



## HOOFDSTUK 1 INTERCULTUREEL ALS THEMA

1. Spelmap Scouting Nederland: Reis om de wereld in 80 dagen
2. Wereldspelen
3. Gezelschapsspellen uit verschillende landen
4. Contact met een scoutinggroep uit het buitenland
5. Feestdagen
6. Kookwedstrijd: Ready Steady Cook
7. Insigne
8. Olympische Spelen
9. Reisbureau
10. Kies een land of stad als kamphema

### 1. Spelmap Scouting Nederland: Reis om de wereld in 80 dagen

5-11 jaar	2 uur	Postenspel	5-100 personen	Hele wereld
-----------	-------	------------	----------------	-------------

Vertel de kinderen het verhaal van Jules Verne: 'Reis om de wereld in 80 dagen'. Maak een kaart van de wereld of gebruik een atlas en zet een route uit van land naar land rondom de wereld. Begin en eindig, net als in het verhaal, in Londen. Bedenk bij de landen onderweg een opdracht en zet ze uit in de omgeving. Je kunt er een tochtje van maken of een postenspel.

Deel de speltak in in kleine groepjes en laat iedereen een paspoort maken. Bij elk land waar ze een opdracht gedaan hebben krijgen ze een stempel of sticker in hun paspoort.

Dit is de route die Phileas Fogg (hoofdpersoon uit het boek) nam:  
Frankrijk, Parijs: straatschilders

*Uitleg:* De spelleider maakt een lijstje met de namen van de kinderen. Deze komen één voor één langs en krijgen een blaadje met daarop de naam van een ander kind. De opdracht aan de spelers is: beschrijf in een paar zinnen hoe de persoon op het blaadje er uitziet.

Daarna worden de blaadjes ingenomen. De spelleider leest ze voor. Wie denkt dat hij/zij het is die beschreven wordt, staat op.

Egypte, Suez: breng water naar de Sahara

*Uitleg:* Span een lang stuk touw tussen twee bomen met een aantal mokken eraan, zonder dat ze kunnen schuiven. Zorg wel dat de afstand tussen de

mokken zo is dat de ene mok de andere net kan bereiken. Breng het water via de mokken van de ene kant naar de andere kant.

Jemen, Aden: toekomst voorspellen

*Uitleg:* Voer een leuke, spannende act op waarbij de toekomst voorspeld wordt via kaarten of een glazen bol. Probeer vervolgens de kinderen hierbij te betrekken door elkaars of hun eigen toekomst te laten voorspellen.

Indie, Bombay: geld maken

*Uitleg:* Kies of bedenk zelf een muntsoort en maak een biljet of een munt. Je kunt ook verschillende bestaande munten overtrekken of er een kopie van zilverfolie van maken.

Maleisië, Singapore: havenspel

*Nodig:* 3 sets kaartjes met verschillende soorten lading, kaartjes met verschillende bestemmingen en 2 sets A4'tjes met daarop de romp van een schip getekend voor een bepaalde bestemming .

*Uitleg:* Twee groepjes kinderen gaan in estafetteopstelling staan. Ze krijgen beide een set kaartjes met daarop een lading. De spelleider heeft de derde set en zoekt de eerste soort lading op. Daarna pakt hij een kaartje uit het stapeltje met de bestemmingen en noemt die. Hierna zoekt het groepje de juiste lading op. Vervolgens rent de eerste speler naar de overkant en stopt de lading in het juiste schip. Terwijl de speler terugloopt, noemt de spelleider een tweede lading en bestemming. Het groepje zoekt de lading weer op, een speler loopt en stopt de lading in het juiste schip, enzovoort. Is een lading in een verkeerd schip terechtgekomen, dan moet het groepje opnieuw zoeken en lopen. Wie heeft als eerste alle lading in de juiste schepen geladen?

China, Hong Kong: pluimbal

*Nodig:* Pluimbal. Deze is zelf te maken van een grote, massieve stuiterbal. Prik er gaatjes in, doop veren in lijm en steek de veren in de gaatjes. Goed laten drogen. Een andere mogelijkheid is om een (tennis) bal in een stuk panty te knopen.

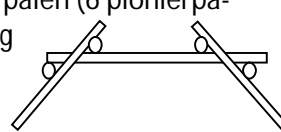
*Uitleg:* Gooi de pluimbal in de lucht en probeer vervolgens met alle kinderen overspelend de bal van de grond te houden. Dit gebeurt door tegen de bal te schoppen of als dit te moeilijk is: te slaan. Elke trap wordt geteld tot de bal de grond raakt. Tot welke score kunnen de kinderen komen?

Japan, Jokohama: de geisha-loop

*Uitleg:* Elk kind houdt een bal of aardappel tussen de knieën geklemd en probeert met kleine stapjes het hele parcours af te leggen zonder de aardappel te verliezen.

USA, San Francisco: Golden Gate bridge bouwen

*Uitleg:* Zet twee strepen op een open plek om een rivier aan te geven. Laat de kinderen samen een brug bouwen met de 10 pionierpalen (6 pionierpalen van 4 meter, 4 palen van 2 meter). Bouw nu een brug zonder gebruik te maken van touw. Als alle palen goed liggen klemmen de palen elkaar vast (zie tekening).



Engeland, Londen: diefje met verlos

*Uitleg:* Het spelveld wordt aangegeven, de spelers mogen hier niet buiten komen. Beide teams kiezen een eigen basis. Dit kan een struik, een portiek, een boom of een lantaarnpaal zijn.

De bases liggen een eindje uit elkaar. Een van de partijen is de diefjes. Zij proberen minimaal één persoon binnen de basis van de tegenpartij te krijgen. Als dat lukt, is het spel afgelopen en hebben de diefjes gewonnen. Wanneer een diefje door een agent wordt getikt, is hij gevangengenomen en wordt hij naar de gevangenis gebracht, bijvoorbeeld een paal of boom. De gevangene moet de paal of boom blijven vasthouden. Voor de volgende gevangene is het voldoende dat hij de eerste gevangene vasthoudt. Zo kan een sliert ontstaan. Wordt iemand uit die sliert aangeraakt door een diefje dat nog op vrije voeten is dan zijn alle gevangenen bevrijd. Op hun eigen basis kunnen de diefjes niet gevangen worden genomen. De agenten winnen als alle diefjes gevangen zijn of de tijd om is.

## 2. Wereldspelen

5-18 jaar	3 uur	Postenspel	8-100 personen	Hele wereld
-----------	-------	------------	----------------	-------------

Voor een spelmiddag voor een grote groep, of voor meerdere opkomsten met je speltak, kun je het thema wereldspelen kiezen. Je kiest verschillende landen uit. Bij elk land bedenk je een spel gebaseerd op iets kenmerkends uit dat land.

USA: bowlen. Doe dit met 9 grote kegels (bijvoorbeeld uit triplex gezaagd). Je moet ze omrollen met een voetbal.

Australië : kangoeroe. Zittend op een skippybal langs platen hout, met een Australisch beest erop, springen en de dieren omgooien.

Japan: bordspel Go. Maak met behulp van touw/lint een heel groot speelbord op een grasveld en gebruik deksels als speelstukken. Speel dan een partijtje Go-bang/ vijf op een rij.

Nederland: roeien. Met een vlot een waterparcours afleggen.

Oostenrijk: bobsleeën. Ga op een plankje met wielen zitten en beweeg je voort met behulp van twee (prik)stokken.

Frankrijk: jeu de boules. Speel met een klein groepje Jeu de boules

Engeland: military. Leg op een stokpaard een springparcours af.

Peru: badminton. Sla een bal met veren erin gestoken zo vaak mogelijk met de hand heen en weer.

Zuid Afrika: leeuwenjacht. Twee deelnemers hebben elk een vestje aan met achterop een staart bevestigd (klittenband). De deelnemers moeten proberen elkaars staart te pakken terwijl ze elk met één hand een kant van één band vasthouden.

Kenia: koekreclame. Spring op de plaats zo hoog mogelijk om een opgehangen (namaak) koek te raken met het hoofd. Als het lukt krijgen de deelnemers een plak koek en ranja.

Finland: ijsvissen. Met een hele lange hengel proberen om een vis uit een wak te vissen.

China: tangram. Maak een tangrapuzzel en laat de deelnemers een voorbeeld naleggen.

Rusland: turnen. Een trappersbaan met een evenwichtsbalk, ringen en andere turnonderdelen.

Mongolië: schieten. Zittend op een namaakpaard (een 'aangeklede' schraag) met een blaaspijpje en papieren pijltjes schieten op een Jak.

### 3. Gezelschapsspellen uit verschillende landen

5-18 jaar	2 uur	Rustig	2-30 personen	Hele wereld
-----------	-------	--------	---------------	-------------

Verzamel of maak gezelschapsspellen uit verschillende landen. Je kunt de spelen zelf maken van (afval) hout, stof of papier/karton (printen en eventueel lamineren). Tijdens een regenachtige opkomst kunnen de kinderen in kleine groepjes de spelen doen. Zorg voor meer spelen dan er groepjes zijn. Als een groepje klaar is met een spel kan het doorschuiven naar een ander spel. Geef steeds een korte uitleg hoe het spel moet worden gespeeld. De spelregels en hoe het speelbord moet worden gemaakt is makkelijk te vinden op het internet. Google de naam van het spel.

Awithlalnannai. Dit spel, gespeeld door de Zuni Indianen in Mexico, is een variant van Alquerque en geschikt voor twee personen.

Chinezenspel. Spel voor 2 tot 4 personen, een eenvoudige versie van het Indiase Pachisi.

Doe de deur dicht. Kan worden gespeeld op twee verschillende manieren. Het spel komt uit Frankrijk en is door zeelieden over de hele wereld verspreid.

Go bang. Een eenvoudige variant van het Japanse Go voor twee personen.

Magisch vierkant. Egyptenaren bestudeerden al magische vierkanten. Een vierkant met 9 kuiltjes voor de 9 ballen met cijfers (1 t/m 9) erop is al een hele uitdaging. Puzzel voor 1 persoon.

Mikado. Spel met ongeveer 40 stokjes, oorspronkelijk uit China. Geschikt voor meerdere personen.

Molenspel. Eeuwenoud bordspel voor twee personen.

Shove Ha'penny. Brits schuifspel voor twee personen uit de tijd van Shakespeare.

Slangen en ladders. Spel uit India geschikt voor een onbeperkt aantal spelers.

Solitaire. Heel bekend spel voor één persoon.

Tangram. Een Chinees puzzelspel bestaande uit 7 stukjes. Het spel is ongeveer 200 jaar oud en de bedoeling is om van de 7 stukjes allerlei figuren (na) te leggen.

Wari. Duizenden jaren oud spel uit Egypte voor twee personen.

#### 4. Contact met een scoutinggroep uit het buitenland

5-18 jaar	Meerdere opkomsten	Kennisma-king	1-30 per-sonen	Scouting Neder-land
-----------	--------------------	---------------	----------------	---------------------

In de scoutingbladen staan vaak oproepjes om te schrijven met een scoutinglid uit het buitenland. Je kunt ook als hele groep gaan corresponderen met een buitenlandse groep. Kies een speltak in het buitenland uit van dezelfde leeftijd als je eigen speltak. Hou ook rekening met de taal waarin wordt geschreven. Bij de jongste speltakken kan je als leiding de brieven vertalen, de (oudste) scouts en explorers kunnen dat zelf als je bijvoorbeeld in het Engels schrijft. Wissel leuke programma's, liedjes en scoutinggebruiken uit. Bedenk van te voren hoe veel opkomsten per jaar je hieraan wilt besteden en overleg dat ook met de buitenlandse scoutinggroep. Als het contact goed loopt

zou je de kinderen kunnen stimuleren om zelf te gaan schrijven/mailen met een scout van de andere groep.

## 5. Feestdagen

5-18 jaar	2 uur	Postenspel	4-30 personen	Hele wereld
-----------	-------	------------	---------------	-------------

Kies een feestdag uit en zoek op hoe andere volkeren dit feest vieren. Een voorbeeld hiervan is het Kerstfeest..

In Amerika vliegt de Kerstman in een slee getrokken door rendieren. De kinderen hangen op kerstavond sokken op bij de openhaard waar de volgende ochtend de cadeautjes in zitten.

Er wordt heel veel kerstversiering opgehangen in Duitsland. Veel gezinnen hebben een adventskrans voor de weken voor de kerst en een kerststalletje. In het noorden van Finland is een groot amusementspark, 'Kerstland'. De Finnen geloven namelijk dat de Kerstman in hun land woont. Op Kerstavond wordt rijstebrij gegeten en er wordt een zoete soep gemaakt van gedroogd fruit.

In Hongarije komt de Kerstman op 6 december. Kinderen zetten, voordat ze gaan slapen, hun schoenen buiten bij de deur of bij het raam. De volgende dag zitten er snoepjes en klein speelgoed in.

In Letland werd de eerste kerstboom gedecoreerd! Op kerstavond wordt er bruine bonen met speksaus gegeten.

Heel veel mensen in Nederland sturen elkaar een kerstkaartje.

In Portugal eten ze de nacht voor Kerst gezouten vis met gekookte aardappelen

Ook in Zweden is kerstavond de tijd voor het kerstmaal. Ze eten dan ham, haring en bruine bonen. Op kerstochtend vroeg gaan veel mensen naar de kerk.

Om het nog bijzonderder te maken kun je ook feestdag vieren die uit een andere cultuur komt (Chanoeka, Suikerfeest, Keti Koti).

## 6. Kookwedstrijd: Ready Steady Cook

7-15 jaar	2 uur	Koken	10-20 personen	Hele wereld
-----------	-------	-------	----------------	-------------

De kookwedstrijd is gebaseerd op het Britse TV-programma 'Ready Steady Cook'. Elke kandidaat in het programma heeft een tas met ingrediënten meegenomen en het doel van het spel is om in een tijdsbestek van 20 minu-

ten op een zo creatief mogelijke manier de meegebrachte ingrediënten te verwerken in gerechten.

*Uitleg:* Voorafgaand aan de opkomst zou je de kinderen kunnen vertellen dat zij elk een ingrediënt mee moeten nemen uit een bepaald land. Tijdens de opkomst worden de kinderen verdeeld in twee groepen. Elke groep maakt omstebeurt een keuze uit de ingrediënten. Groep 1 mag bijvoorbeeld als eerste het vlees kiezen en groep 2 kiest als eerste 'de basis'. In elk gerecht moet minimaal zitten:

- Een basis (aardappelen, rijst, enzovoort)
- Vlees (of vleesvervangers)
- 4 verschillende kruiden
- 3 verschillende groenten
- Een toetje met 3 ingrediënten

Als de kinderen klaar zijn met koken moeten zij hun eigen gerecht opeten (dit om hele vieze dingen te voorkomen...). De leiding bepaalt wie er heeft gewonnen.

*Voorbeelden van ingrediënten:*

Basis: aardappelen (Nederland); rijst (Azië); pasta (Italië); couscous (Marokko); naan (Azië); tortilla (Mexico); pitabroodjes (Turkije)

Vlees: shoarma (Israël); kebab/gyros (Turkije/Griekenland); kip (Azië); hamburger (V.S.); gehakt (Nederland); lamsvlees (Afrika)

Kruiden: peper (Arabieren); nootmuskaat (Azië); bieslook (Europa); chilipepers (Zuid-Amerika); knoflook (Israël)

Groenten: paprika (Hongarije); taugé (China); broccoli (Nederland); maïs (Mexico/V.S.)

Toetje: yoghurt (Centraal-Azië); aardbeien (Noord- en Zuid-Amerika); bacove (Suriname); lychee (Afrika); ijs (Italië)

*Let op:*

- Bij jongere kinderen is er veel hulp van de leiding vereist!
- Verreken de gemaakte kosten op een goede manier.

## 7. Insigne

<b>7-15 jaar</b>	<b>3 opkomsten of kamp</b>	<b>Insigne- eisen</b>	<b>4-30 per- sonen</b>	<b>Scouting Nederland</b>
----------------------	--------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------

Verdeel de groep in kleine groepjes en laat ze samen werken aan een insigne. Bij de DWEKkers is er het insigne 'andere wereld' en bij de scouts het insigne 'internationaal'.

Werken met insignes kan je met je hele groep tegelijk doen tijdens enkele opkomsten of bijvoorbeeld tijdens een weekendkamp. Op de website van Scouting Nederland staan de insigne-eisen op een rij.

### 8. Olympische Spelen

<b>7-18 jaar</b>	<b>2 uur</b>	<b>Sport</b>	<b>10-100 personen</b>	<b>Hele wereld</b>
------------------	--------------	--------------	------------------------	--------------------

Verdeel de groep in kleine groepjes. Elk groepje kiest een land dat ze vertegenwoordigen. Voor de opening van de Olympische spelen maken ze een vlag van hun land en zoeken wat gegevens op van hun land.

Maak als leiding de Olympische vlag met de 5 gekleurde ringen.

Tijdens de opening van de Olympische spelen komen alle spelers per land op en worden alle vlaggen gehesen.

Daarna kunnen de spelen beginnen. Iedereen heeft een eigen scorekaart waar bij elke sport de punten worden opgeschreven. De groepjes gaan samen verschillende Olympische sporten doen (kies voor wintersporten of zomersporten).

Aan het eind van de opkomst, terwijl de jury de punten telt, kan elk groepje iets vertellen over het eigen land. Daarna worden de prijzen uitgereikt. Voor de jongere kinderen is het leuk dat iedereen een medaille krijgt. Behalve een medaille voor de beste per sport kan je ook medailles maken voor de sportiefste deelnemer, de blondste, de kleinste, de grappigste, enzovoort.

### 9. Reisbureau

<b>11-18 jaar</b>	<b>2 uur</b>	<b>Bosspel</b>	<b>10-100 personen</b>	<b>Hele wereld</b>
-------------------	--------------	----------------	------------------------	--------------------

Zet op een centrale plaats een kantoor van een reisbureau op. Alle kinderen krijgen een lijst met landen die ze moeten bezoeken en een lijst met landen die ze mogen bezoeken. De landen die zo moeten bezoeken zijn bemande posten met een kleine opdracht. De andere landen zijn onbemand. Bij elk land krijgen ze een stempel in hun 'paspoort'. Op elke onbemande post hangt een stempel (of een stift en een afbeelding die ze zelf moeten natekenen), zodat ze zelf kunnen afstempelen. Op de bemande post doen ze eerst een opdracht en krijgen dan een stempel.

Om het spel wat moeilijker te maken kun je bij elk land een tijd noteren wanneer het douanekantoor (de post) van dat land open is. Wie verzamelt de meeste stempels?

Kies landen uit verschillende werelddelen uit en gebruik een bijpassend opdrachtje:

- Egypte: Ontcijfer het hiërogliefen geheimschrift.
- IJsland: Maak een geiser met behulp van een fles cola en een rol mint snoepjes.
- China: Laat de deelnemers met behulp van een Chinese oversteek (scoutingboek: pionieren) over een sloot gaan.
- Turkije: Leg een kleine Turkse knoop (scoutingboek: pionieren).
- Nederland: Herken de knopen, sjorringen, enzovoort, met een buitenlandse naam: Engelse knoop, Spaanse takeling, Turkse knoop, Japanse kruissjorring, Franse paalsteek, Filippijnse diagonaalsjorring (scoutingboek: pionieren).

PS. Als je dit spel in het thema van 'De reis om de wereld in 80 dagen' doet kun je de leiding laten rondlopen als politieagent om op de deelnemers te jagen.

#### 10. Kies een land of stad als kampthema

11-18 jaar	Dagen	Kamp	8-30 personen	Japan
------------	-------	------	---------------	-------

Bij een kamp passen heel veel verschillende activiteiten. Als je als kampthema een land kiest, kun je veel leuke spelen doen die met het land te maken hebben. Hieronder staan een aantal ideeën voor een weekje Japan.

- Bouw al je pionierobjecten met behulp van de Japanse sjorring. Bouw een Japanse 'pagode'-poort.
- Spel: Mikado. Zoek 40 dunne 2-meter palen uit of gebruik bamboepalen en merk ze met behulp van gekleurde tape (2x rood/wit, 3x groen, 5x rood 10x geel, 20x blauw). Zet de palen, in een bundel, in het midden van een open stukje terrein en laat alle palen vallen (denk om de veiligheid!). Laat nu elke speler om beurten een paal uit de bult pakken zonder dat de rest van de palen beweegt. Lukt dit dan mag de speler nog een paal pakken. Als er een andere paal beweegt is de beurt voorbij en mag de volgende speler. Puntentelling: een rood/wit stokje=20 punten; groen=15 punten; rood=10 punten; geel =10 punten; blauw=3 punten.
- Eten en drinken: Koop een pakje Japanse groene thee en houd een thee-ceremonie. Laat elke groepje een ander soort sushi maken, genoeg om elk kind een hapje van elke smaak te laten proeven. Gebruik in plaats van

rauwe vis, gekookte, gerookte vis of vis uit blik. Kook een dag een rijstmaaltijd en laat iedereen met stokjes eten.

- Creatief: Schmink elkaar als een geisha, maak een kimono (mannen en vrouwen lopen in een kimono) van oude lappen, speel Japans toneel, maak en bloemenslinger met behulp van origami, knip een goedkoop plantje/struikje in de vorm van een bonsai boompje.
- Sportdag: Pas een Japanse vechtsport (Sumo, Judo, Kendo, laido) aan zodat het geschikt is voor je groep.
- Tocht lopen: Zet een tocht uit in de omgeving. Doe net alsof je door een enorm Japans openluchtmuseum loopt. De posten onderweg kunnen dan een onderdeel zijn van het museum.

Denk bijvoorbeeld aan:

- een Japanse tuin met een aangeharkt grintveld (doolhof);
- Japanse kamer met lage tafel waarbij je op je knieën zit (lunchpauze);
- een kalligraaf aan het werk (workshop Kalligrafie);
- een pagode (maak zo snel mogelijk een vuurtje om je mee te beroken/reinigen);
- een rijstveld ('plant' rijstplantjes, hangend vanuit een boom om 'droog' te blijven);

