

## Opdrachtomschrijving

*Maak een leuke, passende activiteit (spel) voor de gehele groep. Iedereen moet mee kunnen doen. De activiteit is geheel in thema en duurt ongeveer 20 minuten. Maak of regel kleding aangepast aan de tijd, het thema en de locatie (dit mogen ook zelfgemaakte attributen zijn die je uitdeelt aan alle cursisten en zorg voor een cadeau voor de magiër (dit kun je zelf maken of van thuis meenemen).*

*Voordat je start met de activiteit, verzorgt je subgroep een inleidend toneelstukje, zodat de medecursisten zich kunnen inleven in het thema.*

## Uitvoering

<i>Locatie</i>	<i>"de Heikop"</i>
<i>Tijdstip</i>	<i>2<sup>de</sup> weekend kamp- en bivaktraining op zaterdagavond voor het kampvuur</i>
<i>Speelveld</i>	<i>"de Heikop"</i>

## Aangevraagde benodigdheden (verzorgd door instructeur Ron)

- *Zwart landbouwplastic*
- *Bouwlamp*
- *Verlengsnoer (van gebouw naar speeltoestellen grasveld)*
- *Hoorn*

## De activiteit handelt over

<i>Thema</i>	<i>de teletijdmachine</i>
<i>Locatie</i>	<i>via de tijdmachine wordt iedereen naar de Zuidpool gebiept</i>
<i>Opdracht</i>	<i>De hoorn van de mammoet moet gevonden worden onder het poolijs</i>
<i>Cadeau</i>	<i>Een televisie is het cadeau van de magiër</i>

## Uitwerking

*De subgroep gebruikt bij het uitwerken van de opdracht de volgende structuur*

- 1. Inleiding / Toneelstukje (ca 5-10 minuten)*
- 2. Reis met de teletijdmachine naar de Zuidpool (ca 5-10 minuten)*
- 3. Overhandigen van het cadeau aan de magiër (ca 5 minuten)*
- 4. Zoektocht naar de Hoorn van de Mammoet (ca 5 minuten)*

Rollen (de namen hebben geen diepere betekenis)

Verteller "Prater" (Bart)	Verteld het verhaal
Professor "IQ-maatje" (Herman)	Vriend van burgemeester van Ganoerkalaland
Hulpje "IQ-loos" (Sandra)	Knecht / hulpje van Professor IQ-maatje
Magiër "Hebelein" (Tijn)	Weet waar nog hoorns van de mammoet liggen
Expeditleider "Vertekgraag" (Kristel)	Zorgt dat de groep netjes meedoet en neemt de leiding als de groep gaat bewegen
Burgemeester Ganoekara de 1 <sup>ste</sup> (Roland)	Inleidend toneelstukje

Benodigheden (en geregeld door)

- Zwart landbouwplastic..... Ron
- Bouwlamp (met rode plastic)..... Ron
- Verlengsnoer ..... Ron
- Hoorn..... Ron
- Costuum magiër..... Tijn
- Costuum expeditieleider..... Kristel
- Costuum Professor IQ-maatje..... Herman
- Costuum Professor IQ-loos..... Sandra
- Costuum Burgemeester Ganoekara de 1<sup>ste</sup> ..... Roland
- Costuum verteller..... Bart
- Zaklantaarn verteller ..... Bart
- Ijsklontjes koude sfeer Zuidpool..... Herman
- Ijsklontjes ondoorzichtig bikken /hakken ..... Herman
- Ijsklontje ondoorzichtig met hoorntje..... Herman
- Ijsklontzakjes (om ijsklontjes te maken)..... Sandra
- Televisie (knutselen) ..... Kristel



## Het verhaal van "DE HOORN VAN DE MAMMOET"

**A**l jaren en jaren is het bij de Ganoeroes, een volk ver weg van alle luxe en weelde dat woont op een heidegebied ergens in Ganoerkalaland, traditie om een jaarlijks vuur te ontsteken. Het vuur dat iedereen in de gelegenheid stelt om de slechte en onaardige dingen die ze dat jaar hebben meegemaakt achter zich te laten en met frisse moed aan het nieuwe jaar te beginnen. Het volk van het dorp, de Ganoeroes, verzamelt zich op 27 mei, de eerste dag van hun nieuwe jaar, rondom de grote vuurhoop en wacht geduldig op het signaal van de hoornblazer. Na 3x blazen mag het vuur ontstoken worden en worden takken en houtblokken op het vuur gegooid. Zonder het vuur zouden de Ganoeroes het niet makkelijk hebben. Ze kunnen niet goed tegen ellende en huilen tegen het einde van het jaar tranen met tuiten. Het vuur is hun verlossing.

Dit jaar is er grote paniek uitgebroken in het dorp. De hoorn van de hoornblazer is zoek. Overal hebben ze gezocht, maar de hoorn hebben ze niet gevonden en zonder deze hoorn kan het vuur niet aangestoken worden. Dat weten ze maar al te goed! Huilend, zonder nog maar een stap te kunnen verzetten zitten de Ganoeroes thuis. Hun leven ligt stil. Er gaat niemand meer naar school of naar het werk.

De Burgemeester van de dorp, Burgemeester Ganoekara de 1<sup>ste</sup>, heeft medelijden met zijn dorpsbewoners, maar is zelf ook ten einde raad. Ook hij heeft overal gezocht en kon de hoorn, net als zijn dorpsbewoners, nergens vinden. Hij heeft besloten hulp in te roepen van zijn oude vriend Professor IQ-maatje. Hij pakt zijn rugzak, stopt er de spullen in die hij denkt nodig te hebben en gaat op pad richting de hut. De hut staat bovenop de berg die 3 dagen en nachten lopen van het dorp verwijderd is. In de hut staat de enige telefoon van het dorp, want zoals ik al gezegd heb is het Ganagoeroe-volk een volk zonder luxe en weelde. "Ik hoop dat ie nog werkt", denkt de Burgemeester en

stapt met de moed in de schoenen flink door op weg naar de berg.

Na 3 dagen en nachten lopen, komt de Burgemeester uitgeput aan op het hoogste puntje van de berg. "Gelukkig, de hut staat nog", mompelt hij zachtjes en loopt met zijn laatste beetje energie de hut binen, pakt de telefoon en belt de Professor.

De Professor was verrast en begroette zijn vriend uitbundig. Natuurlijk zou hij proberen te helpen. Hij ging wel onderzoeken of er misschien zo'n zelfde hoorn bestond.

Nog diezelfde dag belde de Professor terug. "Op de Zuidpool liggen er nog" riep de Professor met zijn oude schorre stem uitbundig. "Ik weet het zeker". "Zeg me waar dat is en ik ga ernaar toe" zei de Burgemeester. Dat was volgens de Professor makkelijker gezegd dan gedaan. De reis zou veel te lang in beslag nemen en buiten dat was het volgens hem veel verstandiger als de Burgemeester bij zijn volk bleef. "Kan het niet sneller" vroeg de Burgemeester. "Mijn volk huilt tranen met tuiten en volgende week zaterdag is de dag dat het vuur ontstoken zou moeten worden". Enige tijd is het stil aan de telefoon en dan zegt Professor IQ-maatje bedenkelijk: "Misschien is er wel een oplossing. Ik ben bezig met een teletijdmachine, maar heb nog geen kans gezien om hem te testen". Maar goed, hij zou wel werken. Daar had ie alle vertrouwen in. "Alleen een zeer ervaren expeditie-team kan de hoorn gaan zoeken op de Zuidpool", vervolgde hij zijn gesprek. "Volgens mij is er niemand anders die dit zou kunnen"



Zo gezegd zo gedaan. Het expeditieteam werd opgetrommeld door Professor IQ-maatje. Van de laatste instructies voorzien stonden ze te trappelen van ongeduld voor de teletijdmachine. Zij wisten wel om te gaan met extreme kou en blokken ijs. Het waren immers allemaal stoere mannen en vrouwen.

Het leek het hulpje van Professor IQ-maatje, knecht IQ-loos, beter om nog even een fittest af te nemen. Kijken of iedereen wel een goede conditie heeft, want een reis met een teletijdmachine is niet niks!

[ afnemen van de fittest door knecht IQ-loos ]

Na de fittest herhaalde de Professor nog even alle details. Hurken in de tijdmachine, ogen dicht bij het flitsen, bij het verlaten van de tijdmachine een koprol maken om de klap op te vangen, wachten op de rest van de groep en dan de magiër zoeken. Deze wist wel waar er nog oude hoorns te vinden waren. "In ruil voor een geschenk vertelt hij het jullie wel" had de Professor gezegd.

[ de teletijdmachine wordt bediend met knoppen en/of hendels. Alle expeditieleden worden geblinddoekt en mogen niet in de machine kijken. In de machine (het klimrek op het grasveld dat bedekt is met zwart landbouwplastic en voorzien is van een bouwlamp met rood licht) mogen ze de blinddoek af ]

In kleine groepjes verdwijnen de expeditieleden in de tijdmachine en met een ferme ruk aan de hendel/druk op de knop is er geen spoor meer van hun te bekennen.



[ de ijsblokjes worden uitgedeeld aan iedereen die de tijdmachine verlaat ]

Op de Zuidpool aangekomen was het inderdaad koud. Het expeditieteam voelde de striemende kou aan de handen, wachtte tot het team compleet was en stapten toen flink door op weg naar de magiër.

[ Bij de magiër. Deze staat achter de tijdmachine op een manier dat hij voor de groep niet zichtbaar is. Als het team compleet is kan hij zich zichtbaar maken en de groep ernaartoe lopen ]

Ze hoefden niet lang te zoeken naar de magiër. Professor IQ-maatje had de

teletijdmachine blijkbaar goed ingesteld, want nog geen honderd meter van het expeditieteam vandaan stond hij daar, de oude wijze man. Ze liepen ernaar toe en vroegen: "Oude magiër? We zijn op zoek naar een hoorn van een Mammoet voor het Ganoerkalaland. Volgens Professor IQ-maatje zou U ons kunnen helpen om er een te vinden".



[ De magiër neemt het van de verteller over. Maakt het de groep een beetje moeilijk. Doet wat nors en verlangt een beloning voor het verklappen van de vindplaats (de TV) ]

Jeetje wat een norske man. Maar wel heel wijs! Ze liepen naar de plek waar de magiër had aangegeven dat hoorns van de Mammoets moetsen liggen en begonnen in de ijsblokken te bikken en te kappen, net zolang totdat ze een hoorn gevonden hadden.

[ iedereen krijgt opnieuw een ijsblokje. In een van de ijsblokjes zit een hoorntje verstopt. Ze blijven net zolang bik- en kapbewegingen maken met het ijsblokje in de hand totdat het ijsblokje met het hoorntje gesmolten is en het hoorntje dus gevonden is. ]

Dan gaat alles heel vlug. Ze belden Professor IQ-maatje en vroegen of hij hun terug wilde flitsen. Daarvoor moesten ze in een lange slinger gaan staan, de handen vastpakken, aftellen van drie naar nul en met z'n allen tegelijk een flinke sprong in de lucht maken. Inderdaad, dat werkte. Meteen waren ze weer terug op een kleine afstand van het huis van de Professor. Ze liepen naar zijn huis. Gaven de hoorn van de mammoet af en gingen moe maar voldaan naar huis.

Van de Professor ontvingen ze een week daarna een brief. Ze werden allemaal heel hartelijk bedankt. Hij had de hoorn laten bezorgen bij Burgemeester Ganoekara de 1<sup>ste</sup>. Nog diezelfde avond, op 27 mei, zouden de bewoners het vuur onsteken, maar natuurlijk pas nadat de hoorn drie keer geklonken had