

# PYRUS EN HET WILDE WOUD

**Regiospel bevers, welpen, esta's,  
dolfijnen en kabouters**

2009

# Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland en tot stand gekomen in opdracht van het Landelijk Servicecentrum.

Het thema Pyrus en het Verdwenen Bos is met toestemming van de Belgische Scouts aangepast voor Scouting Nederland.

Met bijdragen van:

Linda Baas

Dirk Jan Bleijerveld

Evert Bor

Esther Diemel

Marijke Hodes

Linda Keike

Erica Marsman

Sven van Nieuwenhoven

Tineke van der Ploeg

Rachel van der Ruyt

Petra van Wijngaarden

## **Tekstbewerking**

Frank van Geffen

## **Eindredactie**

Landelijk servicecentrum Leusden

## **Illustraties**

### **Bureau Bart Zelf**

Bart Jansen

Archief Scouting Nederland

## **Vormgeving**

Marja Pronk

## **Druk**

Ted Gigaprint

© 2008 - 2009 Vereniging Scouting Nederland

Deze brochure wordt gratis verstuurd aan iedereen die volgens Akela ingeschreven staat als 'voorzitter-coördinator' of lid van een regionaal activiteitenteam Bevers – DWEK en aan alle teamleiders die ook ingeschreven zijn volgens Akela. In regio's en of groepen waar 1 van bovenstaande functies niet aanwezig is ontvangt de regio- of groepssecretaris 1 exemplaar. Is deze brochure bij jou niet aan het juiste adres, dan verzoeken we je vriendelijk om hem door te sturen.

Andere kaderleden kunnen de brochure raadplegen of downloaden via de website van Scouting Nederland [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)

## ***Bij het begin***

Je houdt het draaiboek voor Pyrus en het Wilde Woud in handen, het regiospel voor 2009. We hebben dit boek geleend van de Belgische scouts en gidsen. Die speelden dit spel toen ze in 2007 hun honderdjarig bestaan vierden. Wij hebben dit spel hier en daar wat aangepast om het op Nederlandse bodem te kunnen spelen. Dit draaiboek bevat alle informatie die je nodig hebt voor een fijne dag met jouw regio in het Verdwenen Bos.

Zowel de bevers als de dolfinnen/welpen/esta's/kabouters kunnen dit regiospel spelen in het Wilde Woud. Je kunt het spel dus gebruiken voor de regiodag voor de dolfinnen/welpen/esta's/kabouters maar ook op de Bever-Doe-Dag. Het spel biedt voldoende gelegenheid om de activiteiten aan te passen aan de leeftijd en de mogelijkheden van de deelnemers. Voor bevers pak je het hier en daar wat eenvoudiger aan, voor de oudere dolfinnen/welpen/esta's/kabouters zijn er uitdagender activiteiten. En ook scouts met een handicap kunnen met wat aanpassingen gewoon meedoen.

Het spel heeft ook een duidelijke Belgische inslag. En daarvan kunnen wij (soms overgeorganiseerde) Nederlanders wat leren. Dus maak het jezelf niet te moeilijk. Ga gewoon lekker aan de slag en speel mee met de kinderen!

De vernieuwde spelvisie vormt de basis voor de activiteiten van dit regiospel. Daarover lees je later in dit draaiboek meer.

We wensen je heel veel plezier met dit spel op de Bever-Doe-Dag en op de regiodag voor dolfinnen/welpen/esta's/kabouters.

Maak er met elkaar een gezellige dag van!

## ***Laat je zien!***

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat zij (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de geschiktste vorm. Ervaring bij een aantal regio's laat zien dat zowel de Bever-Doe-Dag als het regiospel DWEK zich uitermate goed leent om invloedrijke mensen te laten kennismaken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren!

Bij het Regiospel DWEK of de Bever-Doe-Dag 2009 adviseren we je om burgemeesters en/of wethouders voor een werkbezoek uit te nodigen. Door ze tijdens

### **De vernieuwde spelvisie**

In de activiteiten is onze vernieuwde **spelvisie SCOUTS** terug te vinden.

SCOUTS staat voor:

**Samen** stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

**Code** en traditie zijn onze basis, de wet en belofte onze waarde.

**Outdoor** staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur.

**Uitdaging** zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts.

**Teamgevoel** haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar.

**Spel** en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten.

De **Scoutingmethode** die hiervoor gebruikt wordt is:

Samen: Maatschappelijke betrokkenheid.

Code: Wet en belofte, ceremonies.

Outdoor: Buitenleven.

Uitdaging: Persoonlijke progressie, ontwikkeling.

Team: Werken in subgroepen, toenemende zelfstandigheid.

Spel: Thematiek.

En hoe vind je dit dan terug in dit regiospel?

**Samen:** Een gezamenlijk regiospel is al een teken van verbondenheid als groepen met elkaar. Je ontdekt dat Scouting groter is dan je eigen groep. Ook zit er een maatschappelijk tintje in dit spel: In dit regiospel zetten de kinderen zich in om de bossen te redden van de ondergang.

**Code:** Het spel wordt eerlijk gespeeld, we vertrouwen op elkaar, we zorgen goed voor de natuur.

**Outdoor:** Dit regiospel speelt zich buiten af, de natuur en de vier elementen staan centraal.

**Uitdaging:** De uitdaging van het spel zelf is om ervoor te zorgen dat de vier elementen weer als vrienden gaan samenwerken en de concentraten worden gevonden om de bossen te kunnen redden. De uitdaging voor de kinderen is dat ze een dag lang op een onbekende plek en met andere kinderen samen spelen. Het zal per kind verschillen wat ze van de activiteiten leren. Je kunt per groepje een kind de aanvoerder laten zijn, waardoor dit kind leidersvaardigheden kan ontwikkelen.

**Team:** De kinderen werken in de activiteiten zoveel mogelijk met elkaar samen.

**Spel:** Het hele spel en de afzonderlijke activiteiten worden in thema gespeeld.

## **De rode draad van het verhaal**

Pyrus, een trolletje uit het Wilde Woud heeft de kinderen een brief gestuurd om hulp te vragen: hij heeft een groot probleem dat hij niet alleen kan oplossen. Twee tovenaars van de toverschool hebben hem het toezicht over het Wilde Woud en de seizoensklok toevertrouwd. Ze moesten naar het congres voor de Grote Magische Tovenaars.

Pyrus verveelde zich een beetje en had het heel koud. Daarom besloot hij om de seizoenen een beetje te versnellen: de zomer laten beginnen in januari, dat vond hij wel een leuk idee!

Jammer genoeg vindt niet iedereen die seizoenswisseling even leuk. Hij krijgt de vier elementen over de vloer. Sommige zijn erg tevreden, anderen minder. Uiteindelijk kunnen ze niet meer met elkaar opschieten. Resultaat: een echte natuurramp! Pyrus schaamt zich behoorlijk. Hij probeert van alles om de zaak weer recht te zetten, maar niets helpt. De Lucht, het Water, het Vuur en de Aarde zitten in hun eigen hoek te mopperen en weigeren om nog samen te werken. Resultaat : de bomen sterven, de zaden ontkiemen niet meer, de bloemen verwelken, niets groeit nog, de insecten trekken naar andere gebieden...

Pyrus beseft dat de tovenaars weldra van het congres thuiskomen en is ten einde raad. Hij weet dat de elementen hem niet meer vertrouwen en dat hij zijn probleem dus niet alleen kan oplossen! Dan komt hij op het idee om contact op te nemen met de kinderen waarover hij zoveel heeft horen praten: de bevers, dolfinnen, welpen, esta's en kabouters in Nederland. Het schijnen aardige kinderen te zijn die graag hier en daar een handje helpen. Bovendien houden ze ook nog van de natuur, en dan vooral van bossen...

Hij vraagt de kinderen om wat sfeer in het Wilde Woud te komen brengen, zodat de vier elementen weer een beter humeur krijgen. Dat kunnen de kinderen doen door allerlei activiteiten in het Wilde Woud te komen ondernemen. Alles wordt dan weer zoals vroeger. En dat is hard nodig ook, want in het Wilde Woud loopt het allemaal verkeerd. Niemand weet meer wat een goed humeur is!

## **Globale opzet van het programma**

Voorafgaand aan de dag van het regiospel, tijdens een opkomst in het eigen clubhuis, ontvangen de kinderen een brief van trolletje Pyrus. In deze brief vraagt hij de kinderen om hulp bij het redden van de bomen in het Wilde Woud. Pyrus heeft een ruzie veroorzaakt tussen de vier elementen. In je voorbereiding leg je uit wat dat zijn. Nu zijn de seizoenen en de natuur helemaal van slag.

Het spel op de dag zelf begint gezamenlijk voor de Toverschool van het Wilde Woud. Daar vertelt Pyrus samen met de tovenaars en de vier elementen wat er is gebeurd. Op het podium staat ook een verlepte boom als symbool voor de toestand in het Wilde Woud.

Vervolgens gaan de kinderen in groepjes van bijvoorbeeld zes op pad om het Wilde Woud te redden. In het Wilde Woud liggen vier dorpjes verscholen: Aardedorp, Waterdorp, Luchtdorp en Vuurdorp. In elk van deze dorpen worden diverse activiteiten geboden in het thema van het betreffende element, aarde, water, lucht of vuur.

Elk groepje begint bij een ander dorpje waar ze een van de elementen ontmoeten die hen vertelt wat er moet gebeuren. Bij het verlaten van elk dorpje ontvangen de kinderen van de elementenmeester een concentraat van het element. Deze concentraten zijn nodig om de bomen te redden.

Ieder groepje kan in totaal dertig minuten in een dorpje spelen, waarna een rustig muzikje klinkt om de kinderen te laten weten dat ze van dorp moeten veranderen.

Het doel van de activiteit in de dorpjes is om de elementen weer in een goed humeur te brengen. Op die manier kunnen de kinderen Pyrus helpen.

Telkens als ze van dorp wisselen, komen de kinderen trolletjes tegen. Het zijn vrienden van Pyrus. Die komen hem ook helpen de concentraten van de elementen te verzamelen om ze uiteindelijk naar de stervende boom te brengen.

Aan het einde van de dag komt iedereen weer bij elkaar bij de Toverschool. Intussen zijn de concentraten verzameld waarmee het bos weer nieuwe energie kan krijgen. De boom gaat weer rechtop staan.

De elementen zijn onder de indruk van al de aanwezige energie en ze zijn weer gelukkig door de aanwezigheid van al die kinderen. Dus besluiten ze om niet meer te mopperen en weer samen te werken. Het bos is gered!

Indeling van het programma:

10.00	Aankomst en groepen verdelen.
10.30	Gezamenlijke opening en begin van het spel bij de Toverschool.
11.00	In groepjes de activiteiten doen in een van de vier dorpjes.
11.30	Wisseling van dorpen, begeleid door muziek. De kinderen krijgen iets te drinken en te eten.
11.45	In groepjes de activiteiten doen in het tweede dorp.
12.15	Lunch.
13.15	In groepjes de activiteiten doen in het derde dorp.
13.45	Wisseling van dorpen, begeleid door muziek. De kinderen krijgen iets te drinken en te eten.
14.00	In groepjes de activiteiten doen in het laatste dorp.
14.30	Gezamenlijke afronding van het spel en sluiting bij de Toverschool.

## Wie en wat heb je nodig?

In het Wilde Woud spelen verschillende figuren een rol:

Trolletje Pyrus.

Twee tovenaars van de toverschool.

De vier elementen: Mevrouw Aarde, Mevrouw Water, Meneer Lucht en Meneer Vuur.

Per dorpje een elementenmeester: aardemeester, watermeester, luchtmeester en vuurmeester.

Diverse tovenaars die zorgen voor de logistiek, de lunch, en dergelijke.

Andere trolletjes die helpen bij het verzamelen van de concentraten van de elementen om de boom te redden.

Met onderstaande basismaterialen kom je een heel eind. Bepaal zelf hoe groots je de activiteit wilt opzetten. Deze opzet biedt daar alle kansen toe.

Kleding voor de diverse figuren. Aarde = bruin, Water = blauw, Lucht = wit, Vuur = oranje.

Podium.

Decor van de Toverschool.

Een verlepte boom als symbool voor de toestand van het Wilde Woud op het podium.

Decor van de vier dorpjes.

Materialen per activiteit.

Concentraten: zakjes aarde, potjes water, lucifers, ballonnen.

## Opkomst voorafgaand aan het regiospel

Voorafgaand aan de dag van het regiospel bied je een opkomst in het thema in het eigen clubhuis. Deze opkomst bestaat uit de volgende onderdelen:

- Activiteit waarmee je uitlegt wat elementen zijn.
- De brief van Pyrus wordt voorgelezen.
- Activiteit waarmee de kinderen alvast een begin maken met het redden van het bos: iets knutselen, iets teruggeven aan de natuur. Dat kan bijvoorbeeld een bollenpakket voor de buurgroep zijn, iets met sterrenkers of kruiden.

a. Inleidende activiteit: de vier elementen

Probeer bij deze activiteit de kinderen zoveel mogelijk actief te laten zijn met hun zintuigen. Laat ze zien, horen, voelen, ruiken en proeven voor zo ver dat mogelijk is.

Breng de kinderen eerst in de sfeer door te vertellen wat de vier elementen zijn: lucht, aarde, water en vuur. Houd deze inleiding zo kort mogelijk want het is belangrijker dat de kinderen zelf de elementen ervaren.

### Lucht

Vraag de kinderen waar ze aan denken bij het woord lucht. Speel met ze mee en laat ze alle genoemde mogelijkheden zo veel mogelijk ervaren. Hieronder een aantal suggesties:

- In en uitademen. Wie kan dat zo langzaam mogelijk?
- Hoe lang kun je je adem inhouden?
- Kun je je adem zien als je op een ruit ademt? En als je blaast?
- Kun je het geluid van de wind nadoen?
- Kun je de wind horen als je je ogen dichtdoet?
- En als je je ogen weer opent, ga dan even op de grond liggen om naar de wolken te kijken. Zie je ze bewegen? En kun je zelf vormen in die wolken herkennen?
- Hoe kan je verder nog zien dat de wind waait?
- Pomp een losse binnenband van een fiets op. Hoe ver kan je gaan? En welk geluid hoor je als je het ventiel losdraait? Hoe zou het komen dat je eerst wel geluid hoort en kort daarna niet meer? Durf je de band lek te prikken?
- Laat de kinderen door de ruimte rennen met een geopende plastic zak. Is er verschil als je de zak laat vallen met de opening naar beneden in plaats van met de opening naar boven?
- Geef de kinderen een vogelveertje en laat ze dat zo lang mogelijk in de lucht houden door er tegen te blazen.
- Enz.

### Aarde

Vraag de kinderen waar ze aan denken bij het woord aarde. Speel met ze mee en laat ze alle genoemde mogelijkheden zo veel mogelijk ervaren. Hieronder een aantal suggesties:

- Probeer of je de aarde kunt laten trillen. Dat doe je door te springen en hard te stampen. Misschien lukt het niet als alle kinderen op hun eigen houtje stampen. Maar wat gebeurt er als je allemaal tegelijk springt of stampt? Op bosgrond zal het misschien weinig resultaat opleveren. Ben je in de gelegenheid deze activiteit op poldergrond te doen, dan voel je wel degelijk beweging onder je.
- Hoe ziet aarde er eigenlijk uit? Laat de kinderen met theelepeltjes zo veel mogelijk verschillende soorten aarde verzamelen. Iets dieper graven levert doorgaans andere kleuren aarde op.
- Met verschillende kleuren (gedroogd) zand kunnen de kinderen een lijmschilderij maken. Eerst tekenen ze met lijm een voorstelling op een stukje karton. Daarna strooien ze er heel voorzichtig het zand overheen. Dat blijft alleen kleven waar lijm zit.
- En hoe ruikt aarde? De kinderen graven een gat in de grond en steken hun neus erin. Waar ruikt dat naar? Kun je het met iets vergelijken? Is het lekker of vies? Of nog iets anders?
- Met gedroogd zand kunnen de kinderen een zandloper nadoen. Vertel ze dat de mensen zandlopers gebruikten toen er nog geen klokken waren. Laat de kinderen tellen hoe lang het duurt voor ze het zand uit een babyvoedingpotje zo langzaam mogelijk in een emmertje hebben laten lopen. Wie kan dat het langzaamst?
- En wie kan precies 'ja' roepen op het moment dat een ander kind al het zand uit het potje in het emmertje heeft laten stromen? Natuurlijk mogen de kinderen zich eerst voorbereiden door een keer mee te tellen als het zand stroomt.
- Kun je van wit zand een spoor maken dat anderen kunnen volgen?
- En hoe hoog kan de berg zijn die je met vier kinderen met theelepeltjes kunt maken? Zet een liniaal rechtop in de aarde. De kinderen kunnen dan proberen de aarde zo hoog mogelijk rond de liniaal te 'stapelen'.
- Laat de kinderen voetafdrukken in de aarde maken. Dat kan met de blote voet maar ook met de schoenen aan. Welke verschillen zien ze tussen de voetafdrukken?
- Als ze de schoenaafdrukken goed bestudeerd hebben, kun je er een wedstrijd van maken. Een kind wordt geblinddoekt, een ander kind uit de kring zet zijn schoenaafdruk in het zand in een schoendoos o.i.d. Van wie is deze schoen?
- Kunnen de kinderen een spoor van schoenaafdrukken volgen? In de modder gaat dat natuurlijk beter dan in droog zand.
- Enz.

### Water

Vraag de kinderen waar ze aan denken bij het woord water. Speel met ze mee en laat ze alle genoemde mogelijkheden zo veel mogelijk ervaren. Hieronder een aantal suggesties:

- Voor een warme dag: leg een plank van een meter lang dwars op een balk. Zet aan het ene uiteinde van de plank een plastic bekertje met water. Laat een kind met de voet op het andere eind van de plank trappen. Wie kan zo veel mogelijk water opvangen?
- Laat de kinderen in een groep van zes achter elkaar op de grond gaan zitten. Welke groep kan de plastic teil met water van voor naar achter en weer terug over de hoofden doorgeven?
- Altijd leuk: met een waterpistool het vlammetje van een waxinelichtje uitschieten. Kan ook bij de vuuractiviteiten.
- Een waterval: Een kind kantelt met gestrekte arm een bekertje water. Een ander kind moet het water opvangen met een bekertje van het zelfde formaat. Maar het onderste bekertje moet wel in contact blijven met de vloer.
- Kunnen kinderen geblinddoekt horen van welke hoogte je het water in een pannetje laat kletteren? Laat ze eerst zonder blinddoek een paar keer ervaring opdoen voor ze geblinddoekt gaan raden.
- Hoe ruikt water? Water is reukloos? Wat kun je er allemaal aan toevoegen waardoor water wel ruikt? Laat de kinderen op zoek gaan naar mogelijkheden. Als ze een mogelijkheid gevonden hebben, kunnen andere kinderen proberen te ruiken welke geur het is.
- Hoe proeft water? Hiervoor geldt het zelfde als voor de vorige activiteit. Hou wel een oogje in het zeil bij het proeven. Vraag dan eerst wat kinderen aan het water hebben toegevoegd. Of laat ze daarbij kiezen uit een selectie die je zelf hebt samengesteld.
- Hardloophwedstrijd. Laat vier kinderen tegelijk starten. Ze moeten zo snel mogelijk een afstand afleggen terwijl ze een teiltje water dragen. Dit kan ook in estafettevorm.
- Enz.

## Vuur

Vraag de kinderen waar ze aan denken bij het woord vuur. Speel met ze mee en laat ze alle genoemde mogelijkheden zo veel mogelijk ervaren. Veiligheid voor alles. Bij deze activiteiten zie je er goed op toe dat er geen gevaarlijke situaties ontstaan. Hieronder een aantal suggesties:

- Laat de kinderen onder begeleiding eens een paar lucifers afsteken. Ze kunnen het beter goed leren dan dat ze zelf stiekem aan het experimenteren gaan. Wie krijgt de lucifer bij de eerste streek meteen aan het branden?
- Laat ze tellen hoeveel kaarsjes ze met één lucifer kunnen aansteken.
- Vuur is warmte. Waar vinden ze warmte in en om het clubhuis. Laat ze op zoek gaan en constateren of ze de warmte kunnen aanraken of niet. Vertel dat iedere warmte met verbranding te maken heeft, zonder dat je daarbij te technisch wordt. Dat gaat om de warmte bij de radiator, lichaamswarmte, bij het fornuis, bij het kampvuur, van de zon, bij gloeilampen, enz.
- Laat kinderen de temperatuur meten met eenvoudige thermometers. Laat ze onderzoeken of ze een heel koude en een heel warme plek kunnen vinden. En wat gebeurt er als ze de thermometer goed in hun warme handen houden? En als ze er tegen blazen of ademen?
- Een proefje doet het altijd goed. Laat de kinderen een waxinelichtje aansteken. Daarna zetten ze er een jampotje omgekeerd overheen. Wat gebeurt er? Hoe zou dat komen? Wat gebeurt er als ze het potje optillen als het vlammetje bijna gedoofd is?
- Een reukkim onder begeleiding. Laat de kinderen geblinddoekt ruiken aan zaken die je even in het vuur hebt gehouden: een kaars, een stukje plastic, een takje, papier, enz. Eventueel laat je ze eerst weer even oefenen zonder blinddoek.
- Enz.

Deze activiteiten kun je heel goed in carrouselvorm doen. Bij iedere post krijgen de kinderen met een ander element te maken. Spreek met elkaar af hoe lang de kinderen bij een post blijven voor ze doorschuiven naar de volgende. Uiteraard krijgen de activiteiten meer kleur als de leiding zich verkleedt in de sfeer van het betreffende element. Op die manier breng je de kinderen vast in de stemming voor de regioactiviteit.

## b. De brief van Pyrus

Onderstaande brief kun je voorlezen tijdens de voorbereidende activiteit:

Beste kinderen,

Hoe moet ik dit nu aan jullie uitleggen? Ik schaam me eigenlijk heel erg. Ik ben ongelooflijk stom geweest. En nu zit ik diep in de problemen. Misschien kunnen jullie me helpen. Ik zal eerst eens even vertellen wie ik ben en wat er aan de hand is.

Ik ben Pyrus. Ik ben een trolletje dat in het Wilde Woud woont. Meestal is het heerlijk om in het Wilde Woud te wonen maar nu is het alleen maar vreselijk. En dat allemaal door mijn eigen stomme schuld.

Ik heb hele domme streken uitgehaald. Daardoor hebben nu de vier elementen ruzie met elkaar. Nou en, zal je denken. Laat die vier elementen dat lekker zelf uitzoeken! Dat dacht ik eerst ook maar nu Aarde, Water, Lucht en Vuur boos zijn op elkaar zitten ze alleen nog maar in een stil hoekje te mopperen. Daardoor wil er in het Wilde Woud niets meer groeien en bloeien. De bomen laten hun takken zakken, de struiken krijgen geen blaadjes meer. De eekhoorns kunnen geen eten meer vinden voor de winter en de vogels weten niet meer waar ze hun nesten moeten bouwen. Water is nodig om alles te laten groeien en de Lucht moet daarbij helpen. De Lucht haalt ook de dode takken uit de bomen en zorgt ervoor dat het Wilde Woud er af en toe weer lekker opgeruimd uitziet. En het Vuur? Dat helpt ook met het opruimen van de blaadjes, al zie je dat niet zo onmiddellijk. Maar het ergste vind ik dat ze steeds zo boos zijn op elkaar. En dat het allemaal mijn schuld is. Kunnen jullie me niet komen helpen? Als jullie de elementen weer opvrolijken, houden ze vast op met mopperen en ruziemaken. Ik hoop dat jullie dat willen en dat we binnenkort weer mooi is in het Wilde Woud.

Hartelijke groeten van Pyrus

### c. Voorbereidende activiteit

Laat de kinderen bij de diverse posten werkstukken maken van natuurproducten. Die werkstukken kunnen ze meenemen naar de regioactiviteit. Bij sommige elementen staan hierboven al tips voor dergelijke werkstukken. Hier vind je enkele suggesties:

- een mannetje van dennenappels of kastanjes
- een bloemstuk van crêpepapieren bloemen
- een behangrol waarop de kinderen allemaal hun hand- en/of voetafdruk hebben gezet
- een gezamenlijk geschreven en ingestudeerd lied
- houtsnijwerkjes, bijvoorbeeld versierde takken van ongeveer 20 cm die met schroefoogjes aan elkaar verbonden zijn zodat ze een ketting vormen
- gipsafdrukken van de voetsporen in het zand
- slinger vuur: bind een vliegertouwtje aan een wasknijper waaraan je drie gekleurde crêpepapieren stroken knijpt in de kleuren rood, geel en oranje
- enz.

## Opening

De opening van de regioactiviteit vindt plaats op het podium bij de Toverschool.

### Scène 1

*Op het podium staat de eerste tovenaars van het Wilde Woud.*

T1: "Hé jullie daar, luister even. Om te beginnen, kinderen, geloven jullie in trolletjes?"

Eerst zien en dan geloven, hé? Ja ja, ondanks hun leeftijd zijn ze hip! Het is goed mogelijk dat je een trol tegenkomt op een skateboard! Ze spreken Nederlands en nog tien andere talen! Soms dragen ze hun oude kleren en verbergen ze zich diep in de bossen. Daarom denken de meeste mensen dat ze niet bestaan! Mmmh... over bossen gesproken... Jammer dat hier geen mooie bomen meer zijn... Ik vertel jullie even wat er aan de hand is. Het gebeurde een paar maanden geleden, tijdens de winterexamens van de Toverschool."

### Scène 2:

*Op het podium staan twee leraren van de toverschool en trolletje Pyrus.*

T1: "Pyrus, kan je me zeggen hoe je een zakdoek in een mobiele telefoon verandert?"

Pyrus: "Mmmh..."

*Pyrus krijgt een zakdoek in zijn hand. Hij kijkt ernaar en plotseling verdwijnt de zakdoek. Dan klinkt een mobieltje. Pyrus zoekt in zijn zakken en vindt het.*

Beide tovenaars: "Bravo! Prima!"

*De beide tovenaars feliciteren Pyrus en geven hem een hand. Zij doen hun rugzakken om en zetten hun zonnebrillen op. Ze geven Pyrus nog een klopje op zijn schouder.*

T1: "Beste Pyrus, je bent een goede leerling. Je bent geslaagd voor het winterexamen. Hartelijk gefeliciteerd!"

T2: "En omdat wij naar een héééél belangrijke tovenaarsbijeenkomst moeten..."

T1: "...hebben we besloten dat jij alleen op de bossen mag passen zo lang wij weg zijn."

*T1 laat Pyrus zien hoe hij met de verreijkker het bos kan bewaken. Hij geeft er ook wat uitleg bij.*

T2: "Bovendien moet je goed opletten dat alles in de natuur op tijd gebeurt: lente, zomer, herfst, winter."

*T2 geeft een slag met zijn plumeau op de grote klok en geeft deze vervolgens aan Pyrus.*

P: "Hmmm, ik..., ik weet niet of... Maar ik ben wel heel trots dat ik dat mag doen! Moet ik verder nog iets weten?"

T1: "Inderdaad! Nog één ding! Je moet heel beleefd en vriendelijk zijn tegen de vier elementen."

T2: "Misschien moet je af en toe eens limonade met ze gaan drinken."

T1: "Of samen naar een goeie dvd kijken."

T2: "Ja, zorg dat ze geen ruzie maken hoor."

P: "Oké, ik zal goed voor ze zorgen! Goede reis!"

*De twee tovenaars vertrekken.*

### Scène 3

*Pyrus loopt trots en gewichtig een rondje over het podium. Vervolgens gaat hij op een kruk zitten en begint het bos met zijn verreijkker te observeren. Men hoort de tikken van de klok. Pyrus neemt de plumeau en geeft een slag op de klok. Vervolgens gaat hij verder met het bos te observeren. Na een tijdje laat hij blijken dat hij het maar een saai klusje vindt. Bovendien krijgt hij het koud. Hij doet een paar gymnastiekoefeningen, doet een sjaal om, blaast in zijn handen, doet handschoenen aan, en rommelt wat heen en weer met de verreijkker en de plumeau.*

P: "Wat is het vervelend om natuurbewaker te zijn! En 't is zo koud hier! Bah!"

*Er klinkt tromgeroffel. Pyrus schijnt een briljant idee te hebben. Hij bladert in een boekje, pakt vervolgens zijn toverstaf. Hij doet een bezweringsformule boven een toverketel, maar er gebeurt niets. Hij kijkt nog eens in het boekje. Dan spreekt bij de formule nog een keer uit en haalt met een blij gezicht een zon uit de ketel. Vervolgens pakt hij er bloemen en vlinders uit. Pyrus doet zijn sjaal af en zet een zonnebril op.*

P: "Goed idee Pyrus, je kunt uitstekend toveren. Jammer genoeg is er geen zwembad hier!"

*Er komen drie elementen aan die elk op een eigen manier op de klimatologische verandering reageren. Mevrouw Water doet altijd een beetje vreemd. Nu laat ze blijken dat ze het erg warm heeft door wat lagen kleren uit te doen.*

Water: "Is het nu al zomertijd? Da's vroeg! Maar ja, al dat ijs vond ik eigenlijk ook maar niks. Ik ben blij dat ik weer een beetje kan stromen."

*Meneer Vuur klaagt luid, terwijl hij speelt met twee aanstekers.*

Vuur: "Wie is op dat rare idee gekomen? Ik was lekker een gezin aan 't verwarmen, want in de winter ben ik altijd welkom bij de mensen! Waarom beginnen ze rond juli toch altijd zo'n hekel aan me te krijgen? Alleen omdat ik een beetje in de bossen speel?"

*Mevrouw Aarde is een zenuwachtige, verstrooide vrouw, met diverse brillen op haar hoofd.*

Aarde: "Mmmh zomer, 't is toch, eeh, niet slecht, nee? Of wel? Ik word nuttiger in de zomer. Ja maar is het niet, eeh, gevaarlijk, zo zonder lente?"

*Pyrus loopt van de een naar de ander om ze gerust te stellen.*

P: "Meneer Vuur, mevrouw Aarde, mevrouw Water. Kijkt u eens, het is toch duidelijk..."

Water: "Mijnheer Lucht, wat denk jij hier allemaal van?"

*Meneer Lucht is een gehaast type. Hij doet altijd een beetje afwezig. Hij komt juist met zijn kleine ventilator aan.*

Lucht: "Wat is dat hier voor een rommel? Ik blies een sneeuwvlok naar Zandvoort en die werd plotseling een vlieger!"

Water: "Wie stemt er voor een vroege zomer?"

Lucht: "Zomer, lente, winter, het maakt mij allemaal niks uit. Jullie gaan je gang maar!"

*De vier elementen gaan rond de klok staan. Mevrouw Water probeert de zon weg te halen, en Mijnheer Vuur komt met sneeuwvlokken. Pyrus probeert de gemoederen te sussen en stelt voor een kopje koffie te drinken of een spelletje te spelen. Maar de vier elementen worden steeds zenuwachtiger. Daarbij is spannende muziek te horen.*

Vuur (tegen Water): "Oh jij, jij stelt helemaal niks voor. Je bent alleen maar wat druppeltjes bij elkaar."

Water: "En jij dan, een paar vonkjes, dat is alles."

Aarde (tegen Lucht): "En, zeg jij, jij kunt niks anders dan een beetje heen en weer waaien. Wat stelt dat nou helemaal voor?"

Lucht (tegen Aarde): "Hoorde ik jou daar iets zeggen, grote modderstroom?"

*De vier elementen worden langzaam steeds kwader op elkaar. Het wordt nog net geen slaande ruzie maar de beledigingen vliegen over en weer. Uiteindelijk gaan ze alle vier beledigd in een eigen hoek staan. Daar blijven ze prullen en mopperen. Intussen klinkt droevige muziek. Beetje bij beetje, verliezen de bomen hun bladen, de bloemen laten hun kopjes hangen, de insecten vluchten. Pyrus stelt de schade vast.*

P: "Wat moet ik nou doen? Ze staan alleen maar ruzie te maken met elkaar... Dat wordt een ramp! Als het zo doorgaat, zijn de tovenaars heel kwaad op me als ze thuiskomen."

Lucht: "Mijn advies: zoek een nieuw huis! Zonder bomen, zonder trollen!"

*Pyrus probeert of hij Aarde weer een beetje gunstig kan stemmen.*

P: "Mevrouw Aarde, mevrouw Aarde, kom op... Laten we alles vergeten! Wat hebben we nou aan ruzie maken?"

Aarde: "Ja, dat krijg je ervan, onvoorzichtige Pitus!"

P: "Pyrus, ik heet Pyrrrus."

Aarde: "Ja, goed, Titus... Maar ik vergeet niet wat mijnheer Lucht tegen me zei. Hij vindt dat ik een grote mond heb! En naar zo'n opschepper wil ik nooit meer luisteren!"

*Pyrus loopt nu op het publiek af en vat de boel samen.*

P: "Dit duurt nu al vier maanden! En alle bomen die hoger waren dan drie meter zijn al verdwenen! Maar hoe kunnen we de vier elementen nou weer eens aan een beter humeur helpen? Dan kunnen ze terugkomen en ervoor zorgen dat het bos er weer normaal bij staat. Kunnen jullie niet iets doen? Kunnen jullie helpen? Jullie zijn met zoveel kinderen. Die elementen kunnen toch niet boos blijven als jullie hier een hele dag plezier komen maken en je best doen?"

### **Activiteiten in de vier dorpjes**

Aan het einde van de activiteiten in een dorp, bij het wisselen van de groepjes naar een volgend dorp, krijgen de kinderen een concentraat mee van het betreffende element.

Als je het moeilijk vindt om uit te leggen wat het woord concentraat betekent, is hier een voorbeeld. Limonadesiroop is een concentraat van limonade. Als je er water bij doet, lost het concentraat op. Dat geldt natuurlijk niet voor alle concentraten. Maar probeer uit te leggen dat de kinderen door het verzamelen van de concentraten een bijdrage leveren aan het verbeteren van het humeur van de elementen.

Voorstel voor concentraten:

Aarde = zakje aarde  
Lucht = ballonnetje  
Water = flesje water  
Vuur = lucifer

Een nog leuker idee

De kinderen, zeker de bevers, vinden het wel leuk om zelf de gekregen concentraten te bewaren en aan het einde van de dag met z'n allen op een bepaalde manier de seizoenen weer in goede banen te leiden.

Geef de kinderen dan bij elk spel bepaalde 'kleuren' van iets, bijvoorbeeld blauw voor water, oranje voor vuur, doorzichtig/wit voor lucht, groenbruin voor aarde. Dat kunnen gekleurde rondjes zijn die de bevers verzamelen in goed af te sluiten potjes. De rondjes kun je gemakkelijk maken met een perforator, van gekleurd papier en overtrekpapier. Aan het eind van de dag mogen alle kinderen hun potje legen bij de verlepte boom.

Misschien kan dat al voor de middagpauze gebeuren. Na de pauze staat er dan een boom die er al wat beter uitziet, die weer wat blaadjes heeft. En aan het eind van de dag staat er weer een springlevende boom met veel blaadjes en bloesem.

## Luchtdorp

In het Luchtdorp doen de kinderen allerlei ballon- en ademspelletjes. Je kunt Luchtdorp aankleden met ballonnen, fietspompen, ventilators, molentjes. Uiteraard lopen alle medewerkers van Luchtdorp in witte kleding.

Het element Lucht stelt zich voor:

"Dag allemaal! En ik ben natuurlijk Lucht. Ik ben wel een opvliegend type maar dat Aarde, Water en Vuur en ik ruzie hebben, is niet mijn schuld. Die stomme Pyrus zorgde daarvoor. Hij zat te rommelen met de zomer en de winter en nu zijn we allemaal van slag. Ik wil graag weer vrienden worden met Aarde, Water en Vuur. Kunnen jullie me helpen weer een beetje vrolijker te worden? Ik heb hier wat luchtige klusjes en als ik straks vrolijk ben geworden, krijgen jullie wat concentraat van me mee."

Activiteiten

### 1. Ballonschieten

Materiaal: voldoende ballonnen in vier kleuren

Zet op het terrein: een doelwit. Dat kan een trui, een stok, een persoon zijn met een cirkel eromheen.

Verdeel de kinderen in vier ploegen. Iedere deelnemer heeft een ballon. Hij blaast deze op zonder hem dicht te knopen. Na elkaar laten de kinderen hun ballon los in de richting van het doel. Valt een ballon in de cirkel, dan verdient de ploeg 1 punt. Als je het doelwit kan raken dan krijgt je ploeg 5 punten. De ploeg met de meeste punten wint.

### 2. Ballon doorgeven

Materiaal: 4 ballonnen

Laat alle deelnemers in een grote kring staan. Ze tikken de ballon zo snel mogelijk in de kring door. Daarbij mogen ze geen kinderen overslaan. Laat de kinderen eerst een rondje proberen. Om het spel spannend te maken, breng je meer ballonnen in het spel. Het is de bedoeling dat de ene ballon de andere inhaalt.

Variatie: Geef twee ballonnen in tegengestelde richting door.

### 3. Reuzeballon

Materiaal: 25 ballonnen, lege plastic zakken of een groot stuk plastic  
Terrein: 4 speelvelden (tegenover elkaar in een kruis)

Verdeel de ballonnen. Alle kinderen blazen samen de ballonnen op.

Daarna doen ze alle ballonnen in het grote stuk plastic dat je dichtplakt. Je kunt de ballonnen ook in een grote vuilniszak doen. Je beschikt nu over een grote bal.

De kinderen moeten proberen de grote bal in het speelveld van de andere ploeg op de grond te laten neerkomen. De deelnemers mogen alleen hun handen gebruiken.

De ploeg die erin slaagt de grote bal te laten neerkomen op het speelveld van de andere ploeg krijgt een punt. Elke ploeg mag dus op de drie andere terreinen mikken.

#### 4. Ballonworstelen

Materiaal: 20 ballonnen

Terrein: speelveld van 5 x 5 m

Verdeel de kinderen in groepjes van 2. Ieder koppel gaat met de gezichten naar elkaar toe staan. De kinderen van een koppel plaatsen een ballon tussen hun buiken. Nu gaan ze proberen andere koppels uit elkaar te duwen. Wiens ballon op de grond valt of knapt, gaat aan de zijlijn staan.

#### 5. Ballonjagen

Materiaal: 20 ballonnen

Terrein: een cirkel

Verdeel de kinderen in twee teams. Beide teams gaan in een rij achter elkaar staan om de ballonnen door te geven. Het voorste kind geeft de ballon naar achteren door, tot die bij het laatste kind aankomt. Dan moet de ballon weer terugkeren langs dezelfde route, naar het eerste kind van de rij dat hem teruggeeft aan de spelleider. Laat de kinderen in totaal tien ballonnen tegelijkertijd doorgeven, om de seconde één. Als ze er heel handig in zijn, kun je meer ballonnen laten doorgeven. Bij bevers gebruik je juist minder ballonnen; vijf ballonnen doorgeven, vinden ze al moeilijk genoeg. De groep die het eerst alle tien ballonnen terug bij de spelleider heeft, wint. Ieder kind in de rij krijgt dus te maken met ballonnen die naar het einde van de rij moeten en tegelijkertijd met ballonnen die terug moeten. De ballonnen mogen niet op de grond vallen!

#### 6. Ballonestafette

Materiaal: ieder kind heeft een ballon

Terrein: 5 x 5 m

Verdeel de kinderen in twee groepjes. Geef alle kinderen een ballon en laat ze die opblazen. Ze mogen hun ballon niet dichtknopen. De eerste twee kinderen van beide groepen staan achter een lijn en laten hun ballon los. Op de plek waar die neerkomt, laat het tweede kind zijn ballon los. Dat gaat zo door tot iedereen geweest is. Welk groepje komt het verst?

#### 7. Bordenrace

Materiaal: Voor elk kind een kartonnen bord met daarop een opgeblazen ballon

Alle deelnemers starten tegelijkertijd. De kinderen lopen zo snel mogelijk naar een afgesproken keerpunt, draaien hier omheen en lopen zo snel mogelijk terug naar de start. De ballon mag niet van het bordje vallen. Gebeurt dat toch, dan moeten ze terug naar de start en opnieuw beginnen. Wie het eerste aankomt, heeft gewonnen. Natuurlijk mogen ze hun ballon niet met de handen vasthouden.

Je kunt ze erop wijzen dat ze hun kartonnen bordje tijdens het lopen beter achter de ballon kunnen houden dan eronder. Of laat ze dat zelf ontdekken.

Variatie: Twee groepjes kinderen lopen in estafette tegen elkaar.

#### 8. Twee ballonnen in de lucht

Materiaal: Voor ieder kind twee opgeblazen ballonnen

Elke speler moet twee ballonnen in de lucht houden door er tegenaan te tikken. Als een ballon op de grond valt of tegen een muur komt, ben je af. Wie houdt het langste zijn twee ballonnen in de lucht?

#### 9. Spoken

Materiaal: voor alle kinderen een ballon, viltstiften

De kinderen werken in groepjes van twee. Een kind blaast zijn ballon op. Het andere kind houdt de onderkant van de ballon dan dicht, zodat het eerste kind er een gezicht op kan tekenen. Daarna kan de ballon weer leeglopen. Het tweede kind blaast dan zijn ballon op en tekent er een gezicht op, waarbij het eerste kind de ballon vasthoudt. Als alle kinderen klaar zijn, gaan ze achter een startstreep staan. Ze blazen hun ballon op en houden dan de onderkant dicht. Op een teken laat iedereen zijn ballon los. De ballonnen schieten door de lucht. De kinderen rennen er achteraan en proberen hun ballon op te vangen voordat hij de grond raakt. Dit spel is niet zonder risico. Kinderen rennen blindelings achter hun ballon aan en komen snel met elkaar in botsing. Veiliger is het om de kinderen om de beurt te laten spelen.

## 10. Windmolentjes

Materiaal: papier, stokje, punaises, lijm, scharen

Geef de kinderen ieder een vierkant stuk papier waarop je lijnen hebt aangegeven waarlangs ze moeten knippen. Zie hiervoor het kopieervoorbeeld in de bijlage (Marja kan jij zoiets tekenen, anders weglaten). Laat ze daarna de punten naar binnen vouwen en vastlijmen. Vervolgens prikken ze met de punaise hun molentje aan het stokje. Laat ze daarna lekker spelen met hun molentjes.

## 11. Parachute

Materiaal: Voor elk kind een vierkant lapje stof, wol, een gewichtje, bijvoorbeeld een blokje hout

Laat de kinderen vier wollen draadjes aan de punten van het lapje stof knopen. Vervolgens knopen ze de andere uiteinden van die draadjes aan het gewicht vast. Daarna kunnen ze hun parachute in de lucht gooien en weer opvangen. Met de parachutes zijn verschillende wedstrijdvormen denkbaar.

## 12. Stemstorm

Materiaal: geen

Terrein: speelveld van 10 x 10 m

Verdeel de kinderen in vier gelijke groepen: A, B, C en D. Zet de groepen A en B ieder aan weerszijden van het speelveld. De kinderen van de groepen C en D staan in het midden. De spelleider geeft de kinderen van groep A een wat lastiger woord te horen dat ze moeten overschreeuwen aan de kinderen van groep B die aan de andere kant van het veld staan. De kinderen van C en D gaan dat echter verhinderen door heel hard te schreeuwen. De tijd loopt zodra je het woord aan de kinderen van groep A hebt gegeven. Hoe lang duurt het voor de kinderen van B het correcte woord aan de tweede spelleider hebben kunnen melden? Die tweede spelleider weet uiteraard welk woord het is, zodat hij de klok kan stilzetten als hij het juiste woord hoort.

Laat iedere groep een keer zender zijn.

## 13. Ballontrappelen

Materiaal: 40 ballonnen, touwtje van 30 cm

Terrein: speelveld van 5 x 5 m

Alle deelnemers krijgen een ballon en een touwtje van 30 cm. Iedereen blaast zijn ballon op en bindt deze met het touwtje aan zijn enkel. Op het fluitsignaal probeert ieder kind de ballonnen van de anderen kapot te trappen. Ze mogen daarbij hun handen niet gebruiken.

Wiens ballon stuk getrapt is, gaat aan de zijlijn staan. De groep waarvan de ballonnen het langst heel blijven, heeft gewonnen.

Speel dit spelletjes het laatst omdat de ballonnen bij dit spel stukgaan. Je kunt dit spel als eindspel spelen met alle groepen. Voorwaarde is dan wel dat alle kinderen meehelpten met opruimen van de ballonnen. Alle ballonnen die stuk zijn, moeten in een vuilniszak.

Als het wisselsignaal klinkt krijgen de kinderen een concentraat lucht mee: een ballonnetje of witte confetti.

## Waterdorp

In het Waterdorp doen de kinderen allerlei natte spelletjes. Je kunt Waterdorp kranen, waterpompen, emmers, teilen, dweilen, waterfietsen, paraplu's, regenjassen, laarzen. Uiteraard lopen alle medewerkers van Luchtdorp in blauwe kleding.

Het element Water stelt zich voor:

"Dag iedereen! Je hebt me misschien al herkend. Ik ben Water. Ik ben echt heel kwaad op Pyrus. Het is zijn schuld dat ik ruzie heb gemaakt met de drie andere elementen. Ik wil het graag weer goed maken met ze. Aarde, Lucht, Vuur en ik, wij waren namelijk goede vrienden! Als jullie mij weer een beetje kunnen opvrolijken, komt het misschien weer goed tussen ons. Ga hier maar eens even lekker aan de slag. Als je het goed doet, krijg je straks wat concentraat van me mee."

### Activiteiten

#### 1. Levende rivier

Materiaal: bakjes, bekertjes, teilen, PVC-buizen van verschillende lengte en diameter, water

De kinderen vormen met elkaar de rivier. Dat doen ze door achter elkaar te gaan staan met de stukken PVC-buis. Het is de bedoeling dat een kind water gooit in de eerste buis. Het kind dat de buis vasthoudt moet dat zo doen dat het water meteen in de tweede buis stroomt, vervolgens in de derde, enzovoort.

Je kunt het spel eenvoudiger maken door tussen de kinderen met de buizen steeds een kind met een bakje of beker te plaatsen. Er is dan na iedere buis even een rustpunt.

Voor bevers kun je dit spel eenvoudiger maken. Laat je het water bijvoorbeeld met potjes naar een grote bak brengen, in plaats van met buizen.

#### 2. Waterestafette

Materiaal: teilen met water, bekertjes, pylonen om een parcours uit te zetten

Verdeel de kinderen in groepjes van gelijke grootte. Elk groepje kinderen staat in de rij voor de eigen teil. Op het teken van de spelleider vult één kind van het groepje zijn bekertje in de teil en begint het parcours af te leggen. Dan gooit het zijn beker in de teil die aan het eind van het parcours staat. Daarna gaat hij opnieuw naar het startpunt. Als hij terug is, mag het tweede kind van het groepje starten.

#### 3. Dierenestafette

Materiaal: teilen met water, bekertjes, pylonen om een parcours uit te zetten

Deze activiteit lijkt op de vorige. Hierbij vraag je de kinderen echter zich met hun bekertje water op een dierenmanier te verplaatsen. Elke ronde is dat anders:

- o als een kreeft (opzij)
- o als eend (waggelend)
- o als een muis (steeds de hak tegen de punt van de schoen zetten)
- o achteruit
- o door de voeten te kruisen (de linkervoet naar rechts, de rechtervoet naar links)

#### 4. Oceaanspel

De kinderen staan in een cirkel, de spelleider in het midden. Hij zegt: "We zijn hier in de zee, welkom in mijn oceaan." Daarna wijst hij een kind aan en noemt de naam van een dier dat dat kind moet nadoen. Het kind laat de afgesproken gebaren zien en zijn twee burens moeten dat meteen ook doen. Als de kinderen de gebaren goed onder de knie hebben, kun je het spel moeilijker maken door steeds sneller te gaan!

Dit zijn de gebaren:

Dier	Rechts van aangewezen kind	Aangewezen kind	Links van aangewezen kind
------	----------------------------	-----------------	---------------------------

Vis	Kieuwen: Linkerhand tegen hoofd	De mond van de vis: Beide handen rond de mond	Kieuwen: rechterhand tegen hoofd
Inktvis	De armen: de tentakels/poten naar rechts	De hand voor de mond met de vingers die de tentakels zijn	De armen: de tentakels/poten naar links
Kreeft	Een tang met de twee handen	De twee armen vormen de ogen	Een tang met de twee handen
Sardientje	Moeten met drie dicht tegen elkaar gaan staan, alsof ze in een blikje zitten		

## 5. Het zeemonster

Er mogen niet meer dan een bepaald aantal voeten en/of handen op de grond staan om een zeemonster te vormen. Je speelt de wedstrijd tussen drie ploegen. Er komen steeds minder personen op de grond.

De spelleider zegt: "Ik ben Poseidon, de god van de zee en ik ga jullie in drie zeemonsters veranderen. Als ik gooi met mijn magisch wier en een aantal handen en voeten noem, moeten jullie dat aantal handen en voeten op de bodem van de zee zetten, niet meer en niet minder!"

De kinderen moeten nu proberen de genoemde aantallen handen en voeten per groep op de grond te zetten. Elke ronde wordt dat moeilijker doordat de aantallen steeds verminderen.

Hier volgen enkele suggesties voor de aantallen handen en voeten voor een groep van 12 kinderen:

- 1e ronde : 6 handen en 10 voeten
- 2e ronde : 4 handen en 8 voeten
- 3e ronde : 2 handen en 6 voeten
- 4e ronde: 1 paar handen en 3 paar voeten
- 5e ronde : 4 handen, 5 voeten en 4 knieën
- enz.

Een andere mogelijkheid voor bevers is het spel Twister.

## 6. Schip Ahoy

Materiaal: piepschuim, papier, satéstokjes, scharen

Laat de kinderen bootjes maken. Als hun bootje af is, kunnen ze het in een grote teil te water laten. Het is de bedoeling dat ze het laten varen door tegen het zeil te blazen.

Deze activiteit is ook geschikt voor in het dorp Lucht.

## 7. Watermuziek

Materiaal: voor elke deelnemer een glas met water. De glazen zijn niet allemaal even vol.

De kinderen dopen hun vinger in het water en wrijven met hun vochtige vingertop langzaam en gelijkmatig over de rand van het glas. Omdat er in elk glas een andere hoeveelheid water zit, ontstaan er zo verschillende tonen.

Laat de kinderen proberen samen een liedje te spelen.

## 8. Hengelspel

Materiaal: vissen, hengels, badje of bak gevuld met water

In de bak liggen vissen die allemaal een verschillende puntenwaarde hebben.

Het handigst speel je dit spel met magneetjes aan de lijnen van de hengels. Als de vissen dan een metalen plaatje bij de bek hebben, kunnen de kinderen proberen zo veel mogelijk vissen te vangen.

Het kan ook met ringetjes aan de bek van een vis. Dan moeten er haakjes aan de lijnen van de hengels zitten. Dit is voor de kinderen wat moeilijker dan vissen met de magneetjes. Het vergt meer geduld. Wie vangt de meeste vissen of wie heeft de meeste punten?

## 9. Langlaufen

Materiaal: twee- of meerpersoons ski's

Leg de kinderen uit dat sneeuw eigenlijk alleen maar bestaat uit bevroren water. En dan past deze activiteit dus ook heel goed in dit dorp.

De kinderen stappen met meerdere personen op de ski's. Wie is het snelste bij de finish?  
Je kunt ook hindernissen op het parcours zetten. Let echter wel goed op de veiligheid.

## 10. Limonadepost

Materiaal: bekertjes, limonade, water

Op deze post kunnen de kinderen genieten van een heerlijk glas oploslimonade. Dat maak je tenslotte ook van water.

## 11. Storm op zee

Materiaal: krukjes of stoelen

De kinderen zitten op een stoel in een kring. Een kind staat in het midden. Alle kinderen krijgen een functie. Zo is er een kapitein, een papegaai, een machinist, enkele matrozen, een dekwabber, enz. Het kind in het midden is de verstekeling.

De spelleider begint nu een verhaal te vertellen. Hierin komen de verschillende personages voor. Een voorbeeld: "Op een mooie dag besluit de kapitein (op dit moment staat de kapitein op, draait een rondje om zijn eigen as en gaat weer zitten) een tocht te maken met zijn boot. Met de papegaai (draait) op zijn arm stapt de kapitein (draait) aan boord. Hier staan de matroos, de kok en de machinist al op hem te wachten (deze draaien). De stuurman (draait) vraagt: "Kapitein (draait) weet u wel zeker dat u wil varen? Er is storm op zee..."

Op het moment dat er gezegd wordt "storm op zee" moeten alle leden een plaats naar rechts opschuiven. De verstekeling moet proberen een stoel te bemachtigen. Het kind dat nu overblijft, wordt verstekeling. Een variant is dat de leden naar de overkant van de kring moeten lopen. Nu is er meer kans voor de verstekeling maar ook meer kans op botsingen.

Wanneer de veranderingsmuziek te horen is, laat iedereen het materiaal achter op het speelveld. Omdat de kinderen zo goed hun best hebben gedaan, krijgt elke groep een concentraat van het element water mee: een flesje water of blauwe confetti.

## Aardedorp

In het Aardedorp doen de kinderen allerlei spelletjes met natuurlijke materialen. Je kunt Aardedorp aankleden met bergen zand, natuurproducten, klei, emmers en scheppen. Uiteraard lopen alle medewerkers van Aardedorp in bruingroene kleding.

Het element Aarde stelt zich voor:

"Goedendag allemaal. Sorry dat ik een beetje chagrijnig ben. Normaal ben ik altijd heel vrolijk en maak ik grapjes. Maar ik heb vandaag een beetje de pest in. Ik ben gewoon uit mijn humeur, ik ben mezelf niet. Allemaal de schuld van Pyrus. Als die met zijn tengels van de seizoenen was afgebleven, was er niks aan de hand geweest. Maar hij moest zo nodig de zomer naar de winter toehalen. Meteen alles in de war. En ik heb dus een rothumeur. Ik heb Lucht, Water en Vuur al een tijd niet aangekeken. Als ik ze zie, hebben we meteen ruzie. Ik heb gehoord dat jullie heel goed zijn in opvrolijken. Nou dat kan ik wel gebruiken. Als jullie hier allerlei leuke spelletjes doen, komt het met mij weer dik in orde en dan geef ik je straks wat concentraat mee."

Activiteiten

### 1. Creatief met zand

Materiaal: papier of karton, lijm, verschillende soorten zand of zand vermengd met verf

De kinderen maken een groepstekening van de elementen met zand en lijm. Help de kinderen tijdens het creatieve proces, maar laat ze wel zo veel mogelijk zelf werken.

Voor bevers kun je activiteit aanpassen. Laat ze een tekening maken met kleurpotloden of stiften. Daarna kunnen ze hun tekening versieren door er gekleurd zand, blaadjes en takjes op te laten lijmen.

## 2. Muntjes opsporen

Materiaal: metaaldetector, munten

Laat de ene helft van de groep munten onder het zand verstoppen. Na een paar minuten mag de andere helft van de groep aan de slag om ze weer te vinden. Laat ieder kind een keer met de metaaldetector lopen.

## 3. De natuurbom

Materiaal: natuurlijke voorwerpen zoals blaadjes, dennenappels, stokjes

Alle kinderen zitten in een kring. In het midden liggen allerlei natuurlijke voorwerpen zoals blaadjes, dennenappels, stokjes. Laat een kind even weggaan. Met de overblijvende kinderen spreek je af welk van de voorwerpen de bom zal zijn. Haal het kind weer terug en vraag het één voor één de voorwerpen op te pakken. Wanneer het kind de bom pakt, roept heel de groep: "Boem!" Wie kan de meeste voorwerpen oprapen voordat de bom ontploft?

## 4. Tijdbom

Materiaal: een ouderwetse opdraaiwekker met een flink geluid

Dit spel komt het best tot zijn recht op een zanderig terrein. Verstop de wekker in een emmer in de grond, nadat je hem hebt afgesteld op de tijd die jij kiest. De kinderen moeten proberen te luisteren waar ze de wekker horen tikken. Halen ze de wekker tevoorschijn voor hij rinkelt?

## 5. Aardvlooiën

Materiaal: wasknijpers

Alle kinderen krijgen zeven wasknijpers aan hun kleding hangen. Vertel er dan het verhaal bij dat die wasknijpers eigenlijk aardvlooiën zijn. Die bijten zich op je vast als je door het zand loopt. Je kunt de vlooiën kwijtraken door ze op de kleding van een ander kind te klemmen.

Wie als eerste van al zijn vlooiën af is, heeft gewonnen.

## 6. Hazelnoten en eekhoorns

De hazelnoten willen de bomen verlaten om in de aarde te wortelen en zelf een boom te worden. Maar de eekhoorns willen die hazelnoten verzamelen om op te eten.

Verdeel de kinderen in twee groepen van zes. De kinderen van de eerste groep houden elkaars handen vast en vormen een cirkel. Zij zijn de groep eekhoorns. De kinderen in de tweede groep staan rondom die cirkel, zij zijn de hazelnoten.

De eekhoorns spreken een getal af tussen 5 en 20. Daarna laten ze elkaars handen los maar blijven ze in de cirkel staan.

De hazelnoten beginnen op het startsignaal van de spelleider in en uit de cirkel te lopen. Ze blijven steeds in beweging.

De eekhoorns tellen hardop van 1 tot 20. Als ze bij het afgesproken getal zijn, geven ze elkaar weer een hand waardoor de cirkel sluit. De hazelnoten moeten proberen door de gesloten cirkel te breken, terwijl de eekhoorns blijven staan. Alle hazelnoten die in de cirkel staan, worden eekhoorns. Het spel gaat door, totdat er een winnende hazelnoot is. Op het einde van het spel, wisselen de rollen.

## 7. Handje klap

Vertel de kinderen dat de aarde in slaap is door de kou van de winter en dat ze haar wakker gaan maken. Dat doen ze door ritmisch te roepen en in hun handen te klappen. Alle kinderen zitten op hun knieën op de grond, met hun handen op de grond voor zich. De handen van iedere speler zijn geplaatst zoals op de afbeelding. De armen van alle kinderen kruisen dus de armen van beide burens.

De spelleider geeft het startsignaal door met zijn rechterhand op de grond te slaan. Het signaal vertrekt dus langs de rechterkant. De hand volgend op die van de spelleider moet het signaal doorgeven door ook op de grond te slaan, en zo verder. Op ieder moment mag een speler de richting van het signaal veranderen door twee klappen met dezelfde hand te geven. Het spel gaat dan verder in de andere richting. Wie zijn foute hand optilt of niet snel genoeg reageert, moet zijn hand van het speelveld halen en met één hand verder spelen. Wie met twee handen af is, verlaat het spel.

Een variatie op dit spel is het telefoonspel. De spelwijze is gelijk maar de kinderen klappen nu met hun handen op de knieën van de burens.

## 8. Welk dier ben ik?

Materiaal: plaatjes van dieren

Een kind heeft een plaatje van een dier op zijn rug. Door aanwijzingen van de andere kinderen moet het kind raden welk dier het is. Een variatie hierop is dat het kind aan de anderen vragen moet stellen, net zo lang tot het weet welk dier het is.

Je kunt ook de spelleider iets over het dier laten vertellen, waarbij de kinderen raden om welk dier het gaat.

## 9. Dierengeluiden

Materiaal: kaartjes van dieren, van elk dier twee

Deel de kaartjes uit aan de kinderen, waarbij je ervoor zorgt dat er van elk dier twee kaartjes in het spel zijn. De kinderen laten hun kaartjes niet aan elkaar zien. Ze verspreiden zich in de ruimte. Op jouw teken maken ze het geluid van hun dier. Twee gelijke dieren zoeken elkaar op en blijven bij elkaar staan. Wie het langst alleen overblijft is af.

## 10. Ren je rot

Materiaal: vragen over de aarde, bijv. over de dieren, de planten, de landschappen (bergen, weilanden, woestijn, zee), voedselketen, voedsel voor dieren en voor mensen

Lees steeds een vraag voor en bied de kinderen de keus uit drie antwoorden: a, b of c. Bij iedere vraag moeten ze in vak a, b of c gaan staan, afhankelijk van het antwoord dat ze kiezen.

Voor bevers kun je volstaan met een keus uit twee antwoorden. In dat geval zijn ja/nee-vragen heel geschikt.

## 11. Wie ben ik?

Materiaal: kaartjes met plaatjes (voor bevers) of namen (DWEK) van dieren; voor bevers gemakkelijker kaartjes dan voor DWEK

Een kind pakt een kaartje en beeldt het dier uit eventueel na overleg met de leiding. Je kunt per kind de tijd opnemen. Welk kind heeft zich het snelst laten raden?

## 12. Boon planten

Materiaal: ongekookte bonen, plastic bekertjes of potjes, vloeipapier of watten

Alle kinderen krijgen een plastic bekertje of potje, vloeipapier en een of meer bonen. Ze bekleden hun potje of bekertje met vloeipapier. Tussen het papier en het glas of plastic stoppen ze een of meer bonen. Daarna doen ze 1 cm water in het potje of bekertje.

Als ze dit potje op een warme, lichte plaats zetten, komen er na enkele dagen worteltjes uit de boon.

Deze activiteit is misschien wat snel klaar. Je kunt met bonen ook uitstekend een kort kimspeel doen. Zet drie kinderen rond een krukje of tafeltje. Geef ieder kind een boon en vraag het die boon zo goed te bekijken dat ze hem kunnen herkennen. Verzamel nu de drie bonen en leg ze voor de kinderen neer. Kunnen ze alle drie hun eigen boon herkennen?

Als dat lukt, kunnen ze het ook met vier kinderen spelen. Is het te moeilijk met bonen, dan moet je het met ongepelde pinda's proberen.

Wanneer de veranderingsmuziek te horen is, krijgt iedere groep een concentraat van het element Aarde: een zakje aarde of bruine/groene confetti. Ze hebben immers uitstekend hun best gedaan.

## **Vuurdorp**

In het Vuurdorp doen de kinderen allerlei spelletjes die met vuur te maken hebben. Je kunt Vuurdorp aankleden met allerlei brandbare materialen, brandweerhelmen, luciferdoosjes, nepvlammen van crêpepapier. Uiteraard lopen alle medewerkers van Vuurdorp in oranje kleding.

Het element Vuur stelt zich voor:

“Ja, goedendag. Wat komen jullie doen? Zien jullie dan niet dat ik er geen zin in heb vandaag? Ik heb een rothumeur en dat wil ik graag zo houden. Nou ja, dat zeg ik nou wel maar eigenlijk meen ik dat niet. Ik zou best weer vrienden willen worden met Aarde, Water en Lucht. Door Pyrus hebben we ruzie. Het is zijn schuld dat we heel lelijke dingen tegen elkaar hebben gezegd. Als jullie kunnen helpen om me weer in een betere bui te krijgen, ben ik jullie erg dankbaar. Dan geef ik jullie straks een beetje concentraat mee.”

Activiteiten

### 1. Hoorspel

Materiaal: per kind een A4 met daarop de omtrek van een eikenblad

Geef de kinderen allemaal een stuk papier in de vorm van een eikenblad. Maak dat blad zo groot mogelijk van een (groen) A4-papier. Eventueel kun je het de kinderen ook eerst zelf laten uitknippen (of uitprikken als het bevers zijn). Vertel ze dat ze met elkaar een hoorspel gaan maken. Daarvoor vertel je een sfeervol verhaal waarbij je de kinderen steeds uitnodigt de geluiden te verzorgen. Laat ze eerst ontdekken welke geluiden er allemaal mogelijk zijn met een stukje papier. Dat zijn er meer dan ze in eerste instantie denken. Zeker als alle geluiden tegelijk gemaakt worden, versterkt dat het effect.

Je kunt bijvoorbeeld tegen de zijkant van het blad blazen: de wind. Of je kunt het blad zachtjes verfrommelen: de regen. En als je de bladen allemaal tegelijk strak trekt, lijkt het op onweer in de verte. Probeer de kinderen zo veel mogelijk geluiden te laten ontdekken en vertel op basis daarvan een spannend verhaal.

### 2. Marshmallows maken

Materiaal: kaarsjes, marshmallows, satéprikkers

Laat de kinderen een marshmallow op de satéprikker doen en deze boven de vlam van het kaarsje houden. Laat ze oppassen dat de marshmallow niet verbrandt. Daarna heerlijk smullen!

### 3. Goochelen met vuur

Materiaal: schaalpje, waxinelichtjes, lucifers, muntje, glas

Laat de kinderen zien dat er op een schaalpje een muntje in het water ligt, een beetje aan de zijkant. Dit muntje moet eruit maar het vuur is bang voor het water. Hoe kun je het muntje er uithalen zonder heel erg nat te worden?

Laat de kinderen zien hoe je dit moet doen. Zet het waxinelichtje op het schaalpje en steek het aan. Zet het glas omgekeerd over het brandende waxinelichtje heen. Het water komt in het glas te zitten. Haal nu het muntje weg. Dit is ook weer een prima activiteit om de kinderen lekker rustig te laten kijken terwijl ze een beker limonade drinken.

### 4. De magische lucifer

Breng de kinderen in de stemming met het volgende verhaal. Vertel ze dat de Luciferstam zijn magische lucifers heeft verloren, de bronnen. Zonder die magische lucifers is er namelijk geen vuur! Ze moeten dus op zoek naar de magische lucifers.

Alle kinderen moeten zich nu blinddoeken met hun das en zich verspreiden over het spelterrein. Nu zijn ze allemaal lucifers. Als iedereen klaar is, wijst de spelleider twee lucifers aan, door ze op de rug te tikken. Zij worden de magische lucifers en mogen hun blinddoek afdoen.

Het spel kan nu beginnen. De lucifers moeten nu de twee magische lucifers proberen te vinden. Dat doen ze door de arm van de anderen aan te raken. Als een kind wordt aangeraakt, moet het antwoorden met 'Fizzzz'. Dat is het geluid van een lucifer die je aansteekt. Als iemand een van de twee magische lucifers aanraakt, geeft die geen reactie. Het kind dat een magische lucifer aanraakt, mag ook zijn blinddoek afdoen en achter de magische lucifer gaan staan. Dit kind is nu ook een stuk van de magische lucifer en zwijgt ook als iemand hem aanraakt. Het spel gaat door totdat iedereen één van de twee magische lucifers gevonden heeft.

## 5. De magische trollenolympiade

Ook bij deze activiteit vertel je eerst weer even wat er precies aan de hand is. Binnenkort beginnen de Olympische spelen voor trollen. De Olympisch vlam is al bezig met zijn reis van dorp naar dorp. De atleten zijn in perfecte vorm. Ze krijgen de opdracht om de vlam door te geven door heel het dorp. De vlam is in dit geval een Scoutingdas.

De kinderen vormen met hun allen een grote kring. Dan vertel je dat ze om en om van een andere partij zijn. Het eerste kind is van groep 1, het tweede van groep 2. Alle oneven kinderen behoren ook tot groep 1, alle even kinderen tot groep 2. Twee kinderen krijgen nu een vlam in handen. Die twee kinderen staan ongeveer tegenover elkaar in de kring en behoren allebei tot een andere groep. Op een signaal gooien ze nu de vlam snel naar het volgende kind van de eigen partij, in de richting van de wijzers van de klok. Zodra de ene vlam de andere heeft ingehaald, heeft een groep gewonnen.

## 6. Nachtdieren

Materiaal: blinddoek

Leg kinderen iets uit over licht. Vertel ze dat vuur licht geeft, net als de zon en een lamp. Als er geen licht is, zie je niet veel of niets. Nachtdieren kunnen niet veel zien maar wel goed horen. Zij luisteren goed naar wat ze horen. Een kind is geblinddoekt. Een ander kind of iemand van de leiding leidt het kind naar zich toe door een bepaald geluid te maken. Eventueel kun je aanwijzingen geven: zoveel passen naar rechts, vooruit, enz.

## 7. Minivuurtoren

Materiaal: potjes, waxinelichtjes, gekleurd, doorzichtig papier, eventueel wit of andere kleur stevig papier

Laat de kinderen een potje zo mooi mogelijk versieren door het te beplakken met papier. Daarna mogen ze er een waxinelichtje in branden. Deze minivuurtorens kunnen ze meenemen naar het podium bij de sluiting van de dag.

## 8. Voelkim

Materiaal: grote zak of blinddoek, goed te voelen voorwerpen

Breng de kinderen in de sfeer door ze te vertellen over de duisternis. Als er geen licht is, kun je een voorwerp niet zien. Dan moet je voelen wat het is. Om de beurt mogen ze proberen geblinddoekt te raden welk voorwerp je ze in handen geeft.

## 9. Zontikkertje

Een van de kinderen is de tikker, de zon. Wie getikt is, geeft de zon een hand en wordt een zonnestraal. De zonnestraal wordt steeds langer. Wie blijft het langste over?

Als de veranderingsmuziek klinkt, krijgt elke groep het concentraat van het element vuur: een oranje pingpongballetje of oranje confetti. Ze hebben uiteraard allemaal prima geholpen om Vuur weer in een beter humeur te krijgen.

## Sluiting

*Er klinkt rustige muziek. Pyrus staat op het toneel, waar vier grote liefst doorzichtige bakken staan. Trollen helpen om de concentraten in de bakken te doen, of de confetti op de boom plakken. Pyrus blijft het bos afspeuren met zijn verrekijker.*

P: "Mmmmh... Goeie helpers, die kinderen. Maar zal het genoeg zijn? Als de vier elementen daarmee maar tevreden zijn. Mijn leraren komen straks terug van hun reis naar de Tovenaarsbijeenkomst. Ze mogen niet weten wat hier gebeurd is! Willen jullie straks alsjeblieft niks verklappen als ze wat vragen? Laten we wat gebaren afspreken, zodat we allemaal dezelfde antwoorden geven!

Als ik met mijn rechterhand zo op mijn hoofd krab, dan moeten jullie 'Oki' zeggen. Dat betekent bij ons 'Ja'. Als jullie mijn linkervoet zien bewegen, zeg je 'Noek', en dat betekent 'Nee'.

Laten we dat eens proberen. Let op!"

*Pyrus oefent een paar keer de gebaren met de kinderen.*

P: "Prima! Dat gaat goed. Dank jullie wel! Zullen we nu de seizoenen weer op hun plaats zetten? Waar blijven de elementen? Mevrouw Aarde! Meneer Lucht! Mijnheer Vuur! Mevrouw Water!"

*Aarde komt op.*

Aarde: "Aah, ik ben tevre-, nee blij. Ik ben blij te zien dat de aarde voor jullie allemaal nog iets betekent! Kijk al die kunstwerken eens, mooi gedaan!"

*De trollen laten de bak van de Aarde zien. Daar blijkt heel wat concentraat in te zitten. Bij het zien daarvan komt de boom weer een beetje bij.*

P: "Ongelooflijk! Fantastisch!"

*Er klinkt gezellige dansmuziek.*

Aarde: "Nou, als jullie mij eens nodig hebben, laat het maar weten! Ik geef jullie mijn geheime wachtwoord waarmee je me kunt roepen."

*Aarde leert een deel van de danspassen die bij deze muziek horen.*

Aarde: "Zo! Dan naar links: een, twee, drie, vier. Zo rond als de Aarde! Rechts, een, twee, drie, KLAP. En nog een keer: een, twee, drie, vier, een, twee, drie, KLAP. Goed zo!"

*Water komt op tegen het eind van de demonstratie van Aarde.*

Water: "Ik ben ook zo trots op jullie! Jullie zijn allemaal echte waterkenners!"

*De trollen laten nu de bak met waterconcentraat zien. De boom gaat er weer beter uitzien. Pyrus wordt steeds enthousiaster.*

P: "Oh, 't is te gek! Kijk eens hoe hoog die wordt!"

Water: "Bedankt hoor! Als je ooit een wateradvies moet hebben, dan is er maar één beweging nodig. Kijk maar."

*Water leert de kinderen ook een aantal danspassen die aansluiten bij die van Aarde.*

Water: "Een, twee, drie, KLAP. Mooie draai, nietwaar? Nog eens: een, twee, drie, KLAP! Prima!"

*Terwijl Water de danspasjes uitlegt, komt Vuur aan die ook probeert te dansen, een beetje onhandig...*

Vuur: "Nu is het mijn beurt om jullie mijn pasjes te leren. Dat is het minste wat ik kan doen na wat jullie vandaag hebben gedaan."

*Vuur leert de kinderen ook een deel van de danspassen.*

Vuur: "Vier stappen naar achteren: klak, klak, klak, klak. Rechts, twee, links, vier. Wat een vuur! Tjongejonge!"

*Tijdens het oefenen van de dans zijn de trollen bezig met de bakken van Water en Vuur. De boom komt steeds verder overeind en staat ten slotte weer in volle glorie op het podium*

P: Ja, eindelijk! Het is bijna weer normaal! Ik ben zo blij!"

*Lucht komt op.*

Lucht: "Weet je, ze hebben mij ook weer laten lachen. Ik ben er helemaal vrolijk door geworden. Zo vrolijk dat ik ook wel kan dansen. Zijn jullie er klaar voor? Het is heel gemakkelijk: armen omhoog, één keer naar rechts, één keer naar links!"

P: "Nu alles weer helemaal goed is, kunnen we dat vieren!"

*Iedereen doet de hele dans twee maal.*

P: "Allemaal samen: één, twee, drie, KLAP. Eén, twee, drie, KLAP, één, twee, drie, KLAP, één, twee, drie, vier, rechts, links."

*Tijdens deze dans, komen de twee tovenaars terug. Zij wiegelen op de maat van de muziek.*

Tovenaar 1: "Da's een tijd geleden! Wie zijn al deze mensen toch?"

P: "Oh... een paar vrienden die komen vieren dat u terug bent gekomen."

T2: "Schitterend. Maar, waarom ben je zo zenuwachtig? Alles is goed gegaan, mag ik hopen?"

*Pyrus geeft de kinderen het teken dat (hij krabt zich het hoofd) ze OKI moeten roepen.*

T1: "Ik ben benieuwd hoe het met de vier elementen is gegaan. Geen ruzie?"

*Pyrus geeft de kinderen nu het teken dat (hij tilt zijn been op) ze NOEK moeten roepen.*

P: "Noek noek. Ze zijn allemaal dikke vrienden gebleven en hebben samen veel plezier gemaakt."

T2: "Zie je wel, de juiste trol op de juiste plaats!"

P: "Kunnen we nog een keer met z'n allen de dans doen die we geleerd hebben?"

*Na afloop bedankt Pyrus alle kinderen en hij wenst ze een goede reis naar huis.*

## BIJLAGEN

Hier vind je een aantal uitgaven die je kunt gebruiken om nog meer bezig te zijn met natuur-, milieu- en buitenactiviteiten. Al deze uitgaven kun je natuurlijk ook gebruiken voor extra activiteiten tijdens de Bever-Doe-Dag 2009 of het regiospel 2009.

Scouting nu! Activiteitenboekje om Scouting meer zichtbaar te maken  
Het allesboek over overleven in de natuur  
Junior Natuurgids  
DWEK Watch Doeboek  
DWEK Spelprogramma Samoerai  
De wereld van Lange Doener in 4 seizoenen  
Handboek leiding Bevers  
Handboek Esta's  
Handboek Welpen  
Handboek Kabouters  
Handboek Dolfijnen

Bovenstaande uitgaven zijn verkrijgbaar bij de ScoutShop.

Natuurlijk zijn er veel meer uitgaven die je kunt gebruiken in voorbereidende opkomsten en tijdens je Bever-Doe-Dag en/of regiospel 2009. Bovenstaande opsomming is ook meer een impressie dan de enig juiste lijst.

### Herinneringsbadge

Met dit speciale regiospel wat zowel voor de Bevers als de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters geschikt is, hebben wij 1 speciale badge gemaakt. Het is natuurlijk ontzettend leuk als alle kinderen aan het einde van de Bever-doe-dag of Regiospeldag voor DWEK, een badge ontvangen.

Deze badge kun je bestellen via [www.scoutshop.nl](http://www.scoutshop.nl) !

De prijs is :

Van 1 t/m 50 stuks : € 2,00 p.s.

Bij 51 en meer badges : € 1,25 p.s.

Graag vijf weken voor aanvang van de Bever-doe-dag en of Regiospeldag DWEK bestellen via de website, zodat de ScoutShop genoeg tijd heeft om de voorraad aan te vullen.

NB. De gekochte badges kunnen niet retour!

---

Deze brochure wordt gratis verstuurd aan iedereen die volgens Akela ingeschreven staat als 'voorzitter-coördinator' of lid van een regionaal activiteitenteam Bevers – DWEK en aan alle teamleiders die ook ingeschreven zijn volgens Akela. In regio's en of groepen waar 1 van bovenstaande functies niet aanwezig is ontvangt de regio- of groepssecretaris 1 exemplaar. Is deze brochure bij jou niet aan het juiste adres, dan verzoeken we je vriendelijk om hem door te sturen.

Andere kaderleden kunnen de brochure raadplegen of downloaden via de website van Scouting Nederland [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)

---

# Inhoudsopgave

<b>Bij het begin</b>	<b>7</b>
<b>Laat je zien!</b>	<b>7</b>
<b>Checklist</b>	<b>7</b>
<b>De vernieuwde spelvisie</b>	<b>8</b>
<b>De rode draad van het verhaal</b>	<b>8</b>
<b>Globale opzet van het programma</b>	<b>9</b>
<b>Opkomst voorafgaand aan het regiospel</b>	<b>10</b>
<b>Opening</b>	<b>12</b>
<b>Activiteiten in de vier dorpjes</b>	<b>15</b>
<b>Luchtdorp</b>	<b>16</b>
<b>Activiteiten</b>	<b>16</b>
<b>Waterdorp</b>	<b>19</b>
<b>Activiteiten</b>	<b>19</b>
<b>Aardedorp</b>	<b>22</b>
<b>Activiteiten</b>	<b>22</b>
<b>Vuurdorp</b>	<b>25</b>
<b>Activiteiten</b>	<b>25</b>
<b>Sluiting</b>	<b>27</b>
<b>BIJLAGEN</b>	<b>29</b>
<b>Herinneringsbadge</b>	<b>29</b>