

Overvliegprogramma 13 november 1999

Het verhaal wordt verteld zoals het overvliegen beleefd zou kunnen worden. Daarna wordt de structuur nogmaals uitgelegd.

Ik ben al lang bij de scouting. Eerst bever geweest, nu kabouter. Ik hoor nu bij de oudste. Echt heel erg leuk. Andere kabouters vragen veel aan me en vinden me stoer. Ze kijken tegen me op. Over een paar weken ga ik over naar de gidsen. Eerst even kijken, dan echt over. Overvliegen noemen we dat bij scouting. Eng vind ik het. Zoals ik al zei ben ik nu de oudste, de stoerste. Als ik over ga dan begin ik weer opnieuw. Ik weet niet wat me te wachten staat. Ik zie het een beetje als:

“Het Zwarte Gat”

Zaterdagmorgen. We moesten verzamelen op het HK samen met de welpen. Bij de poort moesten we verzamelen en mochten niet het terrein op. Eerst werden we geschminkt. Mijn gezicht half groen, half beige. Omdat ik van de kabouters vandaan kom en naar de gidsen overga, werd uitgelegd. De kabouters en welpen die niet overvlogen kregen een groen gezicht.

Ik probeerde het terrein op te kijken maar kwam niet ver. De hele oprit was een grote zwarte tunnel, gemaakt van twee living-tenten. Plots was daar een themafiguur. Een reiziger. Hij legde uit wat we die dag gingen doen. Eerst werd verteld van zijn reis door het zwarte gat. Eng verhaal hoor! Maar voordat we naar het zwarte gat konden moesten we eerst naar een kermis om dingen te verzamelen die we nodig hadden om over te kunnen vliegen.

Toen hij zijn verhaal verteld had gingen we door de tunnel met space geluiden het terrein op. Eerst moesten we de bevers, die blijkbaar al met overvliegen bezig waren, opvangen in onze groep. Toen we daarmee klaar waren gingen we weg naar de kermis. Schieten met echte windbuksen, kop van jut, blikgooien en nog een aantal spellen. Echt heel erg leuk. De staf die bij de kermis tentjes stonden waren als clowns

verkleed en overal waren ballonnen en slingers. Het zag er prachtig uit.

Toen het grote moment. We hadden alles verzameld dat we om over te vliegen nodig hadden en gingen op pad naar “Het Zwarte Gat”. Bij een grote boom stond een ladder. Daar moest ik opklimmen. De andere kabouters zwaaiden op me en namen afscheid. Ik klom naar boven op weg naar: de Kabelbaan. Die zou me naar “Het Zwarte Gat” brengen. “Op een andere manier kun je er niet komen” zeiden ze. Gelukkig werd ik onder aan de baan goed opgevangen door de staf. Pfff. Ik werd in een keukenkist gestopt en zag niets meer. De kist schommelde flink en ik had geen idee waar ik naar toe ging.

De kist ging open. Allemaal space geluiden en heftige muziek, rook, stroboscoop lichten. Ik stond in het voorportaal van “Het Zwarte Gat” en kreeg opdracht van een eng ruimtefiguur om naar boven klimmen via de stalen buizen. Boven aan de trap nog meer ruimtefiguren. Ik kreeg een verduisterde bril op en zag weer niets meer.

Met mijn buik op de grond tingerde ik door de melkweg. Makkelijk was het niet. De grond was spekglad. Ik werd overeind geholpen aan het einde van de melkweg en werd begeleid naar het volgende opstakel. Even bukken en gaan zitten. Ik schoot met een rotvaart door die buis en plofte met mijn billen op het kussen. “Waar ben ik nu weer” dacht ik en op dat moment pakte iets of iemand mijn hand, drukte er een touw in en zei me het touw te volgen.

Het touw liet ik zachtjes door mijn hand glijden en stapje voor stapje schuifde ik vooruit. Wat nu weer! Ik voelde de grond waar ik op stond wegzakken en ik zakte naar beneden. Het touw blijven volgen!

Na een paar meter schuifelen weer een hand. Die begeleidde me naar een ruimtevaartuig. Ik mocht plaatsnemen en maakte een ritje door een meteorietenregen. Dat ruimteschip knalde echt overal tegenaan geloof ik. Door mijn bril zag ik geen hand voor ogen. Logisch dat je dan ongelukken maakt!



Overvliegprogramma 14 november 1999

Het touw weer vasthouden en verder schuifelen. Een paar meter verder mocht ik mijn bril afzetten en stond voor een donkere tunnel. Opeens overal alarmgeluiden, rook en ontploffingen. Ik had nog 10 seconden om buiten "Het Zwarte Gat" te komen. De hele boel zou gaan ontploffen hoorde ik roepen! Dat hadden ze tegen geen dove gezegd. Ik vond het hier toch al niet zo prettig en met het idee dat ik binnen een paar seconden buiten zou staan rende ik alsof mijn leven er vanaf hing.

Meteorietenregens knalden tegen mijn hoofd en ik werd een paar keer uit balans gebracht. De alarmgeluiden zorgden ervoor dat ik mijn balans snel terugvond en doorrende. Een fel

licht in mijn ogen. Ik zag niets meer. Als ik een muur tegenkwam moest ik er doorheen rennen herinnerde ik me nog. Ik duwde met alle kracht die ik had tegen de muur en viel buiten het zwarte gat. Het zonlicht in mijn ogen. Ik was buiten. "Ik heb het gehaald" was het eerste dat ik dacht. Bleef even liggen op de matras waar ik op beland was. Helemaal buiten adem. Er werd gelachen om me heen. Om de matras stonden allemaal gidsen te wachten. "Welkom in de groep" werd geroepen. Jeetje wat was dat spannend geweest. Ik was doodsbang. Maar toen de gidsen me vroegen hoe het was geweest zei ik "ging wel, helemaal niet eng" en daarna gingen we, toen alle overvliegkabouters uit het zwarte gat waren, naar de video kijken die van ons gemaakt was.

Structuur

Te onderscheiden taken:

1. Ontvangst bij poort
 - schminken
 - Introductieverhaal
 - begeleiding door de tunnel
 - poort opbouwen + aankleden
2. Kermis
 - Coördinatie wisselen attracties
 - Windbuks schieten
 - Blikgooien
 - Kop van jut
 - Opbouwen attracties
3. Kabelbaan
 - Begeleiden
 - Opbouwen
4. Zwarte gat
 - Opbouwen entree (steiger, zwart plastic, heftige muziek, rook, stroboscoop)
 - Opbouwen Melkweg (tussen twee met zeep besmeerde zeilen naar het eind van de zolder tijgeren)
 - Opbouwen glijbaan (via een profielpipe glijbaan weer naar beneden op een kussen landen)
 - Opbouwen zakkende grond (van het podium af op gelijke hoogte liggend plateau stappen (kussens))
 - Opbouwen ruimtevaartuig (rodeo achtig iets (vier palen met een zadel en heen en weer geduwd worden))
 - Opbouwen uitgang / tunnel (lange donkere gang met enge draden, dingen etc. (denk aan skippyballen) vervolgens via deuropening naar buiten vallen op een mat)
5. Algemene coördinatie
6. Inkopen

Overvliegprogramma 14 november 1999

Aankomst- en vertrektijden speltakken

Groep	Aantal overvliegers	Tijdstip aankomst	Tijdstip vertrek
Bevers	?	10.00	
Welpen	6	11.00	
Kabouters	?	11.00	
Verkenners	?	13.00	
Gidsen	?	13.00	
Shero's	?	15.00	17.40

Overvliegprogramma 14 november 1999

Voorbeeldschema

Tijdstip	Activiteit Bevers	Activiteit Welpen
11.00	Verzameld bij poort + schminken	
11.05		
11.10		
11.15	Themafiguur verschijnt en vertelt verhaal	
11.20	Door de tunnel	
11.25	Groepen maken	
11.30	Start kermis	
11.35	Eerste attractie	
11.40		
11.45		
11.50	Tweede attractie	
11.55		
12.00		Verzameld bij poort + schminken
12.05	Derde attractie	
12.10		
12.15		Themafiguur verschijnt en vertelt verhaal
12.20	Verzamelen bij kabelbaan	Door de tunnel
12.25	Overvliegers gaan van de kabelbaan	
12.30		
12.35		
12.40	Overvliegers klaar voor zwarte gat	Verzamelen aan einde zwarte gat
12.45		
12.50		
12.55		
13.00		
13.05		
13.10	Einde zwarte gat	Einde zwarte gat
13.15		
13.20	Video bekijken	Groepen maken
13.25		Start kermis
13.30		Eerste attractie
13.35		
13.40	Vertrek	
13.45		Tweede attractie
13.50		
13.55		
14.00		Derde attractie
14.05		
14.10		
14.15		Verzamelen bij kabelbaan
14.20		Overvliegers gaan van de kabelbaan
14.25		
14.30		
14.35		Overvliegers klaar voor zwarte gat
14.40		
14.45		
14.50		
14.55		
15.00		
15.05		Einde zwarte gat
15.10		
15.15		Video bekijken
15.20		
15.25		
15.30		
15.35		Vertrek

Overvliegprogramma 14 november 1999

Takenlijst

1. Uitnodiging maken (waar, wanneer, hoe laat, hoe gekleed)
2. Introductieverhaal maken (Hessel/Patrick van Claudia)
3. Themafiguur regelen (Hessel)
4. Intekenbrief per staflid speltak overvliegdag (Bart)
5. Tunnel maken (Pivo's?)
6. Attractieborden maken alle attracties (Rob)
7. Rollen papier regelen (Rob)
8. ~~Welke attracties zijn er eventueel op Watersley (Marjon, Op de Bies)~~
9. Dikke mat regelen (Hessel)
10. Inkopen materiaal (commissie)
11. Zonnebrillen QS-Grapics (Rob)

Materiaal Schminkpost

- Schminkmateriaal (Claudia)
- Kleuren minimaal rood, groen, beige, oud rood (speltakkleuren)

Materiaal Tunnel

- Livings (2x)
- Landbouwplastic (Ton) (regelt Bart)
- Verlengkabels (Roger en Henk vragen) (regelt Bart)
- Kerstverlichting
- Stereotorens
- Muziek voor in tunnel (Bas) (regelt Bart)
- Bord met attractienaam (Rob)
- Verkleedspullen ontdekkingsreiziger (Themafiguur zelf) (regelt Hessel)
- Introductieverhaal (Themafiguur) (regelt Hessel)

Materiaal Kermis

Attractie 1 – Windbuksschieten

- Windbuksen (Igor)(regelt Hessel)
- Kogeltjes windbuksen (Inkooplijst)
- Stand (Materiaal)
- Achterkant stand (gordijnen + groene zeilen (materiaal)) (t.b.v. opvang kogels)
- Haringen (Materiaal)
- Tafel (Materiaal)
- Afzetlint (Ton vragen) (regelt Bart)
- Ballonnen (Igor) (regelt Hessel)
- Confetti (Rob)
- Touw (Inkooplijst)
- Bord met attractienaam (Rob)

Attractie 2 – Emmergooien

- Stand (Materiaal)
- Tafel (Materiaal)
- Emmers (Rob)
- Achterkant stand (Materiaal)
- Gevulde sokken (Rob)
- Afzetlint (Ton) (regelt Bart)
- Bord met attractienaam (Rob)

Overvliegprogramma 14 november 1999

Attractie 3 – Levend pictionary (stift in mond)

- Grote rollen papier (Rob)
- Merkstiften (Bart)
- Pictionary kaartjes (thema zwarte gat, ontdekkingsreis) (Rob)
- Stand (Materiaal)

Materiaal Zwart Gat

Algemeen

- Bord met attractienaam (Rob)
- Stereotorens (2x)(Hessel voor pivo-set)(Rob vraagt Zeo)
- Muziek (Bas) (regelt Bart)
- Geluidseffecten (Bas) (regelt Bart)
- Verlengkabels (Roger) (regelt Bart)
- Sisaltouw (Inkooplijst)
- Tie-raps (Inkooplijst)
- Zwarte brede tape (Inkooplijst)
- Landbouwplastic (Ton)
- Punaises (Inkooplijst)
- Aluminiumfolie voor Helm (Inkooplijst)

Ontvangst

- Keukenkist (Materiaal)
- Abseilsetje (3x) (Materiaal)
- Helm (3x) (Materiaal)
- ~~Kniebeschermers (3 setjes) (Ayke?)~~
- ~~Elleboogbeschermers (3 setjes) (Ayke?)~~

Entree zwarte gat

- Steiger (Roger) (regelt Bart)
- Stroboscopen (Zeo?) (regelt Rob)
- Zwarte landbouwplastic (Ton) (regelt Bart)
- Zwarte verduisterde bril (3x) (Rob)
- Zekertouw klimmen (Materiaal)

Melkweg

- Sjorpalen (Materiaal)
- Zeil groen (alles) (Materiaal)
- Sisaltouw (Inkooplijst)
- Groene zeep (Inkooplijst)
- Emmers (Rob)
- Jerrycan (4x) (Materiaal)

Glijbaan

- Profilepijp (grote doorsnede Bas?)(regelt Bart)
- Bevestigingsmateriaal (Materiaal)
- Dikke mat (Hessel/Myriam)
- Zeil (Materiaal)
- Touw (Inkooplijst)

Overvliegprogramma 14 november 1999

Zakkende vloer

(Roger) (regelt Bart)

Ruimte vaartuig

- Sjorpalen (Materiaal)
- Sjortouwen (Materiaal)
- Zwevend object met stoel hangend tussen stelling

Gang

- Bouwlampen (2x) (Materiaal)
- Dikke mat (Hessel/Myriam)
- Skippyballen (6x) (Rob)
- Touw (Inkooplijst)
- Haakjes ter bevestiging van zeilen (Inkooplijst)
- Alarmgeluiden (Bas) (regelt Bart)
- Landbouwplastic (Ton) (regelt Bart)
- Lange turnmat (Hessel)
- Harige draden voor in tunnel (Maken ter plekke)

Infobrief voor leden moet bevatten (Hessel/Bart):

- Zondag 14 november
- Tijden per speltak aankomst en vertrek
- Kleding (plus extra droge kleding met handdoek)
- Zaterdag 13 november geen opkomst
- Afmelden bij eigen speltak

	Aantal overvliegers	Benodigde tijd zwarte gat	Aankomst + schmincken + groepen maken	Themafiguur verschijnt en verhaal	Door de tunnel	Start opvang overvliegen de speltak	Einde opvang	Eerste afscheid	Kabelbaan + zwarte gat	Einde zwarte gat	Laatste ontgroeningritueel +Vertrek
Bevers	15	15 x 7 min. = 1:45 min.	10:00	10:15	10:20			10:30	10:40	12:30	12:40
Welpen en Kabouters	15	15 x 7 min. = 1:45 min.	10:10	10:25	10:30	10:40	12:40	12:50	13:00	14:45	14:55
Verkenners en Gidsen	12	12 x 7 min. = 1:25 min.	12:20	12:35	12:40	13:00	14:55	15:05	15:15	16:40	16:50
Shero's	6	6 x 7 min. = 0:42 min.	14:25	14:40	14:45	15:15	16:50	17:00	17:10	17:52	18:02
Pivo's						17:10	18:02				

Werking van het schema:

- ☆ Er zijn meerdere groepen tegelijk actief
- ☆ Een nieuwe groep komt aan als de vorige speltak met overvliegen gaat beginnen. De nieuwe groep gaat eerst opvangen en daarna pas aan het eigen programma beginnen
- ☆ De groep die een overvlieger verlaat doet een activiteit op de spelenkermis van ca. 7 minuten met de overvlieger. Er wordt een kaartje getrokken (kermisonderdeel). Als de overvlieger erin slaagt het onderdeel goed te volbrengen is er geen handicap bij het overvliegen → anders well!
- ☆ Na het volbrengen van de opdracht vertrekt de eerste overvlieger van de kabelbaan en verdwijnt in het zwarte gat. De volgende overvlieger kan dan al weer een activiteit op de spelenkermis volbrengen enz.
- ☆ De groep die de overvlieger opvangt onderneemt een ontvangst cq. ontgroeningritueel van ca. 5 minuten