijk een kuil bij de Emeraate Ruïne. Als hij zich stevig uitrekt en dan lekker in de kuil gaat liggen snurken, beseft Shere Khan dat hij voor de gek is gehouden. Hij gromt. “Irritante haarbal.” En hij druipt af...

Bagheera zucht, Mowgli lijkt niet thuis te zijn. Dan maar naar het kasteel. Dan waarschuwt hij Dahinda zelf wel! Als hij voor het grote kasteel staat zoekt hij naar een manier om binnen te komen. Daar staat een luik open! De panter sluipt naar binnen, maar dan, zoveel kamers! Waar is Dahinda? Dan ziet hij op een deur een heleboel tekeningen, van een prinses, een brulkikker, Vader Wolf, Mowgli en Shanti. Dat moet haar kamer zijn!

Hij opent de deur en sluipt naar haar bed. Dahinda lijkt helemaal niet te schrikken. Ze voelt gelijk aan dat Bagheera een vriend is. "Psssst prinses! Ik kom je waarschuwen! Shere Khan de tijger is terug in de jungle en hij heeft snode plannen. Jullie moeten oppassen!" Dahinda krijgt kippenvel. Shere Khan de tijger is terug! "Je moet het ook tegen Mowgli en Shanti vertellen, want samen zien jullie meer dan jij alleen en dan kunnen jullie elkaar beschermen!" Dan draait Bagheera zich om en op zijn zachte pootjes verdwijnt hij geruisloos in het donker.

Dahinda denkt na. Ze heeft er weer een vriend bij. Snel pakt ze haar boekje om alles over het bezoek van Bagheera op te schrijven, zodat ze niets kan vergeten. En dan bedenkt ze zich: Bagheera mag zelf ook iets in haar vriendenboekje schrijven!

5 Activiteiten bij “Snode plannen van Shere Khan”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Shere Khan is weer eens in de jungle. Baloe en Bagheera willen Mowgli en Dahinda waarschuwen, maar hoe komen ze ongezien in Haveli? Shere Khan achtervolgt hen en ze moeten een list verzinnen en samenwerken om de mensenkinderen te helpen.



1.2 Activiteit 1: Help mij!



Deze activiteit is een variant op het welbekende spel “tikkertje”. Het is een mooie inleiding wanneer je met de welpen aan de slag gaat met het onderwerp: “Hulp vragen”. Je begint met het aanwijzen van een Shere Khan. Shere

Khan moet zo veel mogelijk welpen proberen te vangen door ze te tikken. Eénmaal getikt door Shere Khan, sta je buiten spel. Er zijn drie welpen die een knuffel bij zich hebben. Shere Khan houdt niet van knuffels en zal een welp met een knuffel niet tikken. De welpen mogen de knuffels wel overgooien om te voorkomen dat hun mede-welpen door Shere Khan worden getikt.

Leg het spel na ongeveer één minuut stil. Vraag de welpen of ze een tactiek hebben gevolgd en zo ja, welke was dat? Bespreek daarna met ze hoe je het spel slimmer zou kunnen spelen. Want als je in het spel wil blijven, moet je dus om hulp vragen!

1.3 Activiteit 2: Laat je niet zien!



Dit spel wordt gespeeld met twee partijen.

Partij A (Baloe en Bagheera) moeten een boodschap over brengen naar Dahinda. Ze mogen de boodschap niet opschrijven, maar moeten die goed onthouden. Als ze bij

Dahinda zijn moeten ze de boodschap letterlijk kunnen herhalen. Hoe beter ze het herhalen, hoe meer punten ze krijgen. Alleen zo makkelijk is het niet. Onderweg kunnen ze Shere Khan (Partij B) tegenkomen.

Wanneer een welp uit partij A wordt gezien en getikt door een welp uit partij B, moet de welp uit partij A terug naar de beginpost. Daar krijgen een nieuwe boodschap die ze moeten over brengen. Na een kwartier of twintig minuten, veranderen de teams van rol. Het team dat de meeste boodschappen weet over te brengen heeft gewonnen.

ONTWIKKELINGSDOEL

Hulp vragen

Voor veel kinderen is het moeilijk om anderen om hulp te vragen. Daar kunnen veel redenen voor zijn:

- onzekerheid en bang zijn dat het iets verkeerd doet;
- verlegenheid en moeite hebben om op de voorgrond te staan;
- perfectionisme en het zelf willen oplossen.
- ongemak en zijn niet veilig bij de leiding voelen;
- veel lawaai en onrust en zich terugtrekken omdat het niet de rust heeft om iets te vragen;
- onveilige sfeer in de groep, er wordt gelachen of er worden grappen gemaakt als er iets verkeerd wordt gezegd.

Kinderen kunnen met een klein zetje soms al veel bereiken. Sta dus open voor hulpvragen en ben juist alert wanneer een welpen dat nooit doet.

1.4 Activiteit 3: Wat staat daar nou?



De welpen krijgen van Dahinda een brief. Alleen heeft ze die in het Junglealfabet geschreven, zodat Mamta het niet per ongeluk kan lezen. In de brief staat een opdracht die de welpen moeten uitvoeren. Je kunt het junglealfabet, als lettertype, [hier downloaden](#). Op pagina 3 vind je een voorbeeld van een brief die je kunt gebruiken.

1.5 Activiteit 4: Wie vragen stelt wordt wijs!



Vaak durven welpen niet om hulp te vragen. Ze zijn bang om dan als “dom” te worden gezien, of ze zijn bang te worden beticht van zeuren of aandacht vragen. Meestal is dat onterecht. Wanneer een welp geen hulp durft te vragen, verliest deze motivatie om door te zetten en kan dan juist ongewenst gedrag in de horde gaan vertonen. Door middel van deze activiteit leren welpen wanneer en aan wie ze best hulp mogen vragen.

Stap 1: Wanneer vraag je om hulp?

- Meteen wanneer ik een probleem heb;
- Wanneer ik echt zelf niet verder kan;
- Nooit;
- ...

Wanneer een welp zegt alleen hulp te vragen wanneer hij echt niet verder kan, dan is hij op de goede weg.

Stap 2: Waarbij heb ik hulp nodig?

Vraag de welpen na te denken wat ze op dit moment moeilijk vinden (in de horde) en laat ze daarbij de volgende vragen beantwoorden:

- Wat zou je het liefst anders zien?
- Vind je dat je daar hulp bij nodig hebt?
- Welke hulp heb je nodig?
- Van wie (een mede-welp of iemand van de leiding)?
- Hoe kan deze welp of leid(st)er jou het beste helpen?

Stap 3: Hoe zou dat voelen?

Vraag nu de welpen op naar het lijstje te kijken en te bedenken hoe het zou voelen als ze hulp hebben gevraagd. Bijvoorbeeld:

- Dan voel ik me niet meer dom
- Dan sta ik er niet alleen voor
- Dan heb ik eindelijk dat insigne behaald
- Dan ben ik niet meer bang om over te vliegen
- Etc.

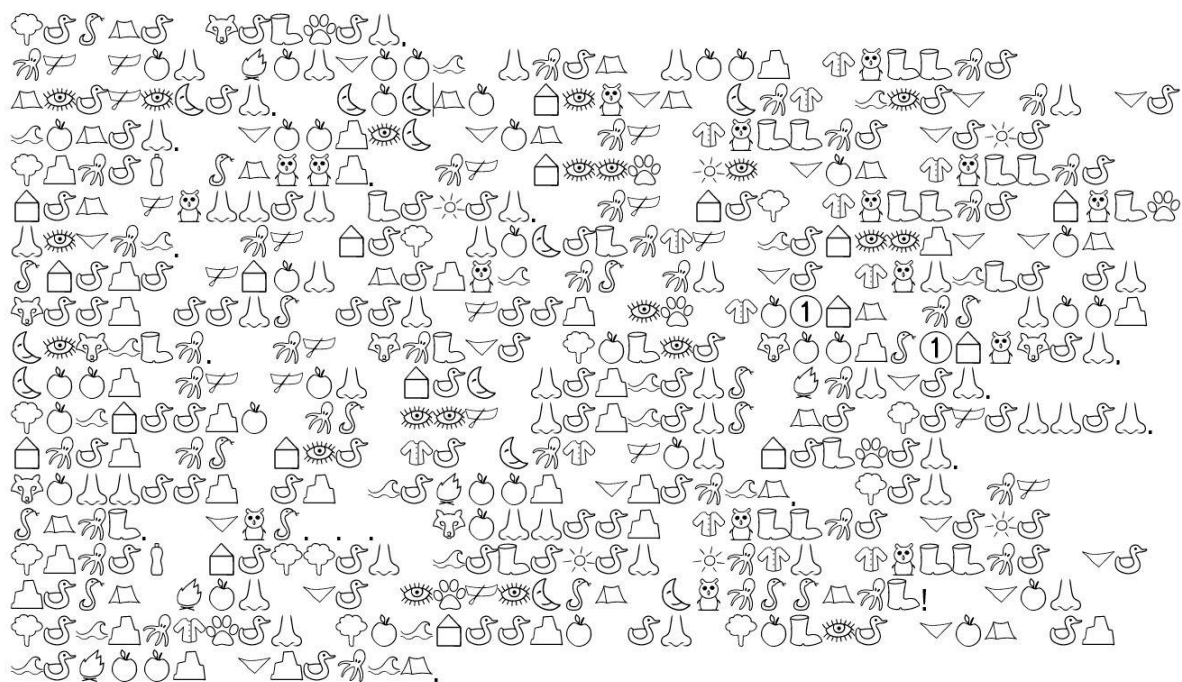
Stap 4: Samenvatten

Herhaal nog even met de welpen wat jullie hiervoor hebben besproken. Zorg er meteen voor dat er aan de hulpvragen van de welpen voldaan kan worden. Maak ook duidelijke afspraken over het vragen van hulp. Bijvoorbeeld:

1. Probeer het eerst zelf. Als het je de eerste keer niet lukt, begin dan opnieuw. Bedenk dat je mede-welpen en de leiding het de eerste keer ook niet konden.
2. Vraag eerst een mede-welp om je te helpen of om iets voor te doen.
3. Kom je er echt niet uit? Dan staat de leiding altijd klaar om je te helpen.

Vragen stellen is dus noodzakelijk in een leerproces, en als welpenleider(st)er heb je veel mogelijkheden om welpen te stimuleren om meer vragen te stellen. Zelf weet je ook niet alles. Wees daar eerlijk in wanneer je een vraag krijgt waarop je geen antwoord hebt. Geef aan dat je de vraag niet direct kan beantwoorden en dat je er later op terugkomt. (Doe dit dan ook!).

Voorbeeld brief Junglealfabet:



Vertaling:

6 Water en vuur

Elkaar helpen, het is een waardevolle les voor de drie vrienden. Mowgli, Shanti en Dahinda voelen zich veilig, nu ze samen opletten. Het drietal beleeft elke dag een nieuw avontuur als ze door de jungle dwalen. Ze stoken vuur, slingeren aan lianen en zwemmen lekker in de Talaab Poel.



Vandaag heeft Mowgli een heel ander plan. Hun hulp is gevraagd! Tijdens één van hun tochten door de groene bossen hebben ze Malchi leren kennen bij de Talaab Poel. Malchi is een leuke en bijzondere vis, maar hij heeft één probleem. Hij heeft het ALTIJD koud.

Malchi heeft de drie vrienden vorige keer gadeslagen, terwijl ze lekker samen bij een vuurtje zaten. Dat wil hij ook wel! Dan heeft hij het ook een keertje lekker warm! Maar, een vis leeft in het water. En kan niet lekker bij een kampvuurtje gaan zitten. Dus daar heeft de slimme vis Mowgli en zijn vrienden voor nodig!

Het drietal piekert en piekert.. Hoe zorgen ze er voor dat Malchi niet meer hoeft te bibberen? Dahinda begrijpt het probleem van Malchi heel goed. Ze heeft het opgezocht op de computer. Zij en Malchi zijn allebei koudbloedig. Maar als kikker kan ze zich af en toe opwarmen. Terwijl Malchi altijd maar in het koude water zit. Dat is het! Ze moeten het water warmer maken! Samen verzamelen ze een hele hoop hout bij de Nishaani plaats. Daar kunnen ze veilig een groot vuur stoken.

Chil, de wouw, zit in de boom te kijken naar het ijverige drietal. Wat is hun plannetje nou? Je hebt niks aan vuur als het zo ver weg van de Talaab Poel is! Shanti legt uit dat ze met de hete as van het vuur de poel willen verwarmen. Zodat Malchi in warmer water zwemt en het dus ook warmer krijgt! Slim! Chil vliegt naar de Talaab Poel om Malchi te waarschuwen dat hij met volle maan de oplossing voor zijn probleem krijgt.

“Jullie moeten het laatste stukje wel zelf doen,” zegt Dahinda, “want ik heb dan al zwemvliesjes en kan dan geen as naar het water brengen.” Met speciale handschoenen en ijzeren bakken gaan Mowgli en Shanti die avond de jungle in.

Als Dahinda die nacht weer verandert in een brulkikker springt ze vanuit haar kasteel de gracht in en zwemt naar de overkant. Zo, ontsnapt! Dan hupt ze luidkwakend de jungle in. Toch best eng, in je eentje. “Kom op Dahinda, je durft het best. Malchi rekent op je hulp en je hoeft niet bang te zijn!”, probeert ze zichzelf moed in te spreken.

Mowgli en Shanti horen Dahinda al van verre aankomen. “Oh nee, nu kwaakt ze de hele jungle wakker! Ze is vergeten dat ze het zachtjes moet doen!” Dat luide kwaken, dat had ze inderdaad beter niet kunnen doen.

Even verderop spitst Shere Khan zijn oren. Wat hoor ik? Hoor ik daar het geluid van een brulkikker? Die had ik toch hoogstpersoonlijk de jungle uitgejaagd? Zouden de verhalen dan toch kloppen? Zachtjes staat Shere Khan op en sluipt richting het geluid. Hij wil niet gezien worden en hij blijft in de beschutting van de bosjes. Tussen de struiken ziet hij het dier dat zo luid aan het kwaken is. Zachtjes komt hij nog iets dichterbij. En als hij net naar voren wil springen.. Laait er een hoog vuur op! Shere Khan schrikt zich wild en stapt per ongeluk op een dode tak. KRAAAAK!

Gelijk is Dahinda stil. Rillend als een rietje trekt ze zich terug in de bosjes. Er dreigt gevaar! Ze voelt het gewoon! Zouden haar vrienden uit de jungle komen helpen?

Ondertussen wordt het vuur hoger en hoger opgestookt. Shanti blaast zich een ongeluk om meer zuurstof tussen het hout te krijgen, zodat ze lekker veel as voor Malchi hebben. Dan stoot Mowgli Shanti aan. "Hoor je dat ook?" "Ik hoor helemaal niks," zegt Shanti. "Precies! Dahinda is in gevaar!" Voorzichtig pakt hij een dikke tak uit het vuur, die kan mooi als fakkel dienen. Hij loopt langzaam richting de Talaab Poel. Daar moet Dahinda ergens zitten. "Dahinda!"

Shere Khan hoort de jongen niet alleen aankomen, maar hij ziet ook nog meer vuur. Maar Shere Khan houdt helemaal niet van vuur. Doodsbang trekt hij zich terug in de jungle. Die kikker pakt hij nog wel een andere keer!

Bij de Talaab Poel vindt Mowgli de kleine brulkikker. "Kom maar Dahinda, Shere Khan is gevlucht voor het vuur. Het is weer veilig." "Dank je wel Mowgli, je hebt mijn leven gered!" Dahinda bibbert nog een beetje. Als ze samen terug zijn bij Shanti scheppen ze de hete as van het vuur op en dragen het naar de Talaab Poel.

Malchi zwemt daar al opgewonden rondjes. Straks heeft hij het lekker warm! Als de gloeiend hete as het water raakt, sist het enorm. Het rookt, maar warm worden doet het water er niet van. Teleurgesteld kijken de vrienden elkaar aan. Hun plan heeft niet gewerkt.

Dahinda denkt na. "We zijn allebei koudbloedig, maar kikkers kruipen af en toe op een steen, om te zonnebaden. Daar krijgen ze het heerlijk warm van. Dus als wij nu straks wat van de bladeren rondom de poel weghalen, kun jij lekker in de zon zwemmen! Dat werkt misschien wel!"

Chil luistert mee. "Jongens, dat lijkt me een heel verstandig plan! De zon is er elke dag en dat vuur, kunnen jullie ook niet eeuwig laten branden!" Samen kletsen ze nog wat na. Malchi wordt steeds vrolijker. "Ik denk dat jullie vriendschap mij ook al een beetje warmer heeft gemaakt. Heel lief dat jullie me hebben geprobeerd te helpen."

Dan ziet Shanti ineens donkere wolken rond de maan zweven. "Dahinda, we moeten naar huis!" Ze tilt de kikker op en begint te rennen. Mowgli volgt haar, maar het is te laat. Dikke druppels vallen rond de kinderen en de kikker en de volle maan verdwijnt achter de wolken. Dahinda verandert in een seconde weer van kikker naar prinses.

De meisjes schrikken. Zou iemand het gezien hebben?

6 Activiteiten bij “Water en vuur”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Malchi heeft het koud en wil er ook wel eens warmpjes bij zitten. Zou een kampvuur de oplossing zijn?

1.2 Activiteit 1: Hout verzamelspel



Om een goed vuurtje te bouwen heb je takken in verschillende maten nodig.

Ieder welp krijgt een meetlintje (van een bouwmarkt). Op een centrale post krijgen ze een kaartje met daarop de afmetingen en omtrek van de tak die ze moeten zoeken.

1.3 Activiteit 2: Zelf kaarsen maken



Een draagbaar kampvuur, dat is een kaarsje. Het is heel leuk om die zelf te maken en het is niet eens zo moeilijk!

Wat heb je nodig?

- Een mooi glas of een kleurrijk kopje (beide kan je vinden bij de kringloopwinkel);
- Oude kaarsen die bijna op zijn (in verschillende kleuren);
- Kaarslonten;
- Satéprikkers;
- 2 of meer pannen (voor het au-bain-marie smelten).

Vorbereiding:

- De welpen verzamelen thuis of bij familie kaarsen die bijna op zijn.
- Voor de opkomst begint worden alle kaarsen gesorteerd op kleur. Hoe meer kleuren, hoe beter!
- De leiding smelt de kaarsen au-bain-marie en vissen de oude lonten uit de gesmolten massa.
- Zorg ervoor dat de lonten de juiste lengte hebben.

Hoe ga je te werk?

- Heb je alleen witte kaarsen of gebruik je geen glas maar kopjes, dan laat je de welpen eerst de kopjes of glazen versieren (met verf).
- Geef de welpen ieder twee satéprikkers en twee elastiekjes. Hiermee maken ze een klemmetje om de lont van het nieuwe kaarsje vast te houden.
- Leg de satéprikkerklem op het kopje of het glas.
- Een leider giet voorzichtig het gesmolten kaarsvet in het kopje of glas. Indien je meerdere kleuren kaarsvet hebt, laat je de welp natuurlijk eerst kiezen welke kleuren en in welke volgorde.

1.4 Activiteit 3: Kan je een kaars laten branden onder water?



In het verhaal wil Malchi ook eens een keertje bij een kampvuur zitten. Is het echt niet mogelijk om vuur onder water te laten branden? Geef de welpen de opdracht om een kaars onder water te laten branden. Ze krijgen hiervoor de volgende voorwerpen:

- Een fles met een brede hals (of een potje), tot ongeveer tweederde gevuld met water;
- Een waxinelichtje;



ONTWIKKELINGSDOEL

Omgaan met vuur

Vuur stoken is heel spannend. Al bij de bevers willen de kinderen dingen in het vuur gooien. Bij welpen wordt deze aandrang nog sterker. Ze leren eerst de veiligheid rondom vuur en voor de oudste welpen is er een insigne kampvuur, waarbij ze zelf vuur mogen maken.

- Een bakje of teiltje;
- Gasaansteker.

Laat de welpen eerst een tijdje zelf experimenteren. Geef aan dat ze drie kansen hebben om het kaarsje onder water te laten branden

Laat daarna zien hoe het mogelijk is:

- Vul het bakje met het water uit de fles/het potje;
- Zet het waxinelichtje in de fles/het potje en steek het aan;
- Zet de fles nu in het bakje met water.

Voilà, het kaarsje brandt nu onder water!



1.5 Activiteit 4: Brandt vuur onder water?



De vorige activiteit is natuurlijk een slimmigheidje, maar toch kan je echt vuur onder water laten branden. Hiervoor heb je nodig:

- Een pakje sterretjes
- Een fles water
- [Dit YouTube filmpje](#)

Bekijk het filmpje eerst met je leidingteam. Het meisje in het filmpje legt het heel goed uit. Probeer de proefjes ook eerst zelf uit. Dan komt je niet voor verrassingen te staan.

Brandende sterretjes worden door sommige mensen ook wel “koud vuur” genoemd. Dit is pertinent niet waar. De temperatuur van een brandend sterretje kan wel oplopen tot 1100 °C!

Een sterretje bestaat uit een aantal ingrediënten. Het mengsel van deze ingrediënten heet met een moeilijk woord een pyrotechnisch mengsel. De ingrediënten zijn:

- Een oxiderend middel (kalium- of bariumnitraat);
- Brandstof (houtskool of zwavel);
- Metaalpoeder (ijzer of aluminium);
- Bindmiddel (suiker of zetmeel).

Laat de welpen eerst het filmpje zien. Vraag ze daarna welke veiligheidsmaatregelen het meisje in het filmpje heeft genomen. Daarna ga je met de welpen aan de slag om ze, per nest, de proefjes zelf te laten doen.

Vanwege de veiligheid is het beter om alle proefjes buiten te doen, ook die met het kaarsje

Veiligheid

Het maken van een vuurtje of lekker koken op een kooktoestel is natuurlijk heel erg leuk. Helaas kan een ongelukje zich in een heel klein hoekje verschuilen en voor je het weet heb je een brandwond.

Om je welpen te leren (en te herinneren aan) wat je moet doen bij een brandwond, is er een [mooie poster van het Rode Kruis](#) die je kunt downloaden, uitprinten en in je lokaal, keuken of beide kunt ophangen.

Tips:

Een leuke activiteit rond de branddriehoek vind je op de activiteitenbank: [van branddriehoek tot pannenboek](#).

7 Rare sprongen

Het is prachtig weer, de zon schijnt over de jungle en rond de Talaab Poel is het een drukte van belang. Ook Mowgli, Shanti en Dahinda zijn in opperbeste stemming. Ze zijn plannen aan het maken voor een picknick! "Ik neem broodjes en limonade mee uit het kasteel en ik kan de kok vragen om er ook wat gebakjes bij te doen," zegt Dahinda vrolijk. "Hmmmmm lekker!"



Broer Wolf komt steeds dichterbij, aangestoken door de vrolijkheid van de drie vrienden. Hij wil wel eens weten waar ze naar toe gaan en misschien mag hij zelfs wel mee. Aarzelend vraagt hij het aan Mowgli. "Tuurlijk!" zegt Mowgli, "we gaan naar de Khaali Jagah vlakke, om lekker te kunnen zitten en hard te kunnen rennen!"

Bepakt en bezakt lopen de vier via de Raadsrots naar de Khaali Jagah Vlakke. Moederwolf Raksha kijkt ze na. Mooi, denkt ze bij zichzelf, Dahinda maakt steeds meer vrienden in de jungle.

Al snel heeft Broer Wolf een prachtig plekje gevonden. Ze spreiden hun picknickkleed uit en maken een afdak tegen de zon, met takken en bladeren. "Zullen we een spelletje doen?" Shanti heeft wel zin in een beetje beweging. "Ja! Een spring-estafette!"

Ze maken een speelveld en stellen spelregels op. Je kunt natuurlijk wel raden wie van de vier het beste kan springen. Ondanks dat Dahinda nu een prinses is, maakt ze grote sprongen en is ze elke keer de winnaar.

Broer Wolf krijgt het met vier poten niet voor elkaar om ver te springen. Hij bakt er helemaal niks van. En na een paar keer verliezen, vraagt hij de vrienden om een ander spelletje. Maar die hebben het naar hun zin en gaan gewoon door. Dan is Broer Wolf het beu. Boos kijkt ie naar Dahinda. "Ik stop er mee", zegt hij nijdig. "Jij wint toch elke keer en dat is logisch, jij bent een kikker!"

"Daar kan ik toch niets aan doen? Wil je dat ik je laat winnen? Dat is toch ook niet leuk?", antwoordt Dahinda verontwaardigd. "Je kan gewoon niet tegen je verlies", zegt Shanti. "Zeker omdat je van een meisje verliest!" Dat is de druppel. Broer Wolf wil driftig weglopen, maar dan komt Raksha eraan. Ze heeft een deel van het gesprek gehoord. "He, wat is er aan de hand? Het lijkt wel of jullie ruzie hebben!" Alle vier beginnen ze door elkaar te praten. De één nog harder dan de ander.

"Ho ho ho, niet allemaal door elkaar! Eén voor één!" De vier vrienden vertellen hun verhaal aan Raksha. En die luistert. Ze kiest geen partij maar zegt: "In de jungle moeten we er altijd samen uitkomen, dus ga maar eens zitten en probeer eens een oplossing te bedenken."

Met koppige gezichten gaan ze in het gras zitten, voor hun zelfgebouwde hut. Raksha zit tussen hen in. Eerst zwijgen ze allemaal. Dan doorbreekt Dahinda de stilte. "Sorry Broer Wolf, dit was blijkbaar geen goed spelletje voor jou en dat is oneerlijk. Daar heb ik niet goed over nagedacht." Broer Wolf kijkt Dahinda dankbaar aan. "Dat is fijn om te horen. Ik kan wel tegen mijn verlies hoor, maar elke keer verliezen is niet meer leuk."

"Misschien hadden we een spel moeten bedenken waarbij iedereen geen gelijke kans heeft om te winnen", zegt Mowgli. Shanti biedt ook haar excuses aan. "Ik had je niet zo moeten plagen Broer Wolf, ik zou ook boos worden als iemand mij zo behandelde!"

Raksha sluipt stilletjes weg, die kleintjes kunnen het prima zelf uitzoeken. Als ze met elkaar praten, komen ze vast tot een leuk spel voor iedereen.

Na de hele middag lekker spelen, hebben ze ineens reuzehonger en tussen het hoge gras, in hun speciale schuilplaats, eten ze de manden met broodjes en taartjes helemaal leeg. Snel schrijft Broer Wolf in het vriendenboekje van Dahinda. Dit avontuur wil ze niet vergeten!



7 Activiteiten bij “Rare sprongen”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda gaat samen met Mowgli en Shanti de jungle in en ontmoeten daar Broer Wolf. Ze gaan daar lekker picknicken en doen een spring-estafette, die Dahinda elke keer wint. Broer Wolf vindt dat niet leuk en lijkt niet zo goed tegen zijn verlies te kunnen, maar is dat wel zo? Raksha weet raad.



1.2 Activiteit 1: Estafette vijfkamp



De nesten gaan de strijd tegen elkaar aan in deze estafette vijfkamp. De naam verradt het al: er zijn vijf verschillende estafettes. De winnaar krijgt één punt, de nummer twee krijgt twee punten, etc. Het nest met de minste punten wint.

Estafette 1: water met een lepel overbrengen.

Een klassieker! De welpen moeten water overbrengen van punt A naar punt B. Ze mogen hiervoor alleen een lepel gebruiken. Om de beurt scheppen ze een lepel water uit een emmer bij punt A en lopen snel, maar voorzichtig naar punt B. Daar legen ze de inhoud van de lepel in een emmer die daar staat. Iedere welp krijgt drie beurten. Het nest dat het meeste water heeft overgebracht, krijgt één punt.



Estafette 2: estafette met kikkervlooienspel

Door op de "achterkant" van deze jumping frogs te drukken, springen ze omhoog. Maak er een spel van: wie kan ze het snelst in een bakje of over een finish lijn krijgen? Er zitten genoeg kikkers in de doos om het spel met de hele horde te spelen (welp tegen welp, nest tegen nest of zelfs horde tegen horde).

Estafette 3: Naam-estafette

(ook een leuk kennismakingsspel wanneer je bij een andere horde speelt)

De welpen per (gelegenheids)nest in een rij. Op het fluitsignaal kruipt de laatste welp van elke rij door de benen van zijn/haar medespelers. Telkens moet eerst de voornaam genoemd worden van de persoon wiens benen gepasseerd wordt. Eenmaal vooraan ga je staan en roep je je eigen voornaam. Pas dan mag de volgende vertrekken.

Estafette 4: Hurk-ei estafette

De welpen staan per nest op een rij, op 1 meter afstand staat één speler (één speler per rij) met een ei. Bij het startsignaal gooit deze speler het ei naar de eerste in de rij. Die gooit het ei onmiddellijk terug en hurkt neer. De speler voor de rij gooit het ei dan naar de 2de speler die het ei opvangt teruggooit en hurkt. De speler herhaalt dit tot alle spelers van zijn rij neerzitten. Dit gebeurt natuurlijk om het vlugst en... zonder dat het ei breekt!

Breekt het ei, dan krijgt de eerste speler een nieuw ei en begint opnieuw.

Estafette 5: Autoband rollen

Er worden twee ploegen gevormd: Dahinda en Shere Khan.

Ploeg Dahinda staat klaar aan de vertreklijn met de autoband, klaar om die te kunnen voortrollen op z'n kant. Ploeg Shere Khan staat op het speelveld tussen de vertreklijn en het keerpunt op ongeveer 20 meter.

De eerste speler van ploeg Dahinda rolt de autoband tot een keerpunt en terug. Ondertussen proberen de spelers van ploeg Shere Khan balletjes door de band te gooien. De spelers blijven wel

ONTWIKKELINGSDOEL

Tegen je verlies kunnen

Winnen, daar draait het om!
En lukt dat niet, dan is het spel vaak al snel niet leuk meer.
Het kind moet nog leren omgaan met de vervelende gevoelens die het kan hebben als het even niet zo goed gaat.
En dat gaat niet van de ene dag op de andere, dat kost tijd en ervaring. Bij jongere welpen, zeker bij jongens, komt het nog heel veel voor dat ze niet goed tegen hun verlies kunnen.
Scouting is een prima plek om dat te leren.

buiten de doorgang van 5 meter waar de Dahinda-spelers de band rollen. Als alle Dahinda-spelers aan de beurt zijn geweest, rolt ploeg Shere Khan de band.

Welke ploeg maakt de meeste doelen door de band?

1.3 Activiteit 2: Ik wil vier van alles (levend kwartet)



Op een groot speelveld krijgt elk nest een eigen plekje. Een nest voor het nest! In het nest liggen verschillende voorwerpen. De bedoeling is dat ze van één van deze voorwerpen, vier stuks bij elkaar verzamelen. De drie dezelfde voorwerpen die ze nodig hebben, liggen in de nesten van de andere nesten.

Het spel gaat als volgt. Onderling bepalen de welpen van welke van de voorwerpen ze er vier willen hebben. Ze pakken een voorwerp dat ze niet willen hebben en gaan op zoek naar een nest dat een voorwerp heeft dat ze wel willen hebben. Daar wisselen ze het voorwerp om. Het omgeruilde voorwerp leggen ze terug in hun eigen nest. Omdat er niet gezegd wordt welk nest welk voorwerp wil hebben, kan het gebeuren dat een ander nest ook op hun gekozen voorwerp aast. Het nest dat als eerste vier gelijke voorwerpen heeft, wint.

1.4 Activiteit 3: Kegelspel



Dit spel wordt met vier nesten gespeeld. Heeft de horde meer dan vier nesten, maak dan vier ploegen van gelijke sterkte.

Elke ploeg gaat in een hoek van de ruimte staan en krijgt een opdracht op papier (deze opdracht blijft geheim voor de andere ploegen!):

- Ploeg 1: zet alle kegels in 1 hoek van de ruimte;
- Ploeg 2: zet alle kegels op hun kop;
- Ploeg 3: zet alle kegels in een cirkel;
- Ploeg 4: zorg dat je zoveel mogelijk kegels aanraakt met je groep.

Speel het spel 2 keer. De eerste keer zullen de welpen vechten (soms wat letterlijk) om hun opdracht te volbrengen. Breek het spel na een tijdje af (er zal waarschijnlijk toch niemand winnen). Begin het spel opnieuw, maar laat ze eerst een strategie bedenken.

Wanneer de welpen de oplossing nog niet hebben gevonden, speel je het een derde keer en geef je een hint richting samenwerking. Als alles goed gaat, beseffen ze dat ze alle opdrachten kunnen uitvoeren als ze samenwerken!

1.5 Activiteit 4: Jo jo jo!



Mowgli laat Dahinda en Shanti iets gek zien. Het zijn twee schijfjes aan elkaar die aan een stuk touw hangen. Hij heeft het gevonden in de Emaraate Ruïne. De twee meisjes weten ook niet wat het is. Dahinda heeft een idee. Ze neemt het ding mee naar huis en laat het Mamta zien. “Oh, da’s lang geleden dat ik zo iets heb gezien!”, zegt ze enthousiast. Snel windt ze het stuk touw tussen de twee schijfjes. Aan het uiteinde van



het touwtje maakt ze een lusje, dat ze om haar middelvinger schuift. Met haar duim en ringvinger houdt ze de schijfjes vast. Langzaam laat ze de schijfjes los en die rollen naar beneden. Totdat... Dahinda gelooft niet wat ze ziet. De schijfjes gaan plots vanzelf weer naar boven. Als ze weer bijna bij de vingers van Mamta zijn, gaan de schijfjes weer naar beneden. Dat blijft zo een tijdje doorgaan, totdat de schijfjes met een klap de grond raken. Dahinda snapt er helemaal niets van. “Hoe kan dat nou?”.

“Dit is een heel oud speelgoedje”, legt Mamta uit. “Het is een jojo. Toen ik zo oud was als jij speelde ik er wel uren mee.” Mamta laat Dahinda langzaam zien hoe ze het doet en na een tijdje oefenen lukt het Dahinda ook om de jojo op en neer te laten bewegen. Mamta zou natuurlijk Mamta niet zijn, als ze er geen lesje van weet te maken!

1) Gebruik de jojo als een pendel. Tel hoe vaak je, gedurende een vastgestelde tijd (bijvoorbeeld één minuut), de jojo heen en weer (terwijl de jojo op en neer beweegt) kan laten bewegen. Vraag de welpen wat allemaal van invloed kan zijn op het aantal bewegingen (zoals de lengte van het touw, het gewicht van de jojo, etc). Laat ze met de jojo experimenteren en uitvinden hoe ze de jojo meer of minder kunnen laten schommelen in één minuut.

2) Gebruik het om zwaartekracht uit te leggen. Vraag de welpen waarom de jojo valt, wanneer je het los laat. Laat andere voorwerpen vallen (wat grote, wat kleine, wat lichte, wat zware) en onderzoek hoe lang het duurt voordat ze vallen.

3) Laat de welpen oefenen in het laten “slapen” van de jojo. Wie kan de jojo het langst laten slapen?

4) De welpen gaan nu zelf experimenteren met de jojo. Wat hebben ze nodig, wat willen ze doen, wel record willen ze halen, etc.

8 Gevaar ligt op de loer

Het is weer volle maan en Dahinda kan niet wachten om de jungle weer in te gaan. Shanti en Mowgli hebben alleen helemaal geen tijd om vanavond op avontuur te gaan. Maar Dahinda is ongeduldig. Ze beseft dat ze liever een kikker is, dan een prinses. In de jungle voelt ze zich al behoorlijk thuis. Hoewel ze nog niet iedereen heeft leren kennen.



“Wil je echt alleen de jungle in?” Shanti ziet het niet echt zitten. En ook Mowgli maakt zich zorgen. “Je weet wat er de vorige keer gebeurde toen je alleen door de jungle sprong. Shere Khan had je bijna te pakken!”

Maar Dahinda wil zich niet laten kennen. Ze zal eens laten zien hoe dapper ze is! Als iedereen in bed ligt en de volle maan schijnt, sluipt ze langs de bewakers het kasteel uit. Om met een luid gekwaak de jungle in te verdwijnen.

Als ze vrolijk over het pad springt, botst ze ineens tegen een klein rechtopstaand diertje op. “He, kan je niet uit je doppen kijken!” “Sorry! Ik zag je niet aankomen.” Dahinda kijkt eens goed naar het beestje. “Wie ben jij?” “Ik ben Rikki Tikki Tavi, maar ik heb heel veel haast, dus hastalavista! Ik ben er weer vandoor!” En zoef, weg is hij weer.

Als ze weer verder springt, hoort ze ineens een sissend geluid. Vanuit een boom rolt een soort liaan zich uit en ineens kijken twee grote ogen Dahinda aan. “Aaaaahhhh, jij moet Dahinda zzzzzzzijn”, sist een grote slang. “Ik ben Kaa, ik ben een python en ik heb al veel over je gehoord. Je zzzzzzziet er uit als een lekker hapje”, grinnikt Kaa. Dahinda kijkt Kaa verschrikt aan en wil al vluchten. “Hahaha, grapje, je hoeft niet bang te zzzzzzijn. Ik krijg ruzzzzzie met de andere jungle dieren alssss ik je opsssssmul. Maar wat doe je hier alleen? Dat lijkt me niet versssssstandig, kan ik je misssssschien helpen?” “Nee hoor”, zegt Dahinda dapper en een beetje opgelucht, “ik ben op zoek naar nieuwe vrienden in de jungle. Maar denk je dat er gevaar dreigt, Kaa?” “Alssssss je wissssst wat ik weet, dan wassssss je hier vasssst niet. Goed oppassssss hoor kleine brulkikker, Ssssssshere Khan issssss gesssssignaleerd!” Dahinda bedankt Kaa en belooft goed op te passen. Toch vertrouwt Kaa het niet helemaal en ze besluit Dahinda van een afstandje te volgen.

Dahinda springt verder, dieper de jungle in. De kikker lijkt onverschrokken, totdat er zacht iets klinkt in de bosjes. Dahinda schrikt en staat stil. Wat hoort ze toch? Zacht schuifelend komen de pootjes dichterbij. Zou het Shere Khan zijn die naar haar toesluispt? Ze moet een schuilplaats gaan zoeken en snel! Dan schijnt het licht van de volle maan op het schuifelende beest. Het heeft geen oranje met zwarte strepen. Oef, gelukkig.

Dahinda kijkt eens goed naar de poten. Het zijn geen lange dunne poten, zoals die van Marala de flamingo. Maar ze hebben ook geen klauwen, zoals de poten van Chil. Het beest lijkt een soort steen met pootjes. En komt steeds dichterbij. Dan ziet Dahinda het. Het is een schildpad! Hoe heette de schildpad ook al weer? Ze pijnigt haar hersens. “Oeh, wat slecht dat ik er nu niet op kan komen”, denkt Dahinda hardop.

Oe blijft staan, en fluistert verlegen: “Je weet mijn naam gewoon, wat bijzonder! De meeste dieren vergeten hem vaak.” Dahinda en Oe maken kennis en Oe schrijft in haar vriendenboekje. Oe praat net zo langzaam als hij loopt. “Ik denk altijd goed na voor ik een antwoord geef”, legt de schildpad geduldig uit. Midden in het gesprek voelt Dahinda dat ze ineens aan haar voorpoot getrokken wordt! Oe trekt haar met een ruk onder zijn schild. “Wat gebeurt er?”, vraagt Dahinda geschrokken.

Oe geeft geen antwoord en blijft doodstil liggen. Zijn kop en poten heeft hij onder zijn keiharde schild getrokken. Na een tijdje hoort Dahinda het zachte gesis van Kaa en Oe steekt zijn kop voorzichtig buiten zijn schild. Het gevaar is geweken. Net op tijd. Dahinda haalt diep adem. "Poeh, dank je wel Oe!" "Als er gevaar dreigt ben je wel heel snel!" "Dat wassssss op het nippertje", sist Kaa, "volgenssss mij heeft Ssssssshere Khan niks gemerkt."

Oe en Kaa spreken af dat Kaa Dahinda weer naar het kasteel begeleidt. Hij slingert zichzelf van de boom af en glibbert richting Dahinda. Samen sluipen ze naar de rand van de jungle. "Dag, prinsesssssss, het was me een genoegen", slist Kaa. "Welterusten in het veilige kasteel."

Maar Dahinda wil nog een ding. "Dank je wel Kaa, je bent een echte vriend, wil jij dan ook in mijn vriendenboekje schrijven?" Dat wil Kaa wel, want veel mensen en dieren zijn bang voor de slissende python, dus een echte vriend kan hij altijd gebruiken!

8 Activiteiten bij “Gevaar ligt op de loer”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda gaat opnieuw de jungle in en maakt kennis met Kaa, Rikki Tikki Tavi en Oe.

1.2 Activiteit 1: Daar komt Shere Khan!



Eén welp is Dahinda en krijgt een gele pruik of pet op. De andere welpen staan achter een lijn voor het speelveld. Dahinda vertelt een verhaal en wanneer zij in het verhaal 'daar komt Shere Khan!' roept, zegt of fluistert moet iedereen zo snel mogelijk een (geel) petje gaan halen (die liggen verspreid op het speelveld) en achter de lijn komen liggen met het petje op. In het veld ligt echter één pet minder, dan het aantal spelers. Degene die geen petje heeft kunnen bemachtigen, is de volgende Dahinda en vertelt het verhaal verder.

Tip: De welpen hoeven niet zelf een heel nieuw verhaal te verzinnen (het mag wel), maar kunnen ook iets vertellen wat ze afgelopen week hebben mee gemaakt.

1.3 Activiteit 2: Pas op, kokosnoot!



Een variant op ratten en raven

Rikki Tikki Tavi springt rond in de jungle alsof er geen gevaar dreigt. Hij springt van boven naar beneden, van links naar rechts, hij springt ergens over of duikt ergens onder. Zodra er gevaar dreigt, weet hij snel te beslissen welke kant hij op springt. Kaa wil testen of de welpen ook zo snel een besluit kunnen nemen,

Eén welp is Kaa en één welp is Rikki Tikki Tavi. Kaa moet Rikki Tikki Tavi proberen te tikken. De overige welpen vormen het speelveld. Ze staan, armen gespreid, in rijtje van drie of vier (afhankelijk van het aantal welpen). Kaa en Rikki lopen tussen de welpen door. Ze mogen niet door of onder de gestrekte armen van de welpen lopen. Wanneer de spelleider roept: “Pas op, kokosnoot!” draaien de welpen een kwartslag naar rechts. Roept de spelleider nog een keer: “Pas op, kokosnoot!” draaien de welpen een kwartslag naar links. Dit gaat door totdat Kaa Rikki heeft getikt of als het te lang gaat duren.

1.4 Activiteit 3: Dingen om aan te raken



Bij de leiding ligt een aantal kaartjes met daarop een aanraking. Op het speelveld of in het speelgebied liggen voorwerpen. Welpen moeten de voorwerpen zoeken die overeenkomen met de aanraking die op het kaartje staat. Bijvoorbeeld: op het kaartje staat “ruw”. Er moet dus iets gevonden worden dat ruw aanvoelt, zoals een stukje boomschors. Een steen is een harde aanraking en een naaktslak voelt slijmerig aan. He voelt niet alleen met je handen, maar ook met je vingertoppen, je wang, je neus en de binnenkant van je pols. Aanraken en voelen gaat beter als je je ogen dicht doet.

- | | | | |
|--------------|-----------|------------|-----------|
| • Ruw; | • Donzig; | • Hard; | • Nat; |
| • Slijmerig; | • Scherp; | • Sponzig; | • Droog; |
| • Hard; | • Stomp; | • Stevig; | • Rond; |
| • Prikkelig; | • Zacht; | • Glad; | • Hoekig. |



ONTWIKKELINGSDOEL Jezelf uitdagen

Laat je uitdagen! Dat is de slogan van Scouting. Daar kun je niet vroeg genoeg mee beginnen.

Het betekent wel dat je de welpen uitdaagt om nieuwe dingen te proberen. Ook wanneer het dat best spannend vindt. Laat zien dat je supertrots bent wanneer hij of zij ergens echt zijn best voor heeft gedaan. Geef welpen een klein duwtje in de rug wanneer het op het punt staat om op te geven. Door deze stimulans leren welpen door te zetten en trots te zijn op behaalde resultaten.

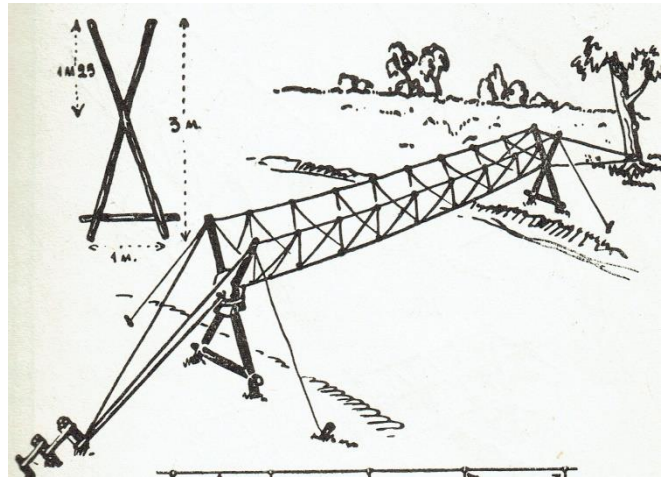
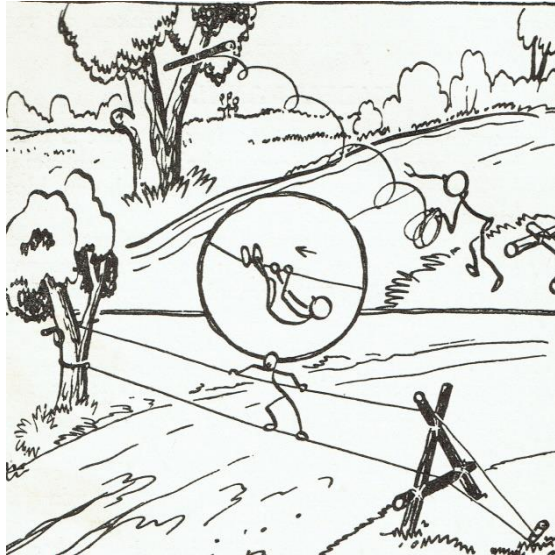
1.5 Activiteit 4: Touwbrug



Dit is een leuke activiteit waarbij je bijvoorbeeld de explorers of roverscouts, als bruggenbouwers, kunt betrekken.

Een wiebelende touwbrug oversteken is best spannend. Een oversteek, zonder in het water te vallen, is een hele prestatie! Vraag de explorers of de roverscouts één van onderstaande bruggen voor jullie kunnen bouwen. Welke welp durft als eerste? Wie

steekt de brug het snelste over?



1.6 Activiteit 5: Dropping



De meest spannende ontdekkingstocht is, zonder enige twijfel, de dropping. Een dropping voor welpen kan zowel overdag als 's avonds worden gelopen. Natuurlijk loopt er wel iemand van de leiding mee. Een dropping kan je extra leuk of spannend maken door opdrachten mee te geven.

Nodig:

- Vervoer;
- Veiligheidshesjes;
- Mobiele telefoon (leiding)
- Materiaal voor de opdracht voor onderweg, zoals bijvoorbeeld:
 - Een fotocamera;
 - Pen en papier;
 - Etc.

Voorbeeld opdrachten voor onderweg:

- Laat de welpen de hele weg een (lichtgewicht) ladder meesjouwen;
- Geef de welpen de opdracht om niet over stenen, beton of asfalt te lopen;
- De welpen moeten zoveel mogelijk een bepaald verkeersbord fotograferen;
- Geef de welpen een aantal adressen. Daar moeten ze aanbellen en een liedje zingen voor degene die opendoet.

9 Een gevaarlijke bezoeker

Die ochtend heeft Dahinda de grootste moeite om uit bed te komen. Die hele nachten in de jungle zorgen ervoor dat ze niet veel slaap krijgt. Maar Mamta wil er niets van weten en trekt de dekens van Dahinda af: "Hup, opstaan, luiwammes!" Dahinda zucht en steunt, maar komt dan toch uit haar bed. Tijd voor een nieuwe dag als prinses, bedenkt ze zich treurig. Was ze maar een kikker, dan was haar leven een stuk leuker geweest.



De dag zit vol met standaard prinsessendingen: jurken passen voor het volgende bal en netjes op tijd verschijnen in de eetzaal voor de maaltijden. Gelukkig krijgt Dahinda ook nog wat tijd om te tekenen. Dat doet ze immers graag!

Als de avond valt, merkt Dahinda dat ze onrustig wordt. Gaat ze vannacht weer de jungle in? Ze denkt aan haar vorige avontuur en beseft dat het nog lang geen volle maan kan zijn. En als prinses kan ze echt de Jungle niet in, dat hoort immers niet. Maar slapen lukt nu ook niet. Dus besluit Dahinda een rondje te lopen door de kasteeltuin om nog wat frisse lucht te krijgen, voordat ze haar bed induikt.

Even verderop in de jungle is het ook donker geworden. Het is een koude nacht. De gure wind maakt dat het nog kouder voelt dan het in werkelijkheid is. Mang hangt nog wat te doezelen aan het plafond van de Guha Grotten. Zijn 'dag' begint bijna, vleermuizen leven immers 's nachts en slapen overdag. Straks mag hij weer uitvliegen. Hij heeft al veel gehoord over ene Dahinda, de hele jungle heeft het over haar. Hij heeft begrepen dat Dahinda bij volle maan verandert van prinses in een brulkikker. Maar zodra de volle maan weg is, wordt ze weer een prinses. Daar wil hij toch meer van weten! Alleen weet hij nog niet hoe hij dat moet aanpakken, prinsessen slapen immers niet in de jungle en het is vannacht geen volle maan. Hij beseft dat hij, om Dahinda te kunnen zien, naar het kasteel moet vliegen. Alleen heeft hij geen idee waar het kasteel staat en hoe hij daar moet komen.

Terwijl Mang nog aan het piekeren is hoe hij ervoor kan zorgen dat hij Dahinda kan ontmoeten, komt Bagheera langs de Guha Grotten gelopen. Perfect! Mang roept Bagheera voorzichtig bij hem: "Pssssht, pssssht, Bagheera! Kom eens even de grot in." Bagheera draait zich om en spitst zijn oren. Werd hij nou geroepen? Nieuwsgierig als altijd sluipt Bagheera naar de ingang van de Guha Grotten en ja hoor, daar hoort hij het weer: "Pssssht, pssssht, kom eens wat verder de grot in". Bagheera doet wat hem gevraagd wordt. Gelukkig zijn zijn ogen snel aan het donker gewend, want het is heel donker in de Guha Grotten. Al snel ziet hij Mang hangen. "Wat wil je van me?", bromt hij. "Ik heb je hulp nodig Bagheera", begint Mang. "Ik heb de laatste dagen zoveel over die prinses Dahinda gehoord dat ik haar wel eens wil ontmoeten. Maar in mijn eentje kan ik haar niet vinden. Jij hebt een tijdje bij de mensen gewoond, jij weet vast wel uit te vinden waar Dahinda woont. Tenslotte ben jij de beste in het sluipen en sporen in het donker!" Bagheera hoort Mang rustig aan. Wat een complimenten! Dat is leuk om te horen. Daarom besluit hij Mang te helpen.

Bagheera gaat snel op pad Dahinda's huis te zoeken en haar te vertellen dat Mang haar wil bezoeken. Via Haveli sluipt hij voorzichtig richting het kasteel. Hij vindt Dahinda in de kasteeltuin. Even schrikt ze, maar dan herkent ze Bagheera die haar eens gewaarschuwd heeft in een nachtelijk bezoekje op haar kamer. Hij heeft haar toen ook willen helpen en hij is de beste vriend van Mowgli! "Hoi Dahinda", zegt Bagheera. "Er is een junglebewoner die heel benieuwd naar je is en je graag wil bezoeken! Hij heet Mang en is een vleermuis. Vind je het goed als hij een keer op bezoek komt bij het kasteel?" Dahinda is blij verrast: nu willen de jungledieren haar uit zichzelf al ontmoeten! Ze spreekt met Bagheera af dat ze vannacht haar raam open zal laten, zodat Mang makkelijk naar binnen kan vliegen. Terwijl ze afscheid neemt van Bagheera, hoort ze Mamta roepen: "Dahindaaaaa! Het is tijd

om naar bed te gaan!" Snel rent ze terug naar het kasteel. Ze laat zich door Mamta gehoorzaam in bed stoppen en wacht rustig af...

Als Bagheera terug is in de jungle, loopt hij direct door naar de Guha Grotten. Hij vertelt Mang wat hij met Dahinda heeft afgesproken. Hij legt uit waar het kasteel te vinden is en dat het linkerraam aan de voorkant op de tweede etage voor hem open zal staan. Mang bedankt Bagheera en vertrekt meteen. Hij heeft mazzel, want het is nieuwe maan. Dat betekent dat het extra donker is vannacht. Maar dat heeft ook zo zijn nadelen: doordat het zo donker is, hebben Mang en Bagheera allebei niet in de gaten gehad dat Shere Khan vanuit de rand van de grot meeluisterde met hun gesprek. En hij heeft besloten om Mang te volgen, om die brulkikker voor eens en altijd uit de weg te ruimen.

Vrolijk vliegt Mang richting het kasteel, zich van geen kwaad bewust. Op de grond moet Shere Khan hard rennen om hem bij te kunnen houden. Eenmaal bij het kasteel vliegt Mang direct door naar de kamer waar Bagheera hem over heeft verteld. Als hij naar binnen vliegt, ziet hij daar een slapend meisje liggen, in haar bed. Even weet hij niet wat hij moet doen.

Dahinda schrikt wakker van iets wat haar kamer binnen vliegt. Snel schiet ze overeind en kijkt ze om zich heen. Dan ziet ze Mang. "Oh sorry Mang", zegt ze nog een beetje verschrikt. "Ik had geprobeerd om wakker te blijven, maar al die nachten in de jungle zijn toch best vermoeiend." Mang kijkt het meisje aan en voelt zich al wat meer op zijn gemak door haar vriendelijke woorden. "Dat geeft niks joh", zegt hij. "Het is niet voor iedereen normaal om 's nachts te leven en overdag te slapen." Dahinda grinnikt. "Daar heb jij dan weer gelijk in!" Mang en Dahinda kletsen honderduit. Ze hebben zoveel vragen voor elkaar en begrijpen dat ze een heleboel van elkaar kunnen leren. Hoe is het om 's nachts te leven? Of juist overdag? Hoe is het om te vliegen? Wat eet een vleermuis 's nachts? Hoe ziet het leven van een prinses eruit?

Maar aan hun gesprek komt abrupt een einde door een harde schreeuw van buiten. Snel kijken Dahinda en Mang door het raam en daar zien ze één van de bewakers staan. Hij ziet er doodsbang uit en al snel wordt duidelijk hoe dat komt: aan de andere kant van de kasteelmuren staat een tijger. Het is Shere Khan! Dahinda schrikt zich een hoedje en verstopt zich achter de gordijnen. Dan kijkt ze naar Mang: "Heb jij Shere Khan hier naartoe geleid?" Ongeloof klinkt door in haar stem. Dat had ze niet verwacht van Mang. Maar terwijl ze naar Mang kijkt, ziet ze dat hij net zo geschrokken is als zij. "Nee!", roept hij uit. "Of in ieder geval, niet expres. Hij moet Bagheera en mij hebben afgeluisterd toen we in de grotten waren. Het was ook zo donker, we hebben hem niet gezien!" Dahinda gelooft Mang direct en kijkt weer naar buiten. Daar ziet ze dat Shere Khan weer verdwijnt in de jungle, net zo geschrokken van de bewaker als hij van hem. Zuchtend laat ze zich op haar bed vallen: "Pffff, dat is voor nu goed afgelopen. Maar het is niet goed dat Shere Khan nu weet waar het kasteel is. Dat kan nog wel eens wat problemen opleveren..." Mang kijkt schuldig en biedt zijn verontschuldigingen aan aan Dahinda. "Het spijt me enorm Dahinda, dit was echt niet de bedoeling. Ik wilde je alleen graag ontmoeten om zo een nieuwe vriend te maken." "Dat weet ik Mang", antwoordt Dahinda. "Het geeft niets. En die nieuwe vriend heb je wat mij betreft gemaakt. Ik vond het heel gezellig met je! Wil je, voordat je teruggaat naar de jungle, nog in mijn vriendenboekje schrijven?" Natuurlijk wil Mang dat en hij doet zijn uiterste best om netjes te schrijven. Daarna is het tijd om afscheid te nemen en vertrekt Mang weer naar de jungle.

Dahinda kijkt op de klok. Het is al bijna ochtend. Misschien kan ze nog heel even slapen voordat Mamta haar weer wakker komt maken. Maar van slapen komt niets meer. Dahinda maakt zich zorgen over Shere Khan. Wat gaat hij doen, nu hij weet waar het kasteel is?

9 Activiteiten bij “Een gevaarlijke bezoeker”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Mang is een nachtdier en slaapt dus overdag. Hierdoor mist hij vaak de laatste nieuwtjes. Uiteindelijk weet hij door samen te werken met Bagheera een afspraak met Dahinda te regelen.

1.2 Activiteit 1: De ‘blinde’ helpt de ‘dove’



Op een tafel in de speelruimte liggen een aantal gewone, alledaagse voorwerpen, bijvoorbeeld:

- Een dasring;
- Een tennisbal
- Een kaarsje;
- Etc.

Eén welp wordt geblinddoekt en een andere krijgt een geluiddempende koptelefoon op (of een koptelefoon met muziek). Zonder het voorwerp bij naam te noemen, moeten ze elkaar duidelijk maken wat ze van de tafel willen hebben.

De “blinde” welp moet uitbeelden wat de “dove” welp van tafel moet pakken. Andersom moet de “dove” welp omschrijven wat de “blinde” welp van tafel moet pakken.

Je kan hierop variëren door in plaats van voorwerpen de namen van de jungledieren te gebruiken.

1.3 Activiteit 2: Tegenstellingen



Mang is een vleermuis. Vleermuizen zijn nachtdieren en slapen overdag en hangen dan ondersteboven aan het plafond.

Voor deze activiteit doen we alles omgekeerd:

- Je begint met de sluiting en eindigt met de opening;
- Je speelt omgekeerd verstoppertje: één welp verstopt zich en de andere welpen gaan zoeken. Wie de verstopper gevonden heeft zegt niets, maar blijft bij de verstopper. Zo wordt de verstopte groep steeds groter. Degene die als laatste de verstoppers vindt, heeft verloren;
- Je speelt omgekeerd flessenvoetbal. In plaats van volle flessen water begin je met lege flessen. Elke keer wanneer een fles wordt omgeschopt wordt er een beetje water in de fles gegoten. De welp of nest dat hun fles als eerste vol heeft, is de winnaar.

1.4 Activiteit 3: Zinkende leliebladen



Dahinda springt in haar gedaante als kikker makkelijk van lelieblad naar lelieblad, maar als prinses is dat zo makkelijk nog niet. Vooral niet als je op leliebladen samen met Mowgli en Shanti een veilige plek hebt gezocht tegen het gevaar van Shere Khan.



ONTWIKKELINGSDOEL Samenwerken

Samenwerken vinden we bij Scouting heel belangrijk. Dit is niet voor niets: door met elkaar samen te werken ontwikkelen en versterken welpen belangrijke vaardigheden.

Ze worden gestimuleerd om een eigen mening te vormen, voor zichzelf op te komen, compromissen te sluiten en zich in te leven in anderen. In het nest kunnen de welpen al op kleine schaal oefenen met samenwerken en als ze iets ouder zijn als helper of gids ook met leiderschap.

- Zet net zoveel stoelen in een kring als er welpen zijn.
- Zet muziek klaar. Bij wijze van voorbeeld een kleine playlist (in thema):
 - <https://youtu.be/gJmRCaxWioc> (K3 Lyrics: Dieper Dan De Zee)
 - <https://youtu.be/5DsL2jWo-6c> (Kinderen voor Kinderen - Haai-alarm!)
 - <https://youtu.be/LNWqWbvsSds> (Duinrell's Kikkerrock)
 - <https://youtu.be/Xt8obJrIKvM> (DJ Maarten - Ik Ben Een Kikker)

Dahinda en de welpen lopen door de jungle. Dahinda kwaakt vrolijke liedjes (zie de voorbeeld playlist). Op het moment dat Shere Khan in de buurt is, stopt Dahinda met kwaken en moeten alle welpen op een lelieblad gaan staan (de stoelen).

Zet de muziek aan en het spel begint. De welpen dansen langs de stoelen en wanneer de muziek stopt, gaat iedereen op een stoel staan. Dit moeten ze binnen 20 seconden doen. Als iedereen een plekje heeft gevonden, gaan ze weer op de vloer staan. De welpen krijgen het nieuws dat er één lelieblad is gezonken (er wordt een stoel uit de kring gehaald). Gelukkig is het gevaar geweken en de Dahinda begint weer te kwaken. Na een tijdje verschijnt Shere Khan weer en het kwaken stopt. Weer zinkt er een lelieblad en het dansen begint opnieuw. Hoe minder leliebladen er over blijven, hoe moeilijker het wordt. Wanneer iemand binnen 20 seconden van een stoel afvalt, moeten ze opnieuw beginnen. Lukt het de welpen om uiteindelijk op 1 lelieblad te gaan staan?

1.5 Activiteit 4: JungleCan



De beste manier om te testen hoe goed je tegen je verlies kunt, is door een spel te spelen waar niet alleen snelheid, techniek en tactiek aan bod komen, maar ook dom geluk? Hathi heeft hiervoor een spel bedacht dat gespeeld wordt met een frisbee en twee tonnen of afvalbakken. De tonnen zijn ongeveer 65cm hoog en hebben een diameter van ongeveer 45cm. Op twee derde hoogte zit een gleuf van ongeveer 10cm hoog en 20cm breed. De bovenkant van de ton is open.

Het spel wordt als volgt gespeeld:

Op een speelveld van 20 meter lang staan de twee tonnen tegenover elkaar. De tonnen staan tussen 15 meter van elkaar af. Het spel wordt gespeeld in teams van twee welpen. Elke speler staat bij een ton. De speler die de frisbee gooit is de Mowgli en de speler die de frisbee "ontvangt" is de Shanti. De eerste speler (de Mowgli) gooit een frisbee naar de ton van zijn/haar teamlid (de Shanti).

- Het team krijgt 1 punt wanneer de Shanti, door de frisbee in de lucht één keer aan te raken, de frisbee **tegen** de ton krijgt;
- Het team krijgt twee punten wanneer de Mowgli de ton met de frisbee raakt, zonder hulp van de Shanti;
- Het team krijgt drie punten wanneer de Shanti, door de frisbee in de lucht één keer aan te raken, de frisbee **in** de ton krijgt;
- Het team **wint direct** wanneer de Mowgli de frisbee direct, zonder hulp van de Shanti, **in** de ton krijgt;
- Wanneer de frisbee eerst de grond raakt, voordat de ton wordt geraakt, krijgt het team geen punten;
- Wanneer er geen punt wordt gemaakt, is het tweede team aan de beurt.
- Het team dat als eerste 21 punten haalt of een **direct win** maakt, wint de set.

Je kan dit spel spelen op een open veld, op het strand of in het bos.

Nodig:

- tonnen of bakken
- opvouwbaar frisbees

10 Onrust bij de Talaab Poel

De tijd die Dahinda als prinses moet doorbrengen gaat tergend langzaam voorbij. Elke maand kruist ze de dagen op de kalender af tot het weer volle maan is. Nu ziet Dahinda dat het vannacht weer volle maan is en van plezier maakt ze een klein vreugdedansje: "Yes!"



Vrolijk loopt Dahinda na het ontbijt de kasteeltuinen in. Het is broeierig en warm. Al dagen schijnt de zon en er valt geen druppel regen. Ze hoopt dat het vannacht ook nog zo is, want ze heeft met Mowgli en Shanti afgesproken om naar de Talaab Poel te gaan. Lekker pootje baden en misschien zelfs zwemmen. Ze heeft er zin in om weer met haar vrienden op pad te gaan. Ze beseft zich hoeveel Mowgli en Shanti in korte tijd voor haar zijn gaan betekenen. Vroeger was Dahinda eigenlijk altijd alleen en nu ze Mowgli en Shanti heeft als vrienden, is haar leven een stuk leuker geworden! In haar eentje had ze nooit zoveel gave avonturen beleefd.

Die avond gaat Dahinda netjes op tijd naar bed. Ze laat zich door Mamta in haar pyjama helpen en gaat braaf in bed liggen. Maar zodra Mamta de deur achter zich dicht heeft getrokken, stapt Dahinda weer uit bed. Ze trekt haar gewone kleren aan en gaat snel weer onder de dekens liggen. Nu is het wachten op een teken van Mowgli dat Shanti en hij klaar staan bij het kasteel. Dan ziet ze Chil langs haar raam vliegen. Dat is het teken! Snel aan de slag. Zachtjes stapt ze uit bed en pakt haar spreid. Die rolt ze op en stopt ze onder haar dekbed. Zo lijkt het net of ze er nog in ligt. Ze doet haar licht even aan en dan meteen weer uit. Nu weten Mowgli en Shanti dat ze onderweg is. Voorzichtig doet ze haar slaapkamerdeur open en ziet dat er bij Mamta nog licht onder de deur door komt. Dat is oppassen geblagen! Dahinda sluipt naar de trap, slaat de derde tree over, want die kraakt en komt zonder Mamta te alarmeren beneden. Daar hoort ze stemmen en ze blijft stokstijf staan. Er gaat een deur open en de stemmen verdwijnen. Als ze bij de zijdeur komt, schuift ze de grendel van de deur en draait zachtjes de sleutel om. De sleutel neemt ze mee en ze glipt snel de deur door. Daar doet ze de deur weer op slot en dan staat ze buiten. Niemand heeft haar gezien of gehoord. Dicht langs het kasteel sluipt ze verder naar de uitgang van de kasteeltuinen. Ze kijkt omhoog, daar brandt nog steeds licht. Dahinda besluit de gok te nemen en rent zo snel als ze kan naar de uitgang. Snel loopt ze door, zonder nog achterom te kijken.

Boven bij het raam staat Mamta. Ze wrijft in haar ogen. Zag ze het nu goed? Liep daar beneden iemand? Daar moet ze meer van weten. Snel trekt ze haar sloffen aan en pakt haar kamerjas. In het donker loopt ze de trappen af. Ze controleert alle deuren. Die zitten allemaal op slot. Ze zal het wel gedroomd hebben. Ze klimt de trappen weer op en loopt terug naar haar kamer. Maar voordat ze in bed stapt, bedenkt ze zich dat ze nog even wil kijken of Dahinda er is. Ze loopt naar de kamer van Dahinda en opent voorzichtig de slaapkamerdeur. Ze slaakt een zucht van verlichting. Zie je wel, Dahinda ligt gewoon in bed. Mamta draait zich om, loopt naar haar kamer, kruipt in bed en valt in een diepe slaap.

Ondertussen zijn Dahinda, Mowgli en Shanti onderweg naar de Talaab Poel. Het is er druk. Vanwege de droogte komen alle dieren daarheen om te drinken. Dahinda is verlegen en verschuilt zich een beetje achter haar vrienden. Langzaam lopen ze verder naar de Talaab Poel, als Mowgli en Shanti ineens blijven staan. Dahinda heeft het niet in de gaten en loopt zo tegen Shanti op. "Oeps, sorry", zegt ze. Shanti blijft stil. Aan de andere kant van de poel ziet ze Shere Khan staan. De rest van de dieren staat er een beetje vandaan. De dieren vertrouwen Shere Khan niet: zou hij zich wel aan de wetten van de jungle houden? Door de droogte heeft Akela de watervrederegel ingevoerd: niet jagen bij de poel. Maar Shere Khan staat erom bekend dat hij de regels graag aan zijn laars lapt. En dat is vanavond niet anders. Met zijn scherpe ogen heeft hij het drietal ook gezien. "Haha, daar zijn ze weer", lacht Shere Khan. "Deze keer laat ik me niet voor de gek houden!"

Zo onopvallend mogelijk draait Shere Khan zich om en sluipt achter de drinkende dieren langs in de richting van de kinderen. Mowgli kijkt naar de lucht. Nog even en dan is het volle maan. Was het wel een goed idee om naar de Talaab Poel te gaan? Jagen is dan wel voor iedereen verboden tijdens de grote droogte, maar Shere Khan houdt zich nooit aan de regels.

Hij stoot Shanti aan. "We moeten hier weg voordat er ongelukken gebeuren", fluistert hij. Voordat Shanti kan antwoorden, zegt Mowgli: "He, waar is Dahinda?" Zonder dat Shanti en Mowgli het doorhebben, is Dahinda verder richting het water gelopen. Ze heeft het warm en wil graag zwemmen, daar heeft ze de hele dag al naar uitgekeken. Rustig loopt ze het water in. Dan klinkt er achter haar een grote plons. Vlak achter Dahinda landt Shere Khan in het water. Voordat iemand doorheeft wat er gebeurt, klinkt er nog een plons. Dat was Mowgli. Proestend komt hij weer boven. Hij ziet dat Dahinda op een groot blad staat, maar ze dreigt te zinken. Als prinses is ze veel te zwaar voor het blad. Snel stapt ze over op een ander blad, maar ook die begint te zinken. Zo stapt Dahinda van blad naar blad, om maar boven water te blijven. Mowgli neemt een duik en zwemt richting Dahinda. Hij probeert de aandacht te trekken van Shere Khan. Dat lukt. Even richt Shere Khan zijn aandacht op Mowgli. Dat nare jong, dat wil hij ook wel uit de weg ruimen. Hij zwemt richting Mowgli. Maar net als hij in de buurt komt, neemt Mowgli een duik en verdwijnt onder water. Shere Khan kijkt verbaasd om zich heen. Waar is dat mensenkind nou weer gebleven? Hij speurt het water af, maar kan Mowgli nergens meer vinden. Dan richt hij zich weer op Dahinda. Die blijft maar proberen om van blad naar blad te stappen en ziet er erg bang uit. Maar Shere Khan wordt inmiddels ook moe van het zwemmen. Hij besluit eerst even uit te rusten bij een boomstam in het water en slaat zijn poot er overheen.

Dan blijkt dat het helemaal geen boomstam is! Het is Jacala, die heel ongezien dichterbij is gekomen. De dieren aan de kant staan ademloos te kijken naar wat er nu gaat gebeuren. Jacala houdt zich stil en drijft met Shere Khan verder weg van Dahinda. Niemand let meer op Dahinda. "Dat sloopt slecht af, straks zijn er twee kinderen verdronken", hoort Shanti iemand naast zich fluisteren. Shanti houdt haar adem in en kijkt naar de maan. Nog heel even en dan is hij vol. En dan ziet ze in haar ooghoek iets springen. Een prachtige gele brulkikker met blauwe wangen springt op een blad en blijft drijven. Shanti haalt opgelucht adem. Dahinda is veilig. Nu nog kijken waar Mowgli is. Ze weet dat hij een goede zwemmer is, maar ze heeft hem nu al heel lang niet gezien. Zo lang kan niemand onder water zwemmen!

Een aantal dieren hebben genoeg van het spektakel en verlaten de poel. Shanti kijkt angstig om zich heen. "Niet bang zijn", klinkt het in haar oor. Het is de stem van Baloe. "Maar waar is Mowgli?" vraagt Shanti met een bevende stem. "Die redt zich wel. Kom jij maar met ons mee", valt Bagheera bij. "Maar ik kan Mowgli en Dahinda toch niet alleen laten", protesteert ze. "Wij brengen jou eerst veilig naar de kasteeltuin. Daarna gaan we terug voor Mowgli en Dahinda." Shanti strubbelt nog even tegen, maar Baloe en Bagheera weten haar toch te overtuigen. Zonder problemen verlaten ze de Talaab Poel, zonder nog een glimp van Shere Khan op te vangen.

Dahinda zit nog lekker in het licht van de volle maan op een groot rond blad. Ze kijkt om zich heen. Om haar heen drijven nog veel meer van die grote ronde bladeren. Links drijft dat grote oranje-zwarte monsterachtige beest. Ze houdt hem goed in de gaten. Maar waar zijn Mowgli en Shanti? Hebben die zich verstopt? Of zijn ze vertrokken en hebben ze haar alleen gelaten? Nee, dat kan ze niet geloven. Dan ziet Dahinda dat Shere Khan aan wal stapt en ze blijft hem scherp volgen. Dit betekent onraad. Misschien moet ze een paar keer kwaken en daarna weer stil zijn. Vroeger betekende dat dat er gevaar in de buurt was. Ze blaast haar blauwe wangen op en kwaakt een paar keer. Shere Khan luistert naar het gekwaak van Dahinda. Dat is mooi, denkt hij, niemand heeft me gezien. Zelfs die domme kikker maakt weer lawaai. Nu kan ik haar pakken! Dahinda springt van blad naar blad, luid kwakend. Ze gaat steeds verder van Shere Khan weg. Shere Khan zucht en gaat er voorzichtig achteraan.

Ondertussen heeft Mowgli niet stilgezeten. In alle commotie is het hem gelukt om ongezien aan land te klimmen en terwijl hij op zoek gaat naar Shanti komt hij Kaa tegen. “Kan je me helpen Kaa?”, vraagt Mowgli. “Ik heb een plannetje bedacht.” Fluisterend legt Mowgli zijn plan uit aan Kaa en samen komen ze in actie.

Tegelijkertijd blijft Shere Khan Dahinda volgen. Hij heeft een plan. Als hij zich hier omdraait en via de andere kant gaat, is hij sneller bij die stomme brulkikker. Boos omdat hij zoveel moeite moet doen, draait hij zich snel om. Maar hij had niet gezien dat Kaa de slang zich tussen twee bomen heeft gespannen. In volle vaart rent Shere Khan tegen Kaa aan en dan vliegt hij als een steen in een katapult door de lucht. Achter zich hoort Shere Khan een luid gelach. Alle dieren lachen hem uit. Alweer is zijn plan mislukt, denkt hij boos. Wacht maar, mijn tijd komt nog wel...

Mowgli rent naar Dahinda en pakt haar uit het water. Snel rent hij terug naar het kasteel. Baloe en Bagheera zien Mowgli rennen. “Dat komt wel goed”, fluistert Baloe. “Dat had ik toch gezegd”, antwoordt Bagheera. “Mowgli is een slimme jongen!”

10 Activiteiten bij “Onrust bij de Talaab Poel”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda is samen met Mowgli en Shanti bij de Talaab Poel. Helaas is Shere Khan daar ook en maakt meteen jacht op het drietal. Gelukkig weten onze helden deze boze tijger te ontwijken.

1.2 Activiteit 1: Slaapwandelen



Een welp moet geblinddoekt van A naar B lopen. Onderweg zijn obstakels. Andere welpen maken door middel van harder of zachter piepen duidelijk dat er gevaar dreigt. Hoe harder de piep, hoe dichterbij het obstakel.

1.3 Activiteit 2: De ketting

[bron: WAGGGS World ThinkingDay 2020 – Living Threads]

Doel: Nadenken over jouw kracht als een team en reflecteren op hoe je samen andere mensen kan ondersteunen.

Ruimte: Hoe groter het aantal deelnemers, hoe groter de ruimte.

Duur: 15 minuten

Eén welp staat op de rand van het speelveld, zo ver mogelijk verwijderd van de rest van de horde.

De horde vormt een grote rij/ketting zodat zij hun mede-welp kunnen “helpen”.

Zorg ervoor dat de ruimte groot genoeg is zodat de welpen hun mede-welp niet kunnen door elkaars handen vast te houden. Elke welp staat naast een andere welp en vormen zo een rij/ketting. Ze staan echter ver genoeg van elkaar af zodat ze niet elkaar handen vast kunnen houden en nog steeds niet de welp aan de andere kant van het speelveld kunnen bereiken. Ze mogen alles gebruiken om hun ketting groter te maken, zoals kleren, tassen, slaapzakken, enzovoorts zodat ze hun mede-welp kunnen bereiken en helpen.

Wanneer er meer dan 30 welpen zijn, of je ruimte is niet groot genoeg, kun je twee of drie groepen maken, die elk een ketting maken om een welp uit hun groepje te redden.

Bespreek na deze activiteit, de volgende punten:

- Hoe makkelijk is het om iemand te steunen of te helpen?
- Op welke manieren is het makkelijker om iemand te helpen wanneer je deel uitmaakt van een groep?
- Ken jij mensen in jou buurt of in Nederland die hulp nodig hebben?
- Heb je ooit wel eens vluchtelingen of migranten geholpen? Wat zou je kunnen doen om hen te helpen?
- Wat denk je dat vluchtelingen van ons nodig hebben wanneer ze in Nederland arriveren. Hoe zou je daar achter kunnen komen?
- Kun je manieren bedenken hoe we mensen die hulp nodig hebben beter kunnen helpen?



ONTWIKKELINGSDOEL Iets doen voor een ander

Het is een centraal thema binnen Scouting: iedereen te helpen waar ik kan. Maar dat is niet vanzelfsprekend. Iets doen voor een ander jezelf een goed gevoel geeft en daarmee stijgt jouw eigenwaarde. Al bij de jongere speltakken kunnen we daar een begin mee maken.

11 Wat ben je mooi!

Dahinda houdt van de zomer. Niet alleen vanwege het mooie weer, maar ook omdat er dan wat minder feesten zijn waar ze verplicht naartoe moet. Ze is maar wat blij dat ze nu even op het kasteel mag blijven. Al die feesten met al die stomme jurken die ze de hele tijd aan moet! Ondanks alle protesten van haar, heeft ze toch elke keer weer een nieuwe jurk gekregen. Iedereen mag die jurken dan wel mooi vinden, Dahinda vindt ze maar saai. Veel te veel kant, ruches, glitters en tierlantijntjes.



Als Shanti de volgende dag langskomt, vertelt Dahinda haar over al die stomme jurken. Shanti moet lachen. “Wat zou jij dan voor een jurk willen?”, vraagt ze aan Dahinda. “Gewoon, een jurk waar ik me thuis in voel. Niet zo’n stomme glimmende!”, moppert Dahinda. “Kan je hem tekenen?”, vraagt Shanti. Dahinda schudt haar hoofd: “Ik weet het niet. Dat is wel lastig. Ik wil gewoon een jurk met mooie bladeren en bloemen. Maar ik vraag me af of zo’n stof ergens te koop is.” Zuchtend gaat ze op het gras zitten. Shanti is ook even stil. Dan roept ze het uit: “Ik weet iets! Als je echt iets heel moois wil, dan moeten we maar eens op zoek gaan naar Mor. Mor weet precies wat mooi is!” “Mor?”, vraagt Dahinda. “Wat is dat voor een dier? Ik geloof niet dat ik hem al een keer ontmoet hebt.” “Mor is een pauw met een hele mooie lange staart”, legt Shanti uit. “We gaan morgen op zoek naar hem, dan kan je het zelf zien!” Haar ogen glimmen van enthousiasme. Het werkt aanstekelijk en Dahinda wordt weer wat vrolijker. Maar dan zegt ze: “Zou Mowgli wel meewillen als we het over jurken gaan hebben? Dat vindt hij vast alleen iets voor meisjes.” Ze kijkt Shanti vragend aan. “Dat weet ik niet”, antwoordt Shanti. “Maar we gaan gewoon met z’n drietjes op stap en dan zien we het wel. Als hij het niet interessant vindt, gaat hij maar iets anders doen in de jungle.” Dahinda is opgelucht. Shanti is echt een goede vriendin. “Dat is goed”, antwoordt ze daarom. In haar hoofd vormt zich weer het beeld van haar droomjurk en de rest van de dag kan ze nergens anders meer aan denken.

De volgende dag staan Mowgli en Shanti op tijd bij de poort van het kasteel op Dahinda te wachten. Mamta vond het maar niets dat Dahinda weer wegging, maar uiteindelijk heeft ze haar toch laten gaan. Ze heeft vertrouwen in de begeleiding van Mowgli en Shanti. Samen besluiten de drie vrienden om naar de Guha Grotten te gaan. De twee meiden zeggen niet tegen Mowgli waarom ze naar de Guha Grotten willen, ook niet als hij erom vraagt. Gelukkig stemt Mowgli in en dus gaan ze op pad. Ze zetten er meteen flink de pas in, want het is best een stukje lopen naar de Guha Grotten. “Ik ben benieuwd wie we tegenkomen bij de Guha Grotten. Mang zal wel slapen”, zegt Dahinda. Mowgli kijkt haar aan. “Dat zal best. Tsja, wie zal er zijn? Meestal is Mor daar wel te vinden, of misschien Baloe of Bagheera. We zullen het wel zien.” Giechelend kijkt Dahinda naar Shanti: hun plannetje lijkt te werken!

Al kletsend lopen ze verder. Mowgli is wat stiller dan de meisjes. Hij kijkt steeds angstig om zich heen en soms blijft hij ineens stilstaan om ergens naar te luisteren. Dat heeft een reden: in het zand langs het pad heeft Mowgli pootafdrukken gezien. Sporen die hij maar al te goed kent. Er zijn twee mogelijkheden: óf het is Bagheera, óf het is Shere Khan. Hij vreest dat het om die laatste gaat, maar probeert zo kalm mogelijk te blijven om Shanti en Dahinda niet bang te maken.

“Halloooooo, Mowgli!”, hoort hij Shanti dan roepen. “Waarom geef je geen antwoord op mijn vraag?” “Ja”, valt Dahinda haar bij. “Je zegt helemaal niks!” “Sorry”, antwoordt Mowgli. “Ik heb je vraag helemaal niet gehoord. Jullie kletsen aan één stuk door, dan mis ik wel eens wat”, vervolgt hij lachend. Maar voordat hij aan Shanti kan vragen wat haar vraag was, begint ze alweer over iets anders. “Hé luister”, zegt ze. “Ik geloof dat ik Mor hoor. Zullen we gaan kijken? Dahinda heeft Mor nog nooit ontmoet!” Direct loopt ze in de richting van het geluid. Mowgli schudt zijn hoofd en loopt lachend achter de meisjes aan.

Mor staat inderdaad wat verderop en hij lijkt wat verbaasd om het drietal te zien. Ook Dahinda kijkt verbaasd. “Is dat nou Mor?”, vraagt ze terwijl ze naar de pauw wijst. Shanti knikt. “Ik vind dat niet echt

een mooi dier", fluistert Dahinda. Shanti glimlacht. "Wacht maar", zegt ze. Shanti gaat vlak voor Mor staan. "Wat ben je toch mooi!", zegt ze tegen hem. Direct schudt Mor zijn veren en spreidt dan zijn staart tot een schitterende waaier.

Dahinda's mond valt open. Zoiets moois heeft ze nog nooit gezien! Terwijl ze met open mond staat te kijken, hoort ze Shanti en Mowgli naast haar lachen. Snel doet ze haar mond weer dicht. "Oh, wat is dat mooi!", zegt ze. "Nu weet ik wat ik wil: ik wil die kleuren in mijn jurk!" "Kleuren?", vraagt Mor. "Kleuren voor welke jurk?" Dahinda vertelt Mor over haar saaie feesten en de bijbehorende stomme jurken. Ze legt uit dat ze graag haar eigen stof en jurk wil ontwerpen, maar dat ze niet weet waar ze moet beginnen. "Maar ik zie het al helemaal voor me", zucht ze dromend. "Stof met verschillende kleuren groene bladeren, met bloemen, maar ook met van die mooi gekleurde rondjes zoals op jouw staart". "Dat noem je ogen", legt Mor geduldig uit.

Shanti staat naar het gesprek te luisteren en is al bijna net zo enthousiast als Dahinda. Naast zich ziet ze dat Mowgli er een beetje verloren bij staat. "Ik ga even kijken wie er nog meer in de Guha Grotten zijn", zegt hij. "Let jij goed op Dahinda? En kijk uit voor je-weet-wel-wie!" Shanti snapt de aanwijzing van Mowgli en roept hem na: "Natuurlijk, pas jij dan goed op jezelf?" Daarna kijkt ze om zich heen. Dahinda en Mor hebben niets meegekregen van haar gesprek met Mowgli. Zou Mowgli Shere Khan ergens hebben ontdekt?

"Ik ben reuze benieuwd naar je ontwerp en hoe je stof eruit gaat zien", zegt Mor tegen Dahinda. "Zal ik helpen bij het ontwerpen? Dan plukken we wat bladeren en bloemen en dan maken we er samen een patroon van." Dat vindt Dahinda een prima plan en samen met Mor gaat ze aan de slag. Shanti blijft dicht in de buurt. Ze is toch wel wat geschrokken van wat Mowgli heeft gezegd.

Mowgli heeft overal rondom de Guha Grotten gekeken, maar er is niemand te bekennen. Alleen Mang, maar die hangt aan het plafond van de grotten te slapen. Dus besluit hij terug te gaan naar Mor en de meisjes. Hij kijkt Dahinda aan. "Zullen we zo weer terug gaan? We hebben beloofd om niet te lang weg te blijven. Ik wil niet dat Mamta weer ongerust wordt." Dahinda kijkt hem teleurgesteld aan. "Ik wil nog niet naar huis! Ik heb net zo'n mooi patroon gemaakt met Mor. En hij moet nog in mijn vriendenboekje schrijven!" Mowgli en Shanti kijken elkaar aan. "Nou vooruit", zegt Mowgli. "Laat hem maar in je vriendenboekje schrijven, maar daarna moeten we echt gaan." Nadat Mor in het boekje van Dahinda heeft geschreven nemen ze afscheid van hem. "Wacht nog even", roept Mor als de drie vrienden willen weglopen. "Ik heb nog iets voor je!" Hij vouwt zijn waaierstaart weer in tot een lange staart en schuifelt tussen de struiken. Even later komt hij terug met een pauwenveer in zijn bek. Die legt hij voor Dahinda neer. "Die is voor jou", zegt hij. "Dan kan je die als voorbeeld gebruiken voor je patroon." Dahinda vliegt hem om zijn nek. "Dankjewel, dankjewel, dankjewel", roept ze uit. Ze pakt de veer voorzichtig op en neemt voor de laatste keer afscheid van Mor.

De tocht naar huis loopt voorspoedig. Toch blijft Shanti op haar hoede. Mowgli heeft dat over Shere Khan niet voor niets gezegd. Dan ziet ook zij de voetsporen. Ze blijft staan. Welke kant gaan ze nou op? Ze bukt zich om de pootafdruk goed te bekijken, maar kan het niet achterhalen. "Mowgli?", vraagt ze vertwijfeld. "Welke kant gaan die pootafdrukken nu heen?" Ook Mowgli blijft staan. Hij bekijkt de pootafdrukken en ziet dat ze vers zijn. Aan de andere kant van het pad zijn de sporen al duidelijk aan het vervagen, ziet hij. "Volgens mij loopt dat dier de andere kant op, dus van ons vandaan", zegt hij dan tegen Shanti. "Zeker weten?", vraagt Shanti. Ze kijkt benauwd. Dahinda is ondertussen gewoon doorgelopen, als ze merkt dat haar vrienden niet meer naast haar lopen. Ze draait zich om en loopt terug. "Wat zijn jullie aan het doen?", vraagt ze aan Mowgli en Shanti. "Oh niets", antwoordt Mowgli. "We dachten iets te zien, maar dat bleek niks te zijn. Laten we doorlopen!"

Als ze veilig de kasteeltuin hebben bereikt neemt Dahinda afscheid van haar vrienden. "Ga lekker je eigen stof ontwerpen", raadt Shanti haar aan. "En dan moet je gewoon aangeven dat je van die stof een nieuwe jurk wil!" "Dat durf ik nooit", antwoordt Dahinda. "Ik word vast uitgelachen als ik zo'n voorstel doe." "Gewoon doen", valt Mowgli bij. "We komen binnenkort het ontwerp bekijken!" Dan is

het echt tijd voor de vrienden om te vertrekken en Dahinda zwaait ze uit. Daarna loopt ze direct door naar haar kamer om haar tekenspullen te pakken. Ze loopt naar de tafel op het terras en gaat zitten. Met de pauwenveer naast haar begint ze te tekenen.

Een uurtje later komt Mamta uit het kasteel gelopen en gaat naast Dahinda zitten. “Laat eens zien wat je hebt getekend”, zegt ze. Dan ziet ze de pauwenveer. “Die is mooi! Heb je die in de kasteeltuin gevonden?” Dahinda knikt en schuift haar schetsboek richting Mamta. “Schitterend”, zegt Mamta. “Dat heb je mooi gemaakt! Zullen we die in een lijst ophangen?” Dahinda wil knikken, maar bedenkt zich dan. “Nee”, roept ze. “Deze tekening is niet voor in een lijst. Dit is een ontwerp voor de stof van mijn nieuwe jurk”. Verbaasd over haar eigen moed wacht ze in spanning op de reactie van Mamta. Die staart beduusd naar de tekening. “Dat is wel heel anders dan normaal”, zegt ze voorzichtig. “Dat moeten we maar eens bespreken.” “Ja en?”, zegt Dahinda brutaal. “Omdat hij anders is, is hij toch niet minder goed? Ik ga zelf ook het patroon voor de jurk maken en ik noem het mijn junglejurk. Ik draag nooit meer van die saaie blauwe, roze of gele jurken!” Zo, het hoge woord is eruit. Opgelucht haalt Dahinda adem. Mamta kijkt prinses Dahinda verbaasd aan. Zo moedig is ze nog nooit geweest. Ze heeft duidelijk en zonder stemverheffing haar mening gegeven. Zou dat de invloed van Mowgli en Shanti zijn?

Die avond plakt Dahinda de tekening naast de pagina van Mor in haar vriendenboekje. Zo weet ze zeker dat ze het ontwerp niet kwijtraakt!

11 Activiteiten bij “Wat ben je mooi!”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda heeft een nieuwe jurk nodig voor weer een volgend bal. De jurken die ze van Mamta aangedragen krijgt, vindt ze maar niets. Bij de Guha Grotten ontmoet ze Mor en doet ze inspiratie op voor een nieuwe (jungle)jurk. Zou ze het durven om Mamta te vragen of ze mag meebeslissen over haar nieuwe jurk?



1.2 Activiteit 1: Ontwerp je eigen junglestof



Van Mor krijgen de welpen de volgende opdracht: “Ontwerp je eigen junglestof voor kleding. Gebruik hiervoor aardappelstempels, spattechnieken, en dergelijke om een mooi motief te maken. Heb de moed om de stof te ontwerpen die je echt zelf leuk vindt, zonder je wat aan te trekken van anderen.”

In plaats van stof kun je ook een vuilniszak gebruiken. Knip aan de (dichte) onderkant van de vuilniszak een gat, hier steek je je hoofd doorheen. Aan de zijkanten knip je gaten voor je armen. Knip wat van de bovenkant (de open zijde) van de vuilniszak af om het op de juiste lengte te krijgen. De vuilniszak kan je nu versieren met (crêpe)papier, plastic, stickers etc.

1.3 Activiteit 2: Dit is mijn plek!



Nodig: buiten, met stoepkrijt. Of binnen met een touw.

Een welp beslist waar ‘zijn/haar plek is’. Daar tekent iemand van de leiding een cirkel rond de voeten van de welp. De welp moet precies in de cirkel kunnen staan. De welp maakt zich nu zo sterk mogelijk. Een andere welp probeert hem of haar van haar/zijn plek af te krijgen door te trekken of te duwen. De welp die het stevigst in zijn schoenen staat en dus het langste op zijn plek blijft staan, mag vertellen hoe hij dat voor elkaar heeft gekregen.

Eén welp staat in het midden van een kring. Hij kijkt strak naar een van te voren aangewezen punt. Dan begint hij te vertellen: “Ik wil...” (later piloot worden; een nieuwe fiets, een slagroomgebakje, enzovoorts). Dat moet hij één minuut volhouden. Dan worden er vijf stoorzender aangewezen. De welp in het midden van de kring begint weer te vertellen: “ik wil...”. Terwijl hij zijn verhaal vertelt, gaan de stoorzenders aan de slag en zeggen, herhaaldelijk, bijvoorbeeld: “Je kan niet vliegen” of “Je fiets is lelijk” of “Je lust geen slagroom”. Ook dit duurt een minuut. Hoe lang duurt het voordat de welp van slag af is?

De stoorzenders mogen op alles reageren wat de welp in het midden zegt, maar ze moeten het wel netjes houden. Schelden, beledigen, vieze woorden enzovoorts zijn absoluut verboden!

1.4 Activiteit 3: Gesprekstarter



Er zijn welpen die weinig moeite hebben om te vertellen wat hen bezig houdt. Andere welpen zijn juist weer gesloten en zullen zich niet zo snel blootgeven. Met deze activiteit kan je de opkomst afsluiten of beginnen.

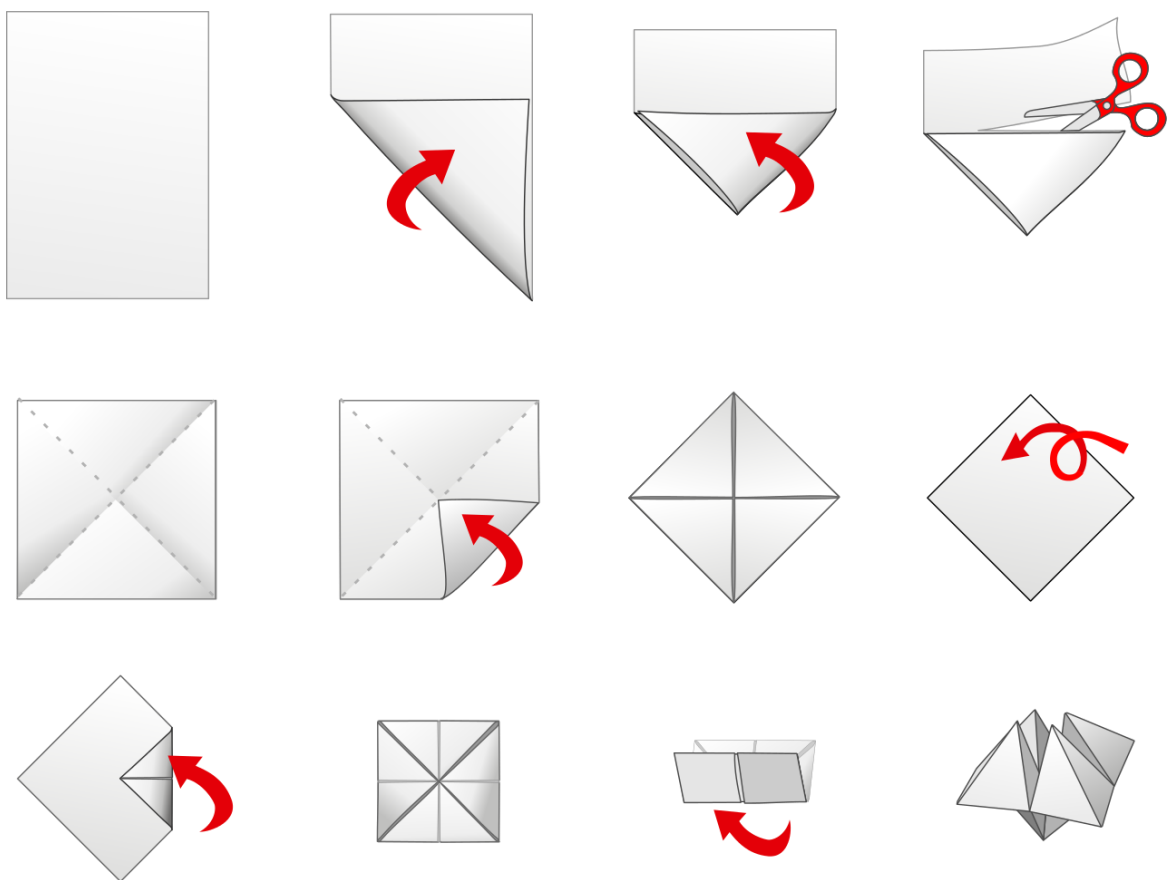
ONTWIKKELINGSDOEL Moed om voor jezelf op te komen

Om voor jezelf op te komen is een positief zelfbeeld en voldoende zelfvertrouwen belangrijk. Het hebben van voldoende zelfvertrouwen is belangrijk voor de ontwikkeling van je kind. Kinderen met zelfvertrouwen voelen zich fijn, ze durven nieuwe uitdagingen aan te gaan en zijn niet meteen van slag als ze een fout maken. Alleen krijg je zelfvertrouwen niet van de ene op de andere dag, het is een proces dat je hele leven doorloopt. Maar de ervaringen die je kind opdoet in zijn kinderjaren zijn heel belangrijk.

De welpen gaat een "happertje" vouwen. Ook wel bekend als "cootie catcher", "peper-en-zoutvaatje", "origami-orakel" of "waarzegger". Een welp houdt het happertje onderaan vast met de wijsvinger en duim van zijn beide handen, zodanig dat er twee keer twee hoeken tegen elkaar worden gedrukt. De helft van de binnenzijde is nu maar zichtbaar, er ontstaan twee groepen aan keuzes. De welp met het happertje schakelt nu tussen de twee keuzegroepen door zijn vingers naar binnen te duwen en terug open te duwen in de andere richting. Het aantal keer dat hij moet schakelen hangt af van gekozen methode. Zodra hij klaar is met schakelen schieten er vier keuzes over. Hij laat zijn medewelp een van de keuzes kiezen aan de hand van het aangebrachte label. Dan stelt hij de vraag die onder de optie zit verborgen.

De vragen mogen niet met alleen "Nee", "Ja" of in één woord beantwoord worden. Deze manier van in gesprek gaan zal zorgen voor een hoge betrokkenheid.

Het happertje vouw je volgens onderstaand schema:



Vragen die je kunt stellen zijn:

- Wat deed je lachen vandaag? Wat was grappig? (en waarom);
- Welk Jungledier zou jij willen zijn? (en waarom);
- Wat vond je leuk vandaag? Vertel het eens na.
- Deed je iets om trots op te zijn? Wat was dat?
- Welke welp verdient vandaag een compliment? Wat is de reden daarvoor?
- Wie van de leiding verdient een pluim vandaag? Wat is de reden daarvoor?
- Wat heb je nieuw geleerd vandaag?
- Wat zou je nog een keer willen doen?

12 Ik zei het toch!

Blij kijkt Dahinda op haar kalender: vanavond is het weer volle maan! Ze heeft al dagen uitgekeken naar deze dag. Ze kijkt uit haar raam. In de kasteeltuin staan de perken vol met bloeiende bloemen. Snel loopt ze naar beneden. Het is namelijk heerlijk weer om naar buiten te gaan. Samen met Mamta gaat Dahinda naar de kasteelvijver in het bos. Ze hebben allebei een boek meegenomen om te lezen. Mamta gaat op het bankje zitten, maar Dahinda trekt haar schoenen en sokken uit en laat haar voeten in het water bungelen. Net als ze haar boek open wil slaan, hoort ze iemand haar naam roepen. Het is Shanti. Dahinda springt op en rent haar vriendinnetje tegemoet.



“Niet op blote voeten Dahinda! Eerst je schoenen en sokken aandoen”, hoort ze Mamta achter zich roepen. “Straks stap je nog op iets scherp!” Dahinda doet alsof ze niets hoort en rent gewoon door naar Shanti. Samen komen de meisjes terug bij Mamta. Die kijkt Dahinda streng aan en herhaalt nog eens: “Je weet best dat je buiten niet op blote voeten mag lopen.” “Maar er is toch niets gebeurd?”, zegt Dahinda. “Het is juist een lekker gevoel, dat gekriebel van het gras tussen je tenen.” Ze pakt haar schoenen en sokken en wil met Shanti weglopen, maar hoort dan een boze Mamta roepen: “Nu eerst je sokken en schoenen aantrekken, of anders...” “Anders wat?”, roept Dahinda brutaal. “Anders mag je twee weken lang het kasteel niet uit!” Mamta kijkt vastbesloten naar Dahinda. Dat kunnen de meisjes niet gebruiken en dus trekt Dahinda gehoorzaam haar sokken en schoenen weer aan. “Oke, oke”, mompelt Dahinda. “Mogen we wel een stukje gaan wandelen?” Ze kijkt Mamta met haar allerliefste blik aan. “Vooruit dan maar”, antwoordt Mamta zuchtend. “Maar wel op de paden blijven en niet de kasteeltuin uit. Pas op voor ongedierte en geen onbekende vruchten eten, want die kunnen giftig zijn. En je moet je sokken en schoenen aanhouden!” Achter de rug van Mamta draait Dahinda met haar ogen naar Shanti, maar ze knikt braaf en samen lopen de meisjes bij Mamta weg.

Tijdens de wandeling spreekt Dahinda met Shanti af dat Mowgli en Shanti die avond bij de kasteeltuin op haar wachten. “Het kan wel even duren”, zegt Dahinda. “De dagen worden steeds langer en ik moet echt wachten tot het donker is, voor ik uit het kasteel kan ontsnappen.” “Dat geeft niets”, antwoordt Shanti. “We hebben alle tijd.” Dankbaar kijkt Dahinda haar vriendinnetje aan. Dan ziet ze dat de tijd voorbij is gevlogen. “Snel Shanti, we moeten terug! Anders wordt Mamta weer boos en dat kan ik nu echt niet gebruiken.” Buiten adem komen de meisjes weer terug bij Mamta. Samen lopen ze terug naar het kasteel, waar Shanti afscheid neemt en terug loopt naar Haveli.

Die avond gaat Dahinda vroeg naar bed. Mamta komt haar instoppen en wenst haar een goede nacht. Dat zal wel goedkomen, denkt Dahinda.

Als het eindelijk donker is, weet Dahinda het kasteel ongezien te verlaten. Ze rent naar het einde van de kasteeltuin, waar Shanti al op haar staat te wachten. “He bah”, zegt Dahinda. “Er zit iets in mijn schoen. Ik ga lekker op mijn sokken verder.” Direct trekt ze haar schoenen uit en wil verder lopen op haar sokken, maar dan zegt Shanti: “Dan zou ik ook je sokken maar uit doen, die krijg je anders nooit meer schoon. En hoe ga je dan uitleggen hoe ze zo vies zijn geworden?” Dat is slim van Shanti! Dahinda trekt ook haar sokken uit en giechelt. “Het mos kriebelt onder mijn voeten!” Snel lopen de meisjes verder naar Mowgli die even verderop staat te wachten.

Al kletsend lopen de meisjes de jungle in. Het wordt nu wel echt donker. Gelukkig is het volle maan, waardoor er toch nog iets van licht de jungle in schijnt. Net zoals alle voorgaande keren verandert Dahinda in een knalgele brulkikker. Mowgli heeft het tweetal aan zien komen en verstopt zich achter een boom. Als ze bij hem zijn, springt hij achter de boom vandaan: “BOE!” Shanti gilt en schrikt zich een hoedje. “Wil je dat nooit meer doen?”, roept ze naar Mowgli. “Gelukkig ben jij het maar, ik dacht even dat het Shere Khan was!” Mowgli lacht, maar kijkt dan om zich heen. “Waar is Dahinda

gebleven?", vraagt hij aan Shanti. "Ik zag jullie net nog samen lopen!" Shanti kijkt om zich heen en draait zich dan om. "Ze liep net nog vlak achter me!" "Hier ben ik!", zegt Dahinda. Al springend komt ze richting Mowgli en Shanti. "Zullen we naar Akela gaan om te vragen of hij weet hoe ik als kikker in de jungle kan blijven?"

"AU!", klinkt er dan ineens hard door de jungle. Dahinda brult het uit van de pijn. Bij de landing van haar laatste sprong is ze met één van haar achterpoten midden in een bramenstruik beland, die over de grond naast het Wolvenhol kronkelt. "Au, au, au, er zit iets in mijn zwemvlies", jammert Dahinda, terwijl ze staat te springen op haar andere poot. "Ik kan niet meer lopen."

Shanti probeert haar vriendin gerust te stellen. Ze pakt voorzichtig de gewonde poot vast. Dahinda jammert hard. "Sssht", zegt Shanti. "Je moet echt stil zitten, anders kan ik het niet bekijken. Stil zitten, ik probeer je geen pijn te doen". Er zit een grote doorn door de zwemvlies van Dahinda. Shanti kijkt Mowgli aan en fluistert: "Daar blijf ik liever vanaf". Dahinda hoort het niet eens, zij blijft maar jammeren van de pijn. "Ik denk dat we hulp moeten zoeken", zegt Mowgli. "Maar wie heeft er in de jungle verstand van EHBO?" Shanti kijkt Mowgli vragend aan. "Wat dacht je van Rikki Tikki Tavi?", vraagt Mowgli. "Die zou ik niet aan mijn voet laten zitten", zegt Shanti. "Die stuitert veel te veel. Ik dacht meer aan Raksha. Maar ik denk dat ze niet thuis is, anders was ze zeker op het gejammer afgekomen. Wat denk je van Oe?" "Oe is te langzaam. Die denkt veel te lang na voordat ze iets doet." Beide kinderen denken diep na. Dan voelt Mowgli de grond trillen. "Ik weet het!", roept hij uit. "Ik ga op zoek naar Hathi, die weet van aanpakken. Hij is altijd degene die weet wat je moet doen als er gewonden zijn. Ik ga hem meteen zoeken en kom zo snel mogelijk terug!" Meteen springt hij op en rent weg.

Bij elke meter die hij rent voelt Mowgli dat de olifanten zijn kant op komen. Ineens is hij nog maar meters van de kudde vandaan en ziet hij dat Hathi voorop loopt. Mowgli zwaait met zijn armen, hij moet zorgen dat de kudde stopt! Vlak voor Mowgli blijft Hathi staan. "Wat is er aan de hand, jonge vriend?", vraagt Hathi. "Je ziet er verhit uit." Al hijgend en puffend vertelt Mowgli dat hun vriendin Dahinda gewond is geraakt en dat hij hulp nodig heeft. "Dahinda?", vraagt Hathi. "Bedoel je die prinses die in een kikker kan veranderen?" Mowgli knikt. "Vandaag is ze een kikker", zegt hij. Hathi denkt na. "Ik geef je wel alvast wat advies wat je moet doen", zegt hij dan. "Ik vrees dat Dahinda nogal zal schrikken van een hele olifantenkudde. Zorg dat je de poot koel houdt en week hem daarna in water. En natuurlijk moet de doorn verwijderd worden. Pas op voor infecties! Ik kom later zelf nog wel even kijken. Eerst de kudde naar de Talaab Poel brengen". Hathi brult een commando en de kudde zet zich weer in beweging. "Ik ga alvast vooruit", roept Mowgli hem nog na. "Het is naast het Wolvenhol!"

Als Mowgli terugkomt bij het Wolvenhol, zijn Shanti en Dahinda nergens meer te vinden. Hij zoekt overal, maar de meisjes zijn echt verdwenen. Dan staat Hathi ineens voor zijn neus. "Waar is de gewonde nu?", vraagt hij aan Mowgli. "Ik weet het niet", stamelt Mowgli. "Ik heb ze echt hier achtergelaten. Ik snap er niets van!" Een beetje boos mompelt Hathi: "Nou, mooi is dat, kom ik dus helemaal voor niets. Gewonden moet je altijd laten liggen op de plek waar het ongeluk gebeurd is. Of in ieder geval zo min mogelijk verplaatsen." Stampend loopt hij bij Mowgli weg. Mowgli kijkt nog één keer om zich heen. Hij voelt zich een beetje in de steek gelaten en weet niet zo goed wat hij nu moet doen. Hij besluit terug te lopen naar Haveli om te kijken of Shanti daar is. Ze zal vast een goede uitleg kunnen geven.

Die goede uitleg is er ook. Omdat het zomer is, zijn de nachten namelijk heel kort. Shanti heeft Dahinda heel voorzichtig opgepakt en is met haar alvast richting het kasteel gelopen. In de verte ziet ze dat het bijna weer licht wordt. Bij de plek waar Dahinda haar schoenen en sokken heeft uitgetrokken zet ze Dahinda neer. "We zullen je sokken en schoenen toch maar meenemen. Stel je voor dat iemand ze straks vindt en zich afvraagt hoe die hier zijn gekomen. Even kijken, één sok, een tweede sok en een schoen. Waar is je tweede schoen?" Shanti kijkt om zich heen. Dan herinnert ze zich dat Dahinda die had uitgeschopt, de bosjes in. Shanti buigt zich voorover om in de bosjes te

zoeken en wanneer ze weer overeind komt staat prinses Dahinda weer achter haar. “Geef maar”, zegt Dahinda. “Ik trek ze wel weer aan. In elk geval mijn sokken en één schoen. Ik moet snel naar binnen, voordat de tuinman aan zijn werk begint.” De meisjes nemen afscheid en Dahinda strompelt weg. Juist op dat moment komt Mowgli aangelopen. Hij begint boos tegen Shanti te praten. “Ik vertel onderweg wel waarom we vertrokken zijn”, zegt Shanti. “Kom Mowgli, we moeten nu snel terug naar Haveli.”

Dahinda hinkt naar binnen op één voet en duikt snel haar bed in. Nog twee uurtjes slapen voordat de nieuwe dag begint. Ze valt direct in slaap. De volgende ochtend komt Mamta haar zoals gewoonlijk wekken. “Goedemorgen prinses Dahinda”, zegt ze zachtjes. Dahinda gooit haar dekbed van zich af en springt uit bed. “AU!” Haar voet doet echt pijn. Ze probeert zich groot te houden, maar Mamta heeft gezien dat er iets aan de hand is. “Laat me je voet eens zien”, zegt ze streng. Dahinda geeft toe en laat Mamta naar haar voet kijken. Die ziet er rood en gezwollen uit. “Er zit een doorn in je voet. Ik had je toch gezegd niet op blote voeten te lopen. Ik heb je gewaarschuwd, nu zit je met de gebakken peren!” Dahinda kijkt haar schuldbewust aan. “Ik ga even een pincet halen en dan is die doorn er zo uit. Daarna moet je maar met je voet in een teiltje met warm water. Ik ga even mijn EHBO-tas halen. Netjes blijven zitten. Als die doorn er niet uitgehaald wordt, gaat het nog verder ontsteken.”

Mamta loopt de kamer uit en komt even later terug met de benodigde instrumenten. “Die doorn zit toch wel op een vreemde plaats, Dahinda, tussen je tenen. Ik haal hem eruit.” Dahinda bijt op haar lip en wil niet huilen. Wel springen de tranen in haar ogen als Mamta de doorn verwijderd. “Dat je daar gisteren nog geen last van hebt gehad”, zegt Mamta als ze de doorn aan Dahinda laat zien.

Wanneer de doorn verwijderd is en Mamta ook de kamer heeft verlaten, haalt Dahinda voorzichtig haar voet uit het teiltje water en strompelt ze naar het raam. Ze opent het kastje onder het raam en haalt haar vriendenboekje tevoorschijn. Op tafel ligt op een tissue de grote bramendoorn. Met een stukje plakband plakt Dahinda het bovenaan de nieuwe pagina en daaronder schrijft ze haar belevenissen.

12 Activiteiten bij “Ik zei het toch!”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

In de jungle kun je beter niet op blote voeten lopen. Shanti en Mowgli doen dat wel, maar die doen dat al zo lang, dat hun voeten er aan gewend zijn geraakt. Voor Dahinda is het nog allemaal nieuw, maar als ze een kikker is, kan ze geen schoenen dragen. Uiteindelijk krijgt ze toch een doorn in haar zwemvliezen. Wat nu?



1.2 Activiteit 1: Eerste hulp



Akela valt plotseling op de grond. Hij heeft zijn poot verstuikt. Wat nu? Hathhi, draait zich om en roept lachend “Nou dag Akela! Wij gaan naar huis!” Mowgli en Shanti kijken elkaar verbaasd aan. Naar huis? Nu Akela daar zo ligt? Is het niet beter om te helpen?

Kennen ze in de jungle wel een ambulance? En hoe bel je daar 112? Tijd voor een EHBO-opkomst voor welpen.

1.3 Activiteit 2: Hoplo-koorts!



Niet alleen Dahinda heeft een doorn in haar zwemvlies/voet, ook de welpen zijn onvoorzichtig geweest en zijn met blote voeten door een veldje met Hoplodoorns gelopen. Helaas voor de welpen krijgen ze, wanneer ze door een Hoplodoorn geprikt zijn, Hoplo-koorts. Als je Hoplo-koorts hebt, krijg je blauwe en gele stippen op je gezicht. Gelukkig weet Vader Wolf hoe hij een medicijn tegen deze aandoening kan maken, maar hij heeft er niet alle ingrediënten voor. Die moeten de welpen maar gaan halen, want hij heeft geen zin om zelf de Hoplo-koorts te krijgen. Doordat de welpen over de Hoplodoorns gelopen hebben, zijn er ook bacteriën vrij gekomen die de Hoplo-koorts verder verspreiden. Je kunt wel van de Hoplo-koorts genezen, maar de bacteriën kun je alleen met het Wondermiddel onschadelijk maken. Wie het Wondermiddel vindt en geen stippen op het gezicht heeft, heeft gewonnen.

Start van het spel

Aan het begin van het spel worden twee tot vier welpen aangewezen als bacterie. De overige welpen gooien een dobbelsteen. Het aantal stippen op de dobbelsteen, bepaalt het aantal stippen op je gezicht. Het aantal stippen op je gezicht bepaalt hoeveel ingrediënten je moet zoeken. Op de centrale post, bij Vader Wolf, ligt een stapel kaartjes. Op elk kaartje staat een ingrediënt. Die ingrediënten liggen verspreid in het bos (of speelveld). Heb je één stip op je gezicht? Dan trek je één ingrediëntenkaart. Heb je twee stippen, trek je twee ingrediëntenkaartjes, etc. De bacteriën krijgen 10 stippen op hun gezicht.

ONTWIKKELINGSDOEL Persoonlijke verzorging

Welpen zijn handig genoeg om zichzelf goed te wassen en naar behoren zijn tanden te poetsen. Dat wil nog niet zeggen dat je kind dat ook zal doen! Er is in de wereld zoveel te doen, te zien en te beleven, waarom zou je veel aandacht besteden aan dat tandenpoetsen, wat je toch al iedere dag doet? Welpen zijn met van alles bezig, maar persoonlijke verzorging staat niet hoog op hun lijstje.

Verloop van het spel

De welpen moeten de ingrediënten die op de kaartjes staan zoeken en naar Vader Wolf brengen. Tegen inlevering van de ingrediënten, verwijdt hij een aantal stippen (één per ingrediënt). Heb je geen stippen meer, dan mag je op zoek naar het Wondermiddel. Ondertussen verspreiden de bacteriën de Hoplo-koorts. Wanneer je getikt wordt door een bacterie, krijg je er een stip op je gezicht bij. Dan moet je weer bij Vader Wolf een extra ingrediënt gaan halen. Heb je tien stippen op je gezicht? Dan verander je in een bacterie en ga je de Hoplo-koorts verspreiden.

Einde spel

Het spel is afgelopen wanneer iemand (zonder stippen op het gezicht) het wondermiddel heeft gevonden of als iedereen in een bacterie is veranderd.

Materiaal

- Blauwe en gele verf voor de stippen;
- Dobbelsteen;
- Kaartjes met ingrediënten;
- Ingrediënten;
- Nat doekje om stippen te verwijderen;
- Flesje Wondermiddel.

Tips en veiligheid

- Gebruik vingerverf om stippen te zetten;
- Er mag alleen een stip gezet worden als de bacterie en de welp samen stil staan. Dus eerst tikken en dan pas een stip zetten;
- Bij een groep welpen groter dan 15 wijs je meer dan 4 bacteriën aan;

Om het spel een extra dimensie te geven laat je de bacteriën, voordat het spel start, zelf het Wondermiddel verstoppen. Welpen mogen de bacteriën om een hint vragen, maar dan krijgen ze wel vier stippen op het gezicht.

1.4 Activiteit 3: Maak een collage over hygiëne



De meeste welpen weten wel dat je je handen moet wassen voor het eten. Wanneer je goed voor jezelf zorgt, let je goed op je eigen hygiëne en dat van je omgeving. Wat weten de welpen over hygiëne? Om daar achter te komen maken ze een collage met als onderwerp “hygiëne”.

13 Waar is mijn thuis?

Themaverhaal Junglefestival



Mamta zit aan haar bureau en bijt op haar pen. Ieder jaar tegen de zomer moet zij een rapport schrijven over de ontwikkelingen die Dahinda in het afgelopen jaar heeft doorgemaakt. Ze denkt na over de afgelopen periode. Heeft Dahinda eigenlijk nog wel zoveel begeleiding nodig? Op tafel voor haar ligt een krantenknipsel met daarin een advertentie waarin een begeleidster wordt gevraagd voor een zesjarige tweeling. Best aantrekkelijk, maar is het echt wel het juiste moment om te gaan veranderen? Mamta heeft in elk geval een sollicitatiebrief geschreven. Wie weet dat het ooit van pas komt. Ze pakt haar agenda erbij en bekijkt de aantekeningen die ze over Dahinda heeft gemaakt. Dahinda is zeker zelfstandiger geworden, dat moet ze vermelden. Ze zucht diep en begint dan te schrijven.

Terwijl Mamta zit te piekeren over wat ze in het rapport moet zetten, zit Dahinda in de kamer ernaast gebogen over haar vriendenboekje. Na elk avontuur in de jungle met Mowgli en Shanti heeft ze daarin immers een kort verslag geschreven. Ook hebben haar nieuwe vrienden in de jungle er korte verhaaltjes ingeschreven. Super leuk om nog eens te lezen! Toch is dat niet de enige reden dat ze nu weer in het boekje kijkt. Ze wil terug naar de jungle. Niet alleen met volle maan, maar voor altijd. Ze wil weer als brulkikker door het leven gaan. Ze vraagt zich af waar ze zou moeten wonen als ze in de jungle gaat leven. Op welke plek zou ze het veiligst zijn voor Shere Khan? Ze leest haar aantekeningen door. Dan pakt ze een groot vel papier en verdeelt het in drie kolommen. Boven de eerste kolom zet ze met grote letters *Junglegebied*. Boven de tweede kolom komt *Jungledier* te staan en boven de laatste kolom *Speciaal*. Al lezend in haar vriendenboekje vult ze de kolommen in.

Haveli valt af. Hoewel het bijzonder was dat ze daar het eerste contact had met Mowgli en Shanti, kan ze daar als brulkikker niet wonen. Haveli is immers niet in de jungle en Mowgli en Shanti zijn geen jungledieren. Toch schrijft ze Haveli op haar papier. In de tweede kolom zet ze tussen haakjes de namen van Mowgli en Shanti en in de derde kolom schrijft ze *Vrienden maken*.

Daaronder komen haar aantekeningen over de Raadsrots en over Vader Wolf. Maar of het gebied bij de Raadsrots nu geschikt is als woonplek? Dahinda schudt haar hoofd: Nee, bij de Raadsrots moest Mowgli me uit de klauwen van Shere Khan redden. Dat is dus niet bepaald veilig!

Dahinda bladert weer verder in haar dagboek. Bagheera was bij haar geweest. Tijdens het bezoek van Bagheera was ze geen moment bang geweest. Maar waar woont Bagheera precies in de jungle? Dat weet ze niet en dus laat ze de eerste kolom leeg. Dat moet ze nog maar eens uitzoeken.

Verder heeft ze nog contact gehad met Mang, die in de Guha Grotten slaapt. Maar of ze veilig is in de Guha Grotten? Daar is maar één uitgang, dus ook dat lijkt niet heel erg veilig. Of zouden er meer uitgangen zijn die ze nog niet kent? Nog iets om te onderzoeken!

Dahinda leest haar volgende verslag en moet lachen. Wat hebben ze een plezier gehad op de Khaali Jagah Vlake met Broer Wolf. Ook al had ze hem misschien niet zo mogen plagen. Toch is ook de Khaali Jagah Vlake niet geschikt om te wonen. Vanaf het midden kan je wel iedereen zien aankomen, maar iedereen kan haar dan ook zien. En dat is niet de bedoeling! Maar waar dan wel?

Dahinda staat op en loopt naar het raam. Buiten straalt de zon en het kriebelt om naar buiten te gaan. Ze kijkt naar de tafel waar het grote vel nog maar voor de helft is ingevuld. "Nee", zegt ze kordaat tegen zichzelf. "Ik ga nog niet naar buiten, eerst moet ik deze klus afmaken." Ze gaat weer zitten en leest verder.

“Waar ben ik nog meer geweest?”, mijmert ze voor zich uit. Bij de Talaab Poel kan het veilig zijn, in geval van nood kan ik onder water verdwijnen. Jacala beschermt me en Shere Khan is niet echt dol op zwemmen. Dat zou goed kunnen. Het vuur maken op de Nishaani Plaats was ook leuk. En spannend! Maar ja, wat heb je aan vuur als je koudbloedig bent?

Bij de Emaarate Ruïne is Dahinda nog nooit geweest. Ze heeft gehoord dat de dieren er moeite hebben om elkaar te verstaan, net of ze een andere taal spreken. Ze zal daar toch ook zelf eens moeten gaan kijken. Er is in de jungle nog genoeg om te onderzoeken.

Dahinda slaat een bladzijde om in haar vriendenboekje. Aan de ene kant een kleurige tekening van een patroon voor stof voor een junglejurk en aan de andere kant de bemoedigende woorden van Mor. Dahinda heeft nog geen gelegenheid gehad om de jurk echt te laten maken, maar ze zal er zeker voor zorgen dat die er eens komt. Dat heeft ze duidelijk aan Mamta laten merken.

Dan leest Dahinda de laatste aantekeningen in haar boekje. Een bezoek aan de jungle om met Akela te gaan praten, maar daar was het niet van gekomen. Op de terugweg was ze zelfs bijna gesnapt en daarna zat ze met die zere voet.

Zuchtend bekijkt ze het grote vel. Er is nog geen één plek waar ze alle informatie over weet, behalve over Haveli. Maar daar kan ze natuurlijk niet gaan wonen als brulkikker. Ze besluit om er later nog maar eens over na te denken en staat op. Ze klopt aan bij de kamer van Mamta. “Binnen”, roept Mamta. “Wat kan ik voor je doen?” Dahinda blijft op de drempel staan. Ze kijkt verbaasd naar haar hofdame, die ziet blauw, althans haar lippen. “Uw lippen zijn helemaal blauw”, roept Dahinda verschrikt. “Voelt u zich wel goed?” Mamta staat op en loopt naar de spiegel. Ze kijkt vol afschuw naar haar gezicht. Ze geeft een gilletje. “Ik heb mijn pen verkeerd om in mijn mond gestopt! Dat moet ik eerst goed schoon maken.” “Mag ik even naar Shanti? Ik wil haar om hulp vragen.” “Kan ik je niet helpen? Ik ben er toch om je te helpen?”, snauwt Mamta. “Nee, nee”, schudt Dahinda haar hoofd. “Het moet een verrassing blijven.” “Maar je kan mij toch alles vertellen? Ik verklap niets hoor”, dringt Mamta aan. Dahinda springt van haar ene op haar andere been en zegt een beetje geïrriteerd: “Nee, dat kan echt niet.” Uiteindelijk geeft Mamta toe, maar niet voordat ze nog een heleboel goedbedoelde waarschuwingen aan Dahinda heeft meegegeven.

Dahinda loopt op een holletje van het kasteel naar Haveli, rechtstreeks naar het huis van Shanti. Maar als ze daar aankomt blijkt dat Shanti helemaal niet thuis is. Daarom besluit Dahinda door te lopen naar het huis van Mowgli. Onderweg ziet ze haar vriendinnetje lopen. “Shanti, Shanti”, roept ze uit volle borst. Shanti hoort haar naam, stopt en draait zich om. Ze zwaait naar Dahinda. Hijgend en puffend staat Dahinda binnen een mum van tijd naast haar. “Wat zie jij er verhit uit”, zegt Shanti. “Is er iets belangrijks?” “Ja en nee”, antwoordt Dahinda. “Ik heb iets bedacht en wil dat met jullie bespreken. Ik wil...” “Stop maar”, onderbreekt Shanti haar. “Vertel het straks maar, anders moet je het twee keer vertellen.” Shanti loopt meteen weer door en Dahinda volgt haar naar het huis van Mowgli.

Mowgli begroet de meiden hartelijk. “Wat gezellig dat jullie er zijn! Komen jullie zomaar, of is er iets aan de hand?” Dahinda gaat naast Mowgli zitten. “Kom eens iets dichterbij”, fluistert ze tegen Mowgli en Shanti. “Ik wil jullie iets vragen. Ik heb heel veel van de jungle gezien en ik heb een heleboel dieren ontmoet, maar er is één vraag waar ik maar geen antwoord op kan vinden. Wat zou de mooiste, veiligste en handigste plek zijn voor een brulkikker om te leven in de jungle? Ik wil op een dag nog één keer langs alle gebieden van de jungle en ik wil dat jullie meegaan. Tot slot kunnen wij dan samen kiezen wat de beste plek voor een brulkikker is.” Even blijft het stil. Dan zegt Mowgli: “Dat is veel te veel werk voor ons drietjes. Ik denk dat we daarvoor de mening nodig hebben van veel meer mensen. Zullen we de welpen vragen om ons te helpen?” “Ja, dat lijkt me een reuze plan. Met alle welpen uit Nederland één dag samen in de jungle en dan moet iedereen vertellen wat de beste plek is. Dan weten we het na afloop”, juicht Shanti. Dahinda knikt enthousiast. “Dat wordt dan een megagroot Junglefestival! Alle welpen in de jungle op zoek naar de beste plek voor mij. Ik ben benieuwd!”

En zo gezegd zo gedaan. Alle welpen krijgen een uitnodiging om een hele dag naar de jungle te komen en samen op zoek te gaan naar de beste woonplaats voor Dahinda.



13 Waar is mijn huis?

Themaverhaal Junglesafari



Dahinda zucht. Samen met Mowgli en Shanti had ze zulke leuke plannen gemaakt om met alle welpen bij elkaar te komen. Maar daar is helemaal niks van terecht gekomen! Plannen maken is leuk, maar wat ze ook bedachten – het kon steeds niet doorgaan. De boosdoener was de Bandarlog, een bende vervelende apen die de hele jungle op zijn kop zetten!

Elke keer als Dahinda, Mowgli en Shanti een nieuw plan hadden, verscheen de Bandarlog weer en moest alles alsnog afgezegd worden vanwege hun irritante geplaag. De eerste keer dat het gebeurde dachten de drie vrienden nog dat ze het gedrag van de apen misschien per ongeluk hadden uitgelokt, maar na de derde keer geloofden ze daar niet meer in. Ze werden gewoon opzettelijk gesaboteerd. Maar wat hadden ze dan gedaan dat de Bandarlog zo boos op hen was? Ze wisten het niet en werden er langzaam moedeloos van.

“Ik snap er niks meer van”, zuchtte Dahinda. “Onze plannen zijn toch leuk? Waarom worden we dan steeds tegen gewerkt en vallen onze plannen in duigen?” Shanti kijkt haar verdrietig aan. “Moeten we het anders maar opgeven? Op deze manier heb ik er geen zin meer in. We kunnen helemaal niets organiseren: geen Junglefestival, geen ander feest, helemaal niets zonder dat de Bandarlog wéér roet in het eten gooit!”

Maar Dahinda wil niet van ophouden weten. Ze moet en zal een veilig plaats vinden om te wonen in de jungle. Toch zakt de moed haar langzaam ook in de schoenen. “Laten we het nog één keer proberen”, zegt ze tegen Shanti en Mowgli. Die kijken elkaar aan en antwoorden dan in koor: “Oké, nog één keertje dan...”

Gelukkig heeft Dahinda al een plan. Enthousiast begint ze tegen Mowgli en Shanti te vertellen: “Dit is het laatste voorstel. Spelletjes spelen kan toch altijd wel? Of zou de Bandarlog dat ook kunnen verpesten? Ik heb het! Een spel voor kleinere groepen, zodat we niet met een hele grote groep welpen bij elkaar hoeven te komen. Alle kleinere groepen welpen gaan dan op zoek naar een plaats in de jungle waar brulkickers het veiligste kunnen werken. Maar dan als spelletje. Dat is leuk toch?”

Mowgli en Shanti worden aangestoken door het enthousiasme van Dahinda en kijken alweer iets vrolijker. Snel pakt Dahinda pen en papier. “Wat voor spelletjes kennen jullie allemaal?”, vraagt ze aan Mowgli en Shanti. Lachend kijken zij naar Dahinda. “Wat voor een spelletjes bedoel je? We spelen alleen maar spelletjes, zoals kwartetten. Of bedoel je meer zoiets als Hollandse Leeuwen?”, vraagt Mowgli. Dahinda kent dat laatste spel niet, maar dat wil ze natuurlijk niet aan haar vrienden laten merken. “Ik bedoel wat spelletjes voor binnen, het wordt namelijk al vroeg donker en dan mag ik niet meer buitenspelen van Mamta”, antwoordt ze.

“Oke”, antwoord Mowgli enthousiast. “Opletten dan, ik hoop dat je het bij kunt houden!” Hij noemt een hele rij spellen op: “... Mens erger je niet, bingo, Levensweg, Scotland Yard, Cluedo, Monopoly, Mikado, Dokter Bibber...” Shanti vult hem snel aan. “Ik weet er ook nog een paar! Pim Pam Pet, ganzenbord, Party & Co, de toren van Pisa, Wie is het? en UNO.”

Dahinda weet niet wat ze allemaal hoort. “Stop maar!”, roept ze snel. “We hebben er nu vast wel genoeg. Wat is jullie lievelingsspel?” Mowgli hoeft daar niet lang over na te denken: “Cluedo!”, roept hij enthousiast. “Een onwijs spannend spel waar je ook nog wel een beetje slim voor moet zijn.” Shanti moest er iets langer over nadenken. “Eigenlijk vind ik een speurtocht veel leuker dan al die bordspellen”, zegt ze dan. “Die bordspellen lijken allemaal zo op elkaar. En bij een speurtocht gebeurt telkens weer wat nieuws!”

Mowgli hoeft daar een moment over na te denken en roept “Cluedo, onwijs spannend en je moet je ‘koppie koppie’ goed gebruiken.”

Shanti volgt wat langzamer: “Eigenlijk vind ik een speurtocht veel leuker dan al die bordspellen, die lijken zo op elkaar. Bij een speurtocht gebeurt telkens weer iets nieuws.

Dahinda weet wel wat een speurtocht is, maar het spel Cluedo kent ze niet.

Aarzelend kijkt Dahinda van Mowgli naar Shanti. Ze weet natuurlijk wel wat een speurtocht is, maar het spel Cluedo kent ze niet. “Wat is dat voor een soort spel Mowgli?”, vraagt ze geïnteresseerd. Mowgli staat op en loopt naar de kast. Daar haalt hij een grote doos uit. Met grote letters ziet Dahinda het woord CLUEDO staan. Er staat ook een aantal vraagtekens op de doos. Dahinda wordt nu wel heel nieuwsgierig naar het lievelingsspel van Mowgli.

Mowgli vertelt in het kort dat het een soort detectivespel is. Je moet proberen om erachter te komen wat er is gebeurd, door wie het is gedaan en waar het heeft plaatsgevonden of waar het nu is. Door slimme vragen te stellen moet je proberen achter de ontbrekende antwoorden te komen. Dahinda heeft ademloos zitten luisteren en wil het nu direct uitproberen. “Kunnen ze het spelen?”, vraagt ze aan Mowgli. Voordat ze het weet zitten ze het daarna te spelen. Mowgli legt het duidelijk uit en Dahinda begint het net leuk te vinden. Dan slaat de klok in de kamer ineens zes keer. Dahinda springt op, ze was helemaal de tijd vergeten!

“Sorry dat ik niet help opruimen, maar ik moet nu echt gaan. Als ik te laat kom voor het eten, mag ik voorlopig niet meer weg van Mamta!” Snel neemt ze afscheid van Mowgli en Shanti en rent terug naar het kasteel. Mamta staat al op de uitkijk en houdt de deur open voor Dahinda. Hijgend en puffend rent Dahinda naar binnen. “Jas uit, handen wassen en meteen aan tafel”, commandeert Mamta. “Waar bleef je zo lang?” Dahinda heeft geen tijd om de vraag te beantwoorden, want de soep wordt al geserveerd. “Komt later wel”, fluistert ze Mamta toe.

Na het eten volgt Mamta Dahinda naar haar kamer. “Kan je me nu eindelijk vertellen wat je bij Mowgli en Shanti moest doen?”, vraagt ze een beetje kribbig. Dahinda kijkt haar aan. “Nee”, zegt ze dan. “Dat kan ik niet, want dan is de verrassing eraf! En ik ga vanavond trouwens lekker vroeg naar bed met een spannend boek. Dus je kunt wel gaan.” Dahinda weet dat het niet aardig is om Mamta weg te sturen, maar ze wil alleen zijn. Niet om te gaan slapen of lezen, maar om goed na te denken over de laatste kans om een grote activiteit te organiseren. Daar heeft ze Mamta niet bij nodig.

Mamta kent de buien van Dahinda en weet dat het geen zin heeft om een reactie te geven. Ze wenst haar een fijne nacht en gaat naar haar eigen kamer. Daar is nog genoeg werk te doen. Zodra Mamta de deur dicht doet, trekt Dahinda snel naar pyjama aan, doet haar onesie eroverheen en nestelt zich op haar bed. Haar voeten worden lekker warm onder haar dekbed en ze pakt pen en papier om te schrijven.

Dan denkt ze diep na. Dat Cluedo leek haar wel leuk, maar komt ze er dan wel achter waar ze zou kunnen wonen? Ze weet dat nog niet zo zeker, want ze heeft het vanmiddag pas voor de eerste keer gespeeld. Ze schudt haar hoofd. Toch maar kijken of ze nog iets anders kan verzinnen. In wat voor een spel kan je aan zoveel mogelijk jungledieren een vraag stellen? Dat doe je bij Cluedo ook wel, maar dan krijg je ook een heleboel antwoorden waar je niets aan hebt. Dahinda wil alleen maar plaatsen in de jungle als antwoord hebben. Ze hoeft niet te weten wat er gebeurd is en wie het gedaan heeft en dat soort gekke dingen. Morgen toch nog maar eens overleggen met Mowgli en Shanti!

Als Dahinda de volgende ochtend wakker wordt springt ze uit bed en piept ze nog voor het ontbijt het kasteel uit. Via allerlei kleine weggetjes loopt ze naar het huis van Shanti. Daar vertelt ze wat ze gisteren in bed heeft bedacht. En dat ze denkt dat er een combinatie van verschillende spellen gemaakt moet worden om te vinden wat ze zoekt.

Shanti kijkt naar enthousiast aan en springt dan op. "Ik heb het!", roept ze. "Je maakt een combinatie van Cluedo en een vossenjacht! En dan noemen we het Junglesafari, een zoektocht naar jungledieren!" Dahinda trekt haar wenkbrauwen op. "Maar in de jungle zijn toch helemaal geen vossen?" "Nee", legt Shanti uit. "Op zoek gaan naar personen, of in jouw geval dieren, noem je nu eenmaal een vossenjacht. Alleen moeten we de jungledieren dan wel de juiste vragen stellen. Of misschien meerdere vragen. Zo'n vossenjacht kan je met een kleine groep doen, maar ook met heel veel mensen. Hoe groter de groep, hoe meer mensen je nodig hebt..." Shanti praat nog een tijdje door en Dahinda begint het steeds beter te begrijpen.

"Dus als ik naast de jungledieren nu ook eens alle welpenhordes ga vragen wat zij voor een suggesties voor mijn woonplaats hebben, dan heb ik straks een heleboel antwoorden. Daar komt vast wel het juiste antwoord voor mij uit, toch?", denkt Dahinda hardop. "Ik zou dan daarna een keuze kunnen maken en die op mijn verjaardag bekend kunnen maken!" Shanti klikt enthousiast. "Dat wordt het!", roepen de meisjes in koor.

Vrolijk huppelt Dahinda terug naar het kasteel. Ze heeft Shanti gevraagd of ze Mowgli later die dag ook over het plan wil vertellen. Als Dahinda aankomt bij het kasteel, staat Mamta alweer bij de voordeur. Dit keer staat haar gezicht echt als een donderwolk. Woedend geeft ze Dahinda een preek: "Voorlopig kom jij niet meer ongevraagd het kasteel uit jongedame! Ga naar je kamer en blijf daar tot de lunch. Ontbijten is er niet meer bij, dan had je maar netjes moeten vragen of je weg mocht." Dahinda haalt haar schouders op en rent naar boven. Uit haar bureaulade pakt ze haar mooie briefpapier en pen en begint te schrijven...

Beste welpen van Scouting Nederland,

Afgelopen jaar had ik een heleboel activiteiten willen doen, maar helaas is dit allemaal niet doorgegaan. Ook voor het Junglefestival, waar ik zo naar heb uitgekeken, kreeg ik geen toestemming. Ik snap nog steeds niet waarom de Bandarlog alle plannen zo heeft gedwarsboomd, maar ik wil jullie nu alsnog vragen om mij te helpen.

Julie weten dat ik heel lang een brulkikker ben geweest en in de jungle heb gewoond. Nu wil ik graag terug naar de jungle! Maar ik weet niet goed waar ik moet gaan wonen. Waar zouden brulkikkers veilig kunnen wonen? Veilig weg van Shere Khan en alle andere gevaren van de jungle. Weten jullie het misschien?

Jullie kunnen mij helpen door het antwoord dat jullie denken dat goed is naar mij op te sturen. Dat antwoord krijg je door mee te doen aan Junglesafari! Opsturen kan gewoon via de computer. Als je het in een mailtje stuurt naar 100jaarwelpen@scouting.nl komt het vanzelf bij mij terecht. Het zou super zijn als dit lukt vóór 15 november 2020. Vergeet daarbij niet de naam van je horde, de naam van je Scoutinggroep en je woonplaats te vermelden.

Onder de hordes die meedoen en die het juiste gebied hebben gekozen, verloot ik een klein prijsje.

Liefs en groetjes,

Dahinda

Helemaal tevreden is Dahinda nog niet, maar ze komt in de buurt. Nu is het afwachten of de welpen van Scouting Nederland haar willen helpen met een advies. Dahinda legt haar schrijfspullen weg en loopt naar het raam. Ze kijkt verlangend naar de jungle. Daar ergens in de verte zal zij hopelijk ooit gaan wonen...

13 Activiteiten bij “Waar is mijn thuis?”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Dahinda vraagt zich af wat zou de mooiste, veiligste en handigste plek is om te gaan wonen, wanneer ze weer voor altijd een brulkikker zou zijn. Samen met Mowgli en Shanti bedenken ze een plannetje.



1.2 Activiteit 1: Terugkijken op het afgelopen jaar



Samen met de leiding lopen de welpen alle avonturen van Dahinda nog eens na. Welke activiteitsgebieden hebben ze het afgelopen jaar bezocht en wat hebben ze daar gedaan? Welke activiteit vonden ze het leukst en welke zouden ze graag nog een keertje willen doen?

1.3 Activiteit 2: We doen het gewoon nog een keer!



Speel het leukste spel van het afgelopen jaar nog een keer! De welpen bedenken bij elk activiteitsgebied een leuk spel of activiteit

Dhâkboom

De Dhâkboom is de ideeënboom van de jungle. Elke welp schrijft zijn/haar favoriete spel op een blaadje. De blaadjes worden opgevouwen en aan de dhâkboom gehangen (aan een muur, met touwtjes aan het plafond of in een blik). Om de beurt wordt een briefje getrokken en het spel wat er op staat uitgevoerd.

1.4 Activiteit 3: Geef je mening!



Net als volwassenen, hebben ook kinderen recht op vrijheid van meningsuiting. Je bent dus vrij om je mening te geven. Wel moet je daarbij respectvol met anderen omgaan: schelden of iemand beledigen is niet de bedoeling. Als je ergens een mening over wilt hebben, moet je er natuurlijk wel iets vanaf weten. Je bent vrij om informatie te verzamelen om je eigen mening te kunnen vormen.

Bron: www.kinderrechten.nl

Je eigen mening geven is niet gemakkelijk. Toch kan je het oefenen en daardoor sterker in je schoenen staan. Wanneer iemand zijn of haar mening geeft, is het belangrijk dat je goed luistert en de spreker zijn verhaal laat afmaken. Pas daarna stel je je vragen.

Laat de welpen, elk, een onderwerp kiezen waarover zij hun mening gaan geven. Ze moeten er wel iets van af weten. Wanneer ze bijvoorbeeld een mening geven over een film, moeten ze die film natuurlijk wel hebben gezien.

1. Eerst vertelt een welp waar zij/hij een mening over gaat geven;
2. Waarom geef zij/hij een mening over dit onderwerp?
3. Wat is zijn/haar mening?
4. Nu mogen andere welpen vragen stellen. Let op dat er geen tegenmeningen worden gegeven of een waardeoordeel over die mening. Leg ook het verschil tussen een mening en een feit uit. Een feit is dat Dahinda een gele kleur heeft. Een mening is dat je vindt dat geel een mooie kleur is.

ONTWIKKELINGSDOEL Jouw mening geven

De mening van elke welp is belangrijk. Scouting gebruikt hierbij de participatieladder. Welpen worden geraadpleegd door de leiding. Ze krijgen op hun niveau inzicht in het proces, ze worden serieus genomen en er wordt gevraagd wat zij leuk vinden om te doen.

Toch zal je als leiding er voor moeten zorgen dat ook elke welp aan bod komt en het niet alleen de grootste schreeuwerds zijn die hun mening geven.

Een mening geven begint met de woorden: "Ik vind dat ...".

Bijvoorbeeld:

1. Het onderwerp waarover ik mijn mening ga geven is de film "Pipi Langkous in Taka Tuka land".
2. Ik geef mijn mening over deze film, omdat ik fan ben van Pipi Langkous;
3. Ik vind deze film heel spannend. Er komen piraten in voor die de vader van Pipi gevangen houden. Ik vind Pipi erg dapper. Ze is heel erg sterk en voor niemand bang! Enzovoorts.
4. Vraag: "Is deze film alleen voor meisjes?" Antwoord: 'Nee hoor. Ik vind dat deze film ook voor jongens is. Ik vind dat Pipi laat zien dat meisjes net zo dapper kunnen zijn als jongens!'. Enz.

Na de vraag en antwoord sessie vraag je de welpen die het eens zijn met de spreker om naast hem/haar te gaan staan. Wie heeft hij/zij allemaal weten te overtuigen?

Hang in het lokaal een groot spandoek met daarop de tekst: "WE HEBBEN NIET DEZELFDE MENING, MAAR WE ZIJN TOCH NOG VRIENDEN!". Daarmee geef je aan dat niet iedereen de zelfde mening heeft en dat dit niet erg hoeft te zijn.

14 De verjaardag van Dahinda

Dahinda, Shanti en Mowgli zitten in het huis van Mowgli. Op tafel staat een grote doos met daarin een enorme stapel briefjes. Allemaal netjes dubbelgevouwen. Dahinda denkt terug aan de geweldige dag die ze hebben gehad tijdens het Junglefestival. Alle welpen zijn op onderzoek uitgegaan in de jungle op zoek naar de beste plek voor een brulkikker om te wonen. Daarna hebben alle hordes een briefje ingeleverd. Een soort stembiljet. Elke horde mocht maar één vakje inkleuren. Een antwoord op één belangrijke vraag: "Waar kan een brulkikker het veiligst wonen?" Alle stembiljetten zijn verzameld en nu is het een kwestie van tellen. Dahinda vindt het reuze spannend, straks weet ze waar ze zal gaan wonen!



"Zal ik ze één voor één openvouwen?", stelt Shanti voor. "Dan kunnen jullie een streepje zetten achter het junglegebied dat is gekozen." Mowgli zucht. "Dat is een hele klus hoor! En wat moet de derde persoon dan doen? Ik denk dat we samen alle briefjes moeten openvouwen, kijken welk vakje is ingekleurd en dan sorteren op de acht gebieden van de jungle." "Prima idee", valt Dahinda hem bij. Ze pakt meteen een grote stapel briefjes uit de doos. Shanti volgt haar voorbeeld. Mowgli pakt acht grote vellen en schrijft met grote letters de namen van de gebieden erop. Dan gaat hij ook sorteren. Na een heleboel sorteerwerk komt langzamerhand de bodem van de doos in zicht. Nog een paar briefjes en dan kan het tellen beginnen! "We moeten het geheim houden hoor", zegt een zenuwachtige Dahinda. "Nog niets verklappen!" Eén voor één worden de stapels geteld en voor de zekerheid nog een tweede keer nageteld. Dan is alles geteld.

"Weet je wat?", zegt Dahinda. "We houden de spanning erin. Pas op mijn verjaardagsfeest maken we bekend waar ik ga wonen." "Verjaardagsfeest?", vraagt Shanti. "Wanneer is dat? Ik ben dol op feestjes!" "Ik ben in december jarig", zegt Dahinda. "Maar ik weet nog niet precies wanneer ik het ga vieren. December is altijd zo'n drukke maand. En ik moet het natuurlijk nog met Mamta bespreken. Maar jullie krijgen in elk geval een uitnodiging!" "Ga je dan nog meer mensen uitnodigen?", vraagt Mowgli nieuwsgierig. Dahinda kijkt hem aan. "Dat wil ik wel, maar ik zal wel een keuze moeten maken. Ik kan moeilijk alle welpen vragen. Elke welpenhorde moet maar naar de post uitkijken. Krijgen ze een knalgele envelop met blauwe letters, dan horen ze bij de gelukkigen."¹ "Jammer dat je ze niet allemaal uit kan nodigen om je feestje mee te komen vieren", zucht Shanti. "Jammer voor de afvallers." "Wat ga je doen op jouw verjaardagsfeest?", vraagt Mowgli. "Toch niet alleen maar meiden dingen hè?" "Nee hoor, wacht maar af, als het allemaal gaat zoals ik in mijn hoofd heb, dan wordt het heel leuk", stelt Dahinda hem gerust. Dan staat ze op en neemt afscheid van Mowgli en Shanti. "Ik moet nog een heleboel met Mamta bespreken voordat het zover is."

December komt steeds dichterbij. Mamta keek eerst wat bedenkelijk toen Dahinda haar plannen aan haar vertelde. Maar samen hebben ze hele middagen zitten praten en nu is er een goed programma uit gekomen. Dahinda heeft een grote stapel knalgele enveloppen met blauwe letters gevuld met een uitnodiging en gisteren zijn ze verstuurd.

Die dag heeft Dahinda een afspraak met haar kleermaakster. Zonder het aan Mamta te vertellen. Ze spreken af dat de kleermaakster aan de slag gaat met de junglejurk die Dahinda heeft ontworpen. De stof wordt wel net iets anders dan het ontwerp van Dahinda, maar ook deze stof is prachtig. Dahinda heeft zelf de stof uitgekozen die er het meeste op lijkt. Tegelijkertijd heeft ook Mamta een afspraak met de kleermaakster gemaakt. Ze geeft haar de opdracht om weer een schitterende jurk te maken, dit keer een zachtgroene. De kleermaakster heeft niets gezegd en maakt nu dus twee jurken.

¹ In het verhaal krijgen maar een paar hordes een knalgele envelop met blauwe letters, maar het is de bedoeling dat elke horde er eentje krijgt, wanneer er lokaal een verjaardagsfeest georganiseerd gaat worden.

Ondertussen zijn de voorbereidingen voor de verjaardag van de prinses in volle gang. Grote taarten worden gebakken, het materiaal voor de spelletjes wordt verzameld en alles loopt op rolletjes. Alleen over de aankleding van de kasteeltuin maakt Mamta zich grote zorgen. De tuinman heeft haar verzekerd dat het allemaal goed komt, maar Mamta heeft er haar twijfels over. Hoe maak je in hemelsnaam van een schitterend aangelegde kasteeltuin een jungle?

Dahinda kruist de dagen op haar agenda af tot het eindelijk zover is: vandaag is de dag van haar feest! Die ochtend als ze wakker wordt ligt de zachtgroene jurk al voor haar klaar. Dahinda is echter niet van plan om die aan te trekken. Terwijl Mamta door de kasteeltuin loopt om alles te controleren treft Dahinda de kleermaakster bij de achterdeur. Haar mond valt open. De junglejurk is prachtig geworden! Ze bedankt haar kleermaakster en neemt de jurk snel mee naar boven. Daar trekt ze hem aan en dan loopt ze zelfverzekerd richting de kasteeltuin, waar al het personeel druk bezig is met de laatste loodjes voor het feest. Zodra Dahinda naar buiten loopt valt iedereen stil. Overal klinken bewonderende kreten. Mamta staart haar met open mond aan, wrijft nog even in haar ogen en kijkt dan nog een keer. "Dit is dus de jurk die je zelf hebt ontworpen?", vraagt ze met bevende stem aan Dahinda. "Dat klopt", antwoordt Dahinda trots. "Vind je hem mooi?" Mamta is zo verbaasd dat ze geen woord meer uit haar keel krijgt. "Ja", fluistert ze tenslotte. "Hij is prachtig!"

Als de gasten langzaam binnen druppelen begint het feest echt. Het is geweldig! Er worden veel spelletjes gespeeld en er is volop te snoepen. Als het donker wordt steekt de tuinman 100 lampionnen aan. Dat zorgt voor een sprookjesachtig gezicht. Aan het einde van de avond maakt Mowgli een groot kampvuur, waar hij een spannend verhaal over Akela vertelt. Het is al laat als Dahinda, Mowgli en Shanti alle gasten uitzwaaien. Mamta is dolblij dat het allemaal zonder problemen is verlopen. "Ik weet niet wat jullie gaan doen", zegt ze tegen het drietal. "Maar ik ga naar bed, ik ben bekaf. Dus hup, jullie ook naar bed!" Gehoorzaam gaat het drietal mee naar binnen en loopt de trappen op. "Dankjewel voor dit geweldige feest Mamta", zegt Dahinda. "Ik heb er enorm van genoten!" Spontaan drukt ze een dikke zoen op Mamta's wang. Dat heeft ze nog nooit gedaan. Mamta strijkt even over de wang van Dahinda en wenst de kinderen een goede nacht. Dan gaat ze naar haar eigen kamer, schopt haar schoenen uit en valt met haar kleren nog aan op bed. Zodra haar hoofd het kussen raakt is ze in een diepe slaap.

In de kamer ernaast zijn Shanti en Dahinda helemaal nog niet van plan om te gaan slapen. Op hun tenen lopen ze de kamer van Dahinda weer uit en lopen ze naar de logeerkamer. Mowgli heeft zijn pyjama ook nog niet aan en staat op van het bed zodra hij een klopje op de deur hoort. "Is de kust veilig?", vraagt hij bezorgd. Dahinda knikt. "Kom maar mee, maar doe zo stil mogelijk." Zachtjes lopen de kinderen door het kasteel, op weg naar de kasteeltuin. Daar aangekomen kijkt Mowgli om zich heen. "Dat wordt opruimen morgen", grapt hij. Dahinda haalt haar schouders op: "Daar hebben we personeel voor."

Dahinda loopt weg bij Mowgli en Shanti naar de rand van de jungle, net buiten de kasteeltuin. Tijdens het feest zag ze steeds glinsterende lichtjes aan de rand van de jungle. Dat waren geen lampjes, maar de glinstering van het lampionlicht in de ogen van de jungledieren. Ze wil ze graag zien en is benieuwd of ze er nog zijn. Ze kijkt achterom en roept naar Mowgli en Shanti. "Gaan jullie mee naar Talaab Poel?", vraagt ze. "Oh ja, dat zou je bekend maken, maar nu is iedereen al weer weg", zegt Mowgli. "Helemaal vergeten", geeft Dahinda toe. "Maar wij kunnen er nu toch wel heen gaan?" Mowgli knikt en loopt naar Dahinda toe.

"Wacht even!", roept Shanti. "Ik vergeet nog wat." "Wat dan?", vraagt Dahinda nieuwsgierig. "Dat zie je straks wel", is het antwoord en Shanti keert om en loopt terug richting het kasteel. Ze pakt een grote doos die ze in het hoekje van het terras heeft gezet en sluit zich aan bij Mowgli en Dahinda. "Daar ben ik weer! Laten we gaan!" Het drietal zet er flink de pas in. Ze kennen de weg in de jungle inmiddels op hun duimpje.

Wanneer ze bij de Talaab Poel komen geeft Shanti de doos aan Dahinda. "Dit hebben wij samen voor je gemaakt", zegt ze terwijl ze de doos overhandigt. Voorzichtig pakt Dahinda de doos aan en haalt het cadeaupapier eraf. Dan doet ze het deksel open en daar zit op nagemaakt gras een zelfgemaakte gele brulkikker met grote blauwe wangen. "Hij lijkt sprekend", roept Dahinda uit. "Wat hebben jullie dat knap gemaakt!" Spontaan geeft ze haar vriendinnetje een dikke zoen. Dan loopt ze naar Mowgli en voordat hij het weet heeft ook hij een dikke zoen op zijn wang te pakken. Lachend kijken Mowgli en Shanti Dahinda aan. Voordat Dahinda weet wat er gebeurt, krijgt ze van Mowgli en Shanti een dikke pakkert terug, ieder op elke wang.

Dan gebeurt er iets vreemds! Ineens staan er twee brulkikkers tussen Mowgli en Shanti in. Een echte en een geknutselde. Onder de echte ligt een stuk stof. Dat lijkt wel op Dahinda's junglejurk! Mowgli en Shanti kijken elkaar aan en kijken dan naar de lucht en naar de twee kikkers. Het is geen volle maan. Dan horen ze Dahinda: "Ik ben eindelijk weer thuis in de jungle", zegt ze. "Ga maar snel terug naar het kasteel en neem mijn evenbeeld maar mee. Zet die maar in mijn kamer." Dan kwaakt Dahinda zachtjes, alsof ze wil fluisteren. "Onder mijn raam zit een kastje. Als je dat openmaakt, zie je mijn vriendenboekje. Willen jullie daar mijn laatste avontuur in opschrijven? Alles over mijn verjaardagsfeest, over de Talaab Poel en over mijn verandering. En vergeet niet een afscheidsgroet te schrijven aan Mamta. Zeg haar dat ik gelukkig ben en bedank haar namens mij voor alle goede zorgen." Dan springt Dahinda weg, met tranen in haar ogen. "Tot ziens lieve vrienden, we zien elkaar weer als jullie in de jungle langskomen!", roept ze Mowgli en Shanti nog na.

Mowgli en Shanti zijn geschokt door wat er net is gebeurd. Ze zwaaien hun vriendinnetje na en blijven net zolang staan totdat Dahinda helemaal uit het zicht is verdwenen. Mowgli pakt de zelfgemaakte kikker op en met trillende handen volgt Shanti zijn voorbeeld en pakt de junglejurk. Die wil ze als herinnering bewaren. Hand in hand lopen ze terug naar het kasteel. Heel zachtjes sluipen ze naar binnen, gaan naar de kamer van Dahinda en doen precies wat hun vriendin gevraagd heeft. Daarna leggen ze het vriendenboekje op het bureau en zetten ze de zelfgemaakte brulkikker ernaast. Stilletjes pakken ze hun tas en verlaten het kasteel voordat er iemand wakker wordt.

Als Mamta de volgende ochtend de meisjes wakker wil maken, kan ze ze nergens vinden. Terwijl Mamta rondkijkt in de kamer valt haar oog op een geel ding op het bureau van Dahinda. Wat een vreemd verjaardagscadeau. Ze loopt er naartoe om het wat beter te bekijken en ziet dan het vriendenboekje van Dahinda liggen. Ze pakt het op en bladert erin. Op de laatste pagina ziet ze staan: "Dankjewel lieve Mamta, voor alles. Een hele dikke kus!" Mamta snapt er niets van. Ze gaat zitten en begint te lezen. In één ruk leest ze het hele boekje uit. Daarna blijft ze nog een tijdje naar het boekje zitten staren. Dahinda is veranderd in een kikker en woont nu in de jungle. Is dit echt? Tranen rollen over haar wangen. Wat zal ze haar missen. Maar al snel herpakt ze zich. Dahinda schrijft dat ze nu gelukkig is, dat haar droom is uitgekomen. Dat zal ze moeten respecteren.

Ze loopt naar beneden om een groot glas water te drinken als haar oog op de post op tafel valt. Er ligt een grote envelop bij, die deze morgen is bezorgd. Haar naam staat erop. Snel opent ze envelop, ze heeft geen idee van wie hij kan zijn. Als ze haar ogen over de brief laat gaan slaakt ze een diepe zucht. Ze krijgt de baan aangeboden als begeleidster voor de tweeling! Die gekke Dahinda moet haar sollicitatiebrief voor haar gepost hebben. Glimlachend kijkt ze naar de brief. Dan loopt ze terug naar boven, pakt voorzichtig het kikkerbeeldje op en drukt het tegen zich aan. Dat is haar aandenken aan Dahinda. Ze pakt haar spullen in en verlaat het kasteel. Op naar een nieuwe uitdaging!

14 Activiteiten bij “De verjaardag van Dahinda”

1.1 Korte samenvatting van het verhaal

Tijdens het Junglefestival hebben de welpen gestemd over de nieuwe woonplek voor Dahinda. De uitslag is bekend, maar Dahinda wil nog even wachten met het bekend maken ervan. Dat wil ze op haar verjaardag doen. Zal het haar lukken om definitief in een kikker te veranderen?

1.2 De grote activiteit



Het thema van het feest is natuurlijk een verjaardagsfeest in de Jungle. Iedereen mag het feest meevieren en de welpen organiseren het feest zelf!

De opdracht: Organiseer het leukste feest! Dit gebeurt in vier willekeurige groepen (of in nestverband).

1.2.1 Ronde 1: de indeling

De welpen doen deze activiteit per nest. Samen zullen zij strijden om de titel voor het leukste feest!

1.2.2 Ronde 2: een locatie in de jungle

Een feest is het leukst als het in thema wordt gevierd. Subthema's voor het feest kunnen zijn:

- Haveli, het mensendorp
- Talaab Poel
- Guha Grotten
- Emaarate Ruïne

Het staat je vrij om andere thema's te kiezen!

Iedere groep wijst één welp aan. Op een bepaalde afstand staan vier stoelen. Elke stoel bevat het woord van een thema. Elke welp wordt geblinddoekt. Het is de bedoeling dat de teamgenoten de welpen naar de stoel naar keuze gaan roepen. Wie eerst op de stoel zit, heeft natuurlijk het thema.

1.2.3 Ronde 3: een naam

We geven elk nest even de tijd om een originele naam te bedenken. Na vijf minuten overleg in groep verwachten we de feestnamen. Achteraf speelt dit mee in de eindbeoordeling.

1.2.4 De Feestwinkel



Na de naamkeuze gaat de 'Feestwinkel' open. Dit is een winkel gespecialiseerd in feestartikelen (je kunt nu alle artikelen uit de feestdoos gebruiken).

Deze winkel wordt opgehouden door Baloe en Mor. Ze gaan binnenkort verbouwen en daarom houden ze een totale uitverkoop. Een mooie kans voor onze feestvierders. Zij kunnen gedurende het spel tegen redelijke prijzen heel wat leuke feestartikelen halen. Wanneer Baloe of Mor drie keer fluit, spelen de groepen een kort spelletje tegen elkaar. Hiervoor krijgen ze punten. Die punten kunnen ze omzetten in feestartikelen.



ONTWIKKELINGSDOEL Leren organiseren

Een van de meest waardevolle dingen die kinderen en jongeren leren bij Scouting is organiseren. Dat begint met kleine stapjes bij en mondt uit in leiding die zomerkampen organiseert. Oudere welpen worden helper en gids en nemen dan al kleine taken op zich. In het laatste jaar krijgen ze de kans om leiding te zijn voor één keer.

1.2.5 Ronde 4: de locatie

In deze ronde is het tijd dat de feestploegen een locatie vastleggen voor hun feest.

We hebben suggesties voor vier locaties aan:

- Welpenlokaal
- Afgebakend stukje rond de vlaggenmast
- Een stukje bos
- Eén ander lokaal

De verdeling van de locaties gebeurt met behulp van een quiz. Hiervoor selecteert elke ploeg twee welpen. Zo kan de rest verder knutselen. Op het speelveld is een vak van 8 breed en 10 lang. Op het einde staan vier vakken met telkens de beschrijving van de plaats. Met behulp van het beantwoorden van vragen (om de beurt) moeten de welpen (één welp per ploeg) aan de andere kant komen op het gewenste vak. Als ze een fout maken, wisselen ze van welp. Alleen de welp op het spelterrein mag antwoorden. Wie mag beginnen, bepalen we met een kaartspel. De hoogste kaart mag beginnen.

1.2.6 Ronde 5: de muziek

Een feest met slechte muziek is geen feest, maar een kwelling. Daarom moeten de teams voor goede muziek zorgen. Dit gebeurt bij Malchi. Hij verdeelt de muziek voor de feesten. Elke ploeg selecteert vier personen. Zij nemen het op in een estafette tegen de andere ploegen. Aan het uiteinde van het parcours liggen de lijsten met muziknummers. Hier mogen ze telkens één liedje afvinken met een markeerstift. Snelheid is hier de sleutel!

1.2.7 Ronde 6: eten en drinken

Geen feest zonder natje en droogje. Bij Baloe staan twee emmers. In één emmer liggen briefjes met de naam van snacks en in de andere emmer de namen van drankjes. Bijvoorbeeld:

- Paprikachips
- M&M's
- Kaasblokjes
- Schijfjes worst
- Groene limonade
- Chocolademelk
- Jip en Janneke champagne
- Etc.

Om de beurt pakt een welp een briefje en leest de naam op, althans nadat hij de naam heeft ontcijferd. De namen staan natuurlijk in geheimschrift op het briefje geschreven (welpen mogen hier natuurlijk hun zakboekje bij gebruiken). Als goed ontcijferd is, geeft Baloe de snack of drankje af en is een andere welp aan de beurt. Zo niet, gaat het briefje terug in de emmer en is een andere welp aan de beurt.

1.2.8 Ronde 7: de beoordeling

Het feest is in volle gang. Vier deskundigen op het gebied van feest (bekende mensen = leiding met zin in een feestje) komen gezellig langs. Deze krijgen een scoreformulier mee. Dit vullen ze in. De categorieën zijn:

- Thema
- Naam
- Gebruik van feestmaterialen
- Muziekkeuze
- Snacks en drankjes
- Algemene sfeer

Voor de ploeg met de meeste punten is het weer Tijd voor Taart! (maar dit keer voor henzelf).

1.3 Subactiviteit 1: het balboekje van Dahinda



Vroeger was een bal niet alleen een leuk feestje, om bijvoorbeeld de verjaardag van de koning te vieren. Het was ook het moment om je toekomstige man of vrouw te ontmoeten.

Alle ongetrouwde mannen wilden dan graag met de vaak jonge, ongetrouwde vrouwen dansen. Op die manier leerden ze elkaar een beetje kennen. Om te voorkomen dat ze na elke dans belaagd werden door geïnteresseerde danspartners, hadden de vrouwen een klein boekje, het zogenaamde balboekje. In dit boekje schreven ze de namen op van de mannen en dat lijstje werd op volgorde afgewerkt.

Ook Dahinda heeft een balboekje. Hierin staan de namen van haar danspartners op het volgende feest. Om het voor haarzelf wat spannender te maken, heeft ze alle namen in geheimschrift in haar boekje gezet. De welpen gaan deze namen ontcijferen en moeten dan bij de personen uit het boekje een handtekening halen. Wie heeft het eerste alle handtekeningen?

1.4 Subactiviteit 2: uitnodiging voor een feestje

Aan welk vriend(innet)je stuur je die? Denk aan Valentijnsdag, World Thinking Day, carnaval. Ter inspiratie:

<https://nl.pinterest.com/pin/496099715186958756/?lp=true>

1.5 Subactiviteit 3: Christmascracker maken

(in de kalender staat een activiteit met Baloe en een kerstmaaltijd, kan je de cracker bij gebruiken).

Het is in Engeland een oude traditie om na de kerstmaaltijd een Christmas cracker te openen. De cracker ziet er uit als een heel groot, prachtig verpakt, snoepje. De bedoeling is dat je, samen met de persoon die naast je zit, de cracker opent. Uit de cracker vallen dan een paar cadeautjes, zoals:

- Een papieren hoedje;
- Een speeltje (net zoals bij een Kinder-ei);
- Een papiertje met een mopje, een limerick of een compliment;

De cracker is eenvoudig te maken. Je hebt hiervoor nodig:

- Een wc-rolletje;
- Een trekrotje;
- Mooi inpakpapier
- Twee lintjes;
- Kleine cadeautjes (zie boven);
- Plakband;
- Schaar.

Pak het wc-rolletje en leg hier het trekrotje in. Doe dit zo dat de touwtjes uit elk van de uiteinde van het wc-rolletje steken. Plak de touwtjes van het trekrotje vast aan de tafel zodat deze niet kan verschuiven. Stop nu de cadeautjes in het wc-rolletje. Verwijder het plakband en rol het wc-rolletje netjes in het pakpapier. Plak het pakpapier netjes aan elkaar vast. Als laatste draai je aan de uiteinde van het papier, zodat je rolletje eruit ziet als een ingepakt snoepje. Maak met de lintjes aan elk uiteinde een mooi strikje. Klaar is je Christmas cracker!