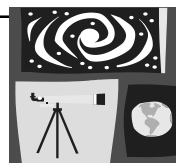


HOOFDSTUK 5 EEN DEEL VAN DE WERELD



1. Nieuw Guinea
2. Noord- en Zuidpool
3. Indo China
4. Noord Afrika
5. Groenland
6. Australië
7. Midden en Zuid Amerika
8. Oost Europa
9. India
10. Marco Polo: De zijderoute

1. Nieuw Guinea

5-8 jaar	1 uur	Creatief spel	8-16 personen	Azië
----------	-------	---------------	---------------	------

In Nieuw Guinea worden bij allerlei feesten maskers gedragen. De maskers worden gemaakt van hout, versierd met klei en verf.

Maskers maken

Nodig: Per persoon een triplex plankje van 20 x 40 cm (eventueel al voorzien van gaten voor ogen en mond), boetseerklei en (vinger)verf

Uitleg: Met bijvoorbeeld schuurpapier en/of een houtrasp kunnen de plankjes nog bijgevormd worden. Gebruik slierten klei om de plankjes te versieren. Ook lippen en neus worden van klei gemaakt. Als de klei goed droog is kan het beschilderd worden.

Als alle maskers klaar zijn kan je er een 'levend schilderij' verhaal mee opvoeren. Dat gaat als volgt:

de verhalenverteller leest/vertelt het begin van een verhaal waarin alle maskers in voorkomen. Terwijl de verteller voorleest spelen de kinderen (met hun masker voor) wat er wordt gezegd. De kinderen die nog niet meespelen zijn het publiek. Als alles goed gaat, wordt het verhaal na een stukje gestopt en gaat iedereen weer van het podium af. Het verhaal wordt opnieuw voorgelezen vanaf het begin maar nu gaat het wat langer door. Zo kan het hele verhaal in bijvoorbeeld vijf stappen worden verteld, steeds

weer vanaf het begin. Probeer een leuk eind voor het verhaal te bedenken zodat de spanning oploopt en er een daverende afsluiting is. Kinderen zonder masker kunnen voor podiumgordijn spelen. Elke keer aan het begin/eind van het verhaal gaat het gordijn open/dicht.

2. Noord- en Zuidpool

5-15 jaar	1-3 uur	Spel	8-30 personen	Noord- en Zuidpool
------------------	----------------	-------------	----------------------	---------------------------

De Noord- en Zuidpool, ook al zijn ze beiden voor een groot deel met ijs bedekt, zijn wel terdege heel verschillend. Zo bestaat de Noordpool uit bevroren water met rondom land, terwijl de Zuidpool bevroren land is met rondom water. Ook zijn er verschillende soorten dieren (denk aan de ijsberen op de Noordpool en pinguïns op de Zuidpool). Rond de Noordpool wonen van oudsher wel mensen (de Eskimo's die zichzelf de Inuit noemen) en op de Zuidpool niet.

Spel: Bedenk verschillende onderwerpen die bij de polen horen zoals bevroren land(Z), bevroren water(N), 24 uur licht in onze zomer(N), 24 uur licht in onze winter(Z), walvissen(N&Z), walrussen(N&Z), zeehonden(N&Z), ijsberen (N), rendieren(N), pinguïns(Z), Inuit(N), aalscholvers(N&Z), albatrossen(Z), stormvogels(N&Z), poolvos(N). Maak ook een lijstje met onderwerpen die bij geen van beide polen horen.

Speel nu het spel "Ren je rot". Er zijn 3 vakken: Noordpool, nergens en Zuidpool. Je leest een onderwerp van de lijst op en roept: "Ren je rot!" De kinderen moeten nu zo snel mogelijk naar het vak rennen waarvan ze denken dat het onderwerp bij hoort.

Meer informatie kun je vinden op www.kinderpleinen.nl. Kijk dan bij A en dan naar ANTARCTICA.

3. Indo China

5-18 jaar	½ - 1 uur	Bosspel	8-16 personen	Azië
------------------	------------------	----------------	----------------------	-------------

De tijger wordt in Indo China ernstig in zijn voortbestaan bedreigd, door ontbossing, verstedelijking en andere milieuproblemen.

De tijgerjacht

Nodig: 1 Tijger (bv leid(st)er) met een zakje meel voor het spoor

Uitleg: De tijger krijgt circa een half tot heel uur voorsprong om in een groot bos zijn spoor uit te zetten. In kleine groepjes



kan er dan 'jacht' op de tijger gemaakt worden. Voor de jongere kinderen mag het spel niet langer dan een half uur duren, voor de oudere groepen kan dit wel langer en moeilijker.

Het groepje dat als eerste de tijger gevonden heeft mag deze als jachttrofee meenemen en heeft dus gewonnen.

4. Noord Afrika

5-18 jaar	2-3 uur	Divers	8-25 personen	Noord Afrika
-----------	---------	--------	---------------	--------------

Noord Afrika bestaat uit verschillende landen boven de woestijn de Sahara: Egypte, Libië, Algerije, Marokko en Tunesië. Alle bewoners samen uit dit gebied worden Arabieren genoemd. Daarvoor waren er de Gnawa, Berbers en Bedoeïen.

In deze streek zijn veel specifieke muziekinstrumenten (www.culturebeats.nl).

Zoek de instrumenten op of probeer iemand te vinden die er op kan spelen. In veel steden/gebieden zijn er mensen afkomstig uit deze gebieden. Ook kun je de plaatjes van de verschillende instrumenten kopiëren en er een quiz van maken. Welke instrumenten horen bij welk type instrument (percussie, blaasinstrumenten, snaarinstrumenten).

Om de sfeer tijdens een Afrikaanse muziektopkomst te verhogen is het leuk om enkele van de specifieke gerechten (www.democrazy.nl) uit dit gebied, zoals couscous en harira marrakchia te maken. Veel gerechten worden met kip bereid.

5. Groenland

7-15 jaar	1,5 uur	Discussiespel	6-25 personen	Groenland
-----------	---------	---------------	---------------	-----------

Groenland (Groenlands: *Kalaallit Nunaat*, Deens: *Grønland*) is een eiland in de noordelijke Atlantische Oceaan, ten noordoosten van Canada. Het maakt deel uit van het koninkrijk Denemarken. Het heeft sinds 1979 een onafhankelijke positie ten opzichte van Denemarken (status aparte) en het behoort sinds 1985 niet meer tot de Europese Unie, waarmee het land het eerste land is dat uit de unie trad. Groenland heeft 57.600 (2009) inwoners en de hoofdstad is Nuuk.

Op 26 november 2008 spraken de Groenlanders zich in een referendum massaal uit (met een drie vierde meerderheid) voor meer zelfbestuur. Groenland kreeg hierdoor op 21 juni 2009 vrijwel volledig zelfbestuur, en daarmee ook

zelfbeschikkingsrecht op de natuurlijke rijkdommen van het land.

Groenland dankt zijn naam aan de Noor Erik de Rode. Volgens de Eirils saga rauga besloot hij - nadat hij in IJsland vogelvrij verklaard was - op zoek te gaan naar een land ten westen van IJsland, dat eerder gezien was door ene Gunnbjörn. Hij vond het land en noemde het 'Groenland' (Oud-Noord : 'Groenland'), ondanks dat het voor een groot deel door ijs werd bedekt. Volgens de verhalen gaf hij het land deze naam, omdat hij dacht dat het waarschijnlijk wel andere kolonisten aan zou trekken als het een gunstige naam had. Het zuiden van Groenland kan overigens in de zomer daadwerkelijk heel groen zijn, en het is heel waarschijnlijk dat het in de tijd van Erik de Rode zelfs nog groener was dan tegenwoordig.

Gebruik een deel van een opkomst in het thema Groenland voor een discussiespel.

Wat gaat er veranderen in je speltak als de kinderen, net als de Groenlanders, zelfbestuur krijgen binnen de speltak of in de stad. Deel je groep in kleine ploegen in en laat ze bedenken wat ze zouden veranderen als de leiding/gemeentebestuur het niet meer voor het zeggen heeft. Laat ze de volgende onderwerpen bespreken: regels, activiteiten, financiën, straffen en ceremoniën.

6. Australië

7-18	1 uur	Spel	4-30 personen	Australië
------	-------	------	---------------	-----------

Australië is het kleinste werelddeel en een groot eiland waar men enorme afstanden aflegt om ergens te komen.

Het westelijke deel van Australië is begin 17^e eeuw door Nederlanders ontdekt die het de naam Nieuw Holland gaven. De oostkust werd pas in de tweede helft van de 18^e eeuw door James Cook ontdekt en New South Wales genoemd. Later kwam men er achter dat beide delen één geheel vormden. In 1817 werd het gebied Australië genoemd.

Er zijn een heleboel dieren die alleen in Australië voorkomen: bijvoorbeeld de kangoeroe, koala, vogelbekdier en de mierenegel. Na de ontdekking van het land zijn er verschillende dieren vanuit de rest van de wereld ingevoerd zoals konijnen, vossen, kamelen en honden.

De oorspronkelijke inwoners het Australië zijn de Aboriginals.

Kamelenrace:

In Australië zijn kamelen ingevoerd, handig voor de grote stukken woestijn in

het midden van Australië.

Maak per subgroep een racekameel.

Nodig: Een stok (bezemsteel) voor het lijf, een jutezak met een oude deken, oude jas, enzovoort (om de jutezak op te vullen, dit is de bult van de kameel), een stuk karton om de kop te maken en touw om alles te monteren. De jutezak vul je op met de vulling en bind het op de stok met het touw. Uit het stuk karton snij of knip je de kop van de kameel en ook die maak je vast aan de stok.

Eerste race:

Je maakt een willekeurig parcours, het gaat erom welk subgroepje het snelst dit parcours aflegt (estafettevorm).

Tweede race:

Nu ga je met twee personen op de kameel zitten. Je loopt in telgang (dat wil zeggen: linksvoor en rechtsachter gaan gelijk op).

Moeilijkheidsgraad:

Voor een kameel is water erg belangrijk: je moet dus een bekertje water overbrengen, het groepje dat het meeste water overbrengt heeft gewonnen.

7. Midden en Zuid Amerika

7-18 jaar	1-3 uur	Feest/spel	8-25 personen	Midden en Zuid Amerika
------------------	----------------	-------------------	----------------------	-------------------------------

In Midden- en Zuid Amerika zijn heel veel landen.

Midden-Amerika zijn onder andere Mexico, Panama, Nicaragua, Honduras, Bahamas, Jamaica, Cuba, El Salvador, en de Nederlandse Antillen.

Zuid-Amerika onder andere Chili, Argentinië, Bolivia, Peru, Venezuela, Brazilië, Suriname, Paraguay en Uruguay.

(zie ook <http://www.a-m-kersbergen.nl/>).

Afhankelijk van de leeftijdsgroep kun je een spel doen.

Voor de jongsten (7-11 jaar) zorg je voor een overzichtskaart van het gebied met de verschillende klederdrachten, dansen, muziekinstrumenten. In verschillende landen is muziek en dans een dagelijks terugkerende bezigheid.

Laat de kinderen een land kiezen en de daarbij behorende kledij/instrumenten. Maak er samen een "Amerikaanse" dans- en muziek opkomst van. Als er in je omgeving mensen wonen uit deze streken kun je die ook uitnodigen, desnoods om samen met de kinderen (of ouders) hapjes uit deze streken te maken.

De ouderen (11-18 jaar) kennen vast wel wat vlaggen van deze landen. Maak een groot overzicht van de verschillende vlaggen en nummer ze. Per patrouille of alleen schrijf je de naam op van het land dat bij elke vlag hoort.

Wie is de beste kenner van dit werelddeel. http://www.posters.nl/categorie/vlaggen-nationale-vlaggen_1_114.html

Voor degene die interesse heeft in vogels uit deze omgeving is dit een leuke site: <http://webserv.nhl.nl/~ribot/ned/index.htm>

8. Oost Europa

11-18 jaar	1-3 uur	"2 voor 12"	8-25 personen	Oost Europa
------------	---------	-------------	---------------	-------------

Oost Europa is een smeltkroes van vele landen.

Sommigen behoren tot de Europese Unie, zoals Estland, Letland, Litouwen, Polen, Hongarije, Roemenie, Bulgarije, Slovenië, Slowakije en Tsjechië.

De landen die niet behoren tot de Europese Unie maar wel tot Oost Europa zijn:

Georgië, Rusland, Wit-Rusland, Oekraïne, Azerbajdzjan, Oezbekistan, Kazachstan, Kyrgystan, Turkmenistan, Tadzjikistan. Deze landen behoorden vroeger tot de Sovjet Unie.

Servië, Montenegro, Bosnië, Herzegovina, Kroatië, Macedonië en Moldavië behoorden vroeger tot Joegoslavië en worden soms ook wel tot Zuid Europa gerekend.

Spel:

Verzamel (oude) encyclopedieën, atlassen en andere informatieve boeken (Als de explorers internet op hun mobiel hebben, kun je ook daar gebruik van maken).

Maak zelf verschillende vragen die in de boeken te vinden zijn. Als je per patrouille werkt geef dan per patrouille een vraag (niet allemaal bij no. 1 beginnen) die ze of (kunnen) weten of kunnen opzoeken. Bijvoorbeeld: Wat is de hoofdstad van: ... Welke taal spreken ze in....

Eerst moet de vraag worden afgemaakt en de boeken teruggezet voordat ze een volgende vraag krijgen. Zo voorkom je (een beetje) dat ze in hetzelfde boek willen zoeken.

Geef per goed antwoord een letter (niet op volgorde), is het antwoord fout dan krijgen ze een foute letter of geen letter. De (goede) letters vormen samen een woord.

Wie heeft het snelst het goede 12-letterige woord?

9. India

11-18 jaar	1-3 uur	Project	8-25 personen	India
------------	---------	---------	---------------	-------

India is het land met, na China, de grootste bevolking ter wereld. Taal, religie en het Kaste-systeem vormen een belangrijke basis voor het bepalen van iemands positie in de maatschappij. Zuid-India wordt gedomineerd door de donkerkleurige Dravidiërs. In het noorden stamt de bevolking af van de lichter gekleurde Indo-Ariërs die later, ongeveer 3500 jaar geleden, gearriveerd zijn.

India was de geboorteplaats van een aantal grote religies, waaronder het Hindoeïsme, Boeddhisme en het Sikkhisme. Ook was de Islam zeer belangrijk in de geschiedenis van India. Deze verschillende religies uitte zich in een diverse bevolking, 83% van de bevolking is Hindoe, 11% Moslim (Soennisme), 2% Christelijk, 2% Sikh en 1% Boeddhistisch. Hiernaast hebben ook nog het Jainisme, Zoroastrisme en de Bahai aanhangers in India, en er wonen ook Joden.

In India worden lokaal veel verschillende talen gesproken. De belangrijkste taal is het Hindi dat evenals het oude Sanskriet geschreven wordt in het Devanagari-schrift. Het Hindi is de enige officiële federale taal. De staten en territoria hebben hiernaast nog 21 andere officiële talen op hun grondgebied ingesteld. Hiernaast zijn er nog 844 andere talen en dialecten. Het Engels dat geclassificeerd wordt als de officiële geassocieerde taal wordt nog steeds veel gebruikt in de wetgeving en het parlement.

De hoofdstad Mumbai (vroeger Bombay) (ruim 13 miljoen inwoners) is een smeltkroes van allerlei culturen. India kent veel sloppenwijken en armoede. De lonen zijn dan ook laag. Daardoor heeft ook de filmindustrie India ontdekt. Grote studio's zijn verzezen in Mumbai (bijnaam Bollywood – samen-trekking van Bombay en Hollywood). Wie heeft niet gehoord van de film: Slumdog Millionaire.

Maak samen met je groep/patrouille een verhaal over India (script) en maak daar een film van. Denk aan personages, cultuur, muziek, dans, keuken. Zorg voor decors en kleding.

Je kunt dit helemaal spelen maar ook iemand het verhaal laten vertellen wat anderen dan uitbeelden/spelen. Dit wordt dan gefilmd en het geluid is van de verteller. Je kunt er natuurlijk ook geluiden laten horen (stromend water, lopen over een houten brug). www.landenweb.net/india/

10. Marco Polo: De zijderoute

11-18 jaar	1,5 uur	Postenspel	3-50 personen	Azië
------------	---------	------------	---------------	------

Vertel de kinderen voorafgaand aan het spel het verhaal van Marco Polo en de zijderoute.

Uitleg: De spelers maken hun fortuin door het verhandelen van goederen langs de zijderoute. De kinderen worden in groepen van minimaal drie personen verdeeld; samen vormt een groep een karavaan. Elke groep maakt een zelfgepioneerde kar. Het is niet moeilijk: vier balken in een ruit pionieren en één er tussendoor. De karavananen moeten aan de volgende eisen voldoen:

- De kar mag niet te zwaar zijn; de kinderen moeten er de hele tijd mee rond sjouwen. De totale lengte is 2 tot 3 meter.
- De kar moet stevig zijn; als het 20 keer op de grond valt moet het nog bruikbaar zijn.
- Er moet een 'ruim' aanwezig zijn. Dit is een emmer. Hierin bevindt zich de handelswaar en het geld.
- Aan elke kar hangt een theedoek (voor elke groep een andere kleur)

Elke groep krijgt een startkapitaal van 200 Ventiaanse Lira, in briefjes van 5 (5x), 10 (5x), 25 (3x) en 50 (1x) mee. Er zijn overigens bij de bank ook nog briefjes van 100 aanwezig, voor als dat nodig is.

Het speelveld toont de zijderoute, met de volgende steden (posten):

- Constantinopel (Turkije)
- Bagdad (Irak)
- Samarkand (Uzbekistan)
- Changan (China)

De posten zijn aangekleed in de cultuur van de desbetreffende stad! In de steden wordt gehandeld in een zestal goederen, namelijk zijde, porselein, opium, goud, zilver en specerijen. Dit allemaal in de vorm van gekleurde papiertjes die in bakjes bij de steden liggen. Bij elke stad hangt een bord waarop de prijs van deze goederen staat. De in- en verkoopprijzen worden gedurende het spel twee keer veranderd. We spelen zo'n anderhalf uur, dus elk half uur gelden andere in- en verkoopprijzen. De hoeveelheid geld in de haven moet steeds op peil worden gehouden. Hier zorgt de bank voor.

- Venetië (Italië): de bank

Dit is de plek waar de karavananen hun banksaldo kunnen verhogen om zo voor iedereen erkend 'rijk' te kunnen zijn. De karavaanleden met het meeste geld op de bank hebben bij afloop gewonnen.

- Dorpjes/kleine steden

Dit zijn een grote hoeveelheid herkenbare 'punten' op de grond (door middel van bijvoorbeeld tonnen/stoelen enzovoort). Bij iedere beurt mag een karavaan één dorp verder gaan (met de karavaan lopen dus). Eén dorp verder betekent dat je niet tussen twee (nabij gelegen) dorpen door mag gaan. De havens en de bank tellen ook als dorpen.

Het spel gaat als volgt. Om de halve minuut (of iets dergelijks) blaast de spelleider (de bank) op een hoorn, toeter of fluitje. Dit betekent dat er weer een beurt is en alle karavanen één dorp verder mogen gaan. Op deze manier kan een karavaan tussen de steden reizen en daarbij winst maken. Het kan voorkomen dat de leden van een karavaan niet slim gespeeld hebben en dat ze al hun geld kwijt zijn. Dit kan doordat ze bijvoorbeeld alles op de bank hebben gezet en dus niet meer kunnen handelen. De betreffende karavaan moet dan 10 beurten overslaan (= 5 minuten), waarna de leden van de bank weer een klein startkapitaal van 75 Lira krijgen.

Een karavaan kan ook aan roverij doen door een nabijgelegen karavaan aan te vallen. De aanvallers moeten dan hun karavaan op de grond leggen, maar er direct contact mee houden. Ze mogen dan waterbommen naar het aan te vallen karavaan gooien. Als er net een beurt is, kan de aangevallen karavaan vluchten. Verdedigen gaat op dezelfde manier. Als de leden van de aanvallende karavaan tussen twee beurten door drie keer een lid van de vijand raken, mogen ze naar de verliezer varen en al hun geld inpikken (niet hun goederen). Als meerdere karavanen zich in één dorp bevinden, mag er tijdens deze beurt niet gevochten worden. De bommen kunnen overigens alleen bij de bank gekocht worden.

Nodig:

- 5 posten en de aankleding
- Geld, pennen en papier
- Handelswaar in kleurtjes en bakjes voor de handelswaar
- Emmers en pionierpalen en bommen (waterballonnen)
- Bordjes met de prijs van de goederen
- Theedoeken in verschillende kleuren