

DUBBELPUNT

België - Belgique
P.B.
8000 Brugge
4/121
AFGIFTEKANTOOR BRUGGE

TIJDSCHRIFT VAN EN VOOR CHIROLEIDING - VERSCHIJNT MAANDELIJKS, NIET IN JULI EN AUGUSTUS
nummer 6 - februari 2003 - een uitgave van Chirojeugd-Vlaanderen vzw - V.U. Mira Van Olmen

ASPITRANT 2003: TIJD À TIJD

DOSSIER EXPERIMENTEREN



Dubbelpunt verschijnt maandelijks, maar niet in juli en augustus. Een jaarabonnement kost € 10,50 en kan aangevraagd worden bij Chirojeugd Vlaanderen, Kipdorp 30, 2000 Antwerpen. Tel (03)231 07 95 - Fax (03)232 51 62
E-mail: dubbelpunt@chiro.be
Redactieadres: Mira Van Olmen, Kipdorp 30, 2000 Antwerpen
Eindredactie: Mira Van Olmen en Andy Demeulenaere
Redactie: Kevin Breyne, Erik Verstraelen, Tine Wouters, Katrijn Geldof, Kate Crauwels, Klaartje Van Loy en Maarten Schenk.
Taalnazi: Bart Boone
Foto's: archief, plaatselijke groepen
Tekeningen: Duppe
Vormgeving: Jan Van Bostraeten
Drukkerij: Vanden Broele, Brugge
 Dubbelpunt wordt gedrukt op chloorvrij gebleekt papier
Giften: giften aan Chirojeugd-Vlaanderen vzw kunnen gestort worden op rekeningnummer 000-0150728-87.

Experimenteren heeft iets gevaarlijks. Het eerste waar ik aan denk als ik het woord hoor, is dat het experiment wel eens fout zou kunnen aflopen. Dat is ook niet zo verwonderlijk. Experimenten in de chemieles werden altijd door lange regels over veiligheid geïntroduceerd. Soms vond ik het wel een beetje belachelijk, als we bijvoorbeeld onze "duikbril" ook moesten aandoen om te kijken of dit soort plastic drijft. Ook in de media wordt het mislukken van experimenteren beklemtoond, of het nu over drugs gaat of over atoomenergie. Of er wordt in vraag gesteld of klonen wel 'het experimenteren waard' is. (Terecht, volgens mij.)
 Maar er is ook nog een andere kant. Dankzij het experiment is er vooruitgang mogelijk geweest. Stel je eens

voor dat wij op het nationaal secretariaat die tienduizend Dubbelpunten nog met de hand moesten kopiëren in plaats van een cd-rom aan de drukker te geven. Of dat nooit eens iemand het spel verstoppertje op de helling had gezet door een bal toe te voegen. Ook kinderen en jongeren kunnen vooruit in hun ontwikkelingsproces als ze de kans krijgen om te experimenteren, en wie zijn wij om hen daarin tegen te houden? Veiligheidsagenten! Want zoals ik in het begin al opgemerkt heb, het kan fout lopen. Moraal van het verhaal: laten experimenteren, die kinderen, maar toch liever een oogje in het zeil houden! VOWAS, weet je wel?

Kevin



DOSSIER EXPERIMENTEREN

DP daat jullie uit	3
Vlam in de pan	8
Technopolis	9
Speelgoedmuseum	10



Afdelingen

Speelclub	12
Rakwi	14
Tito	16
Keti	18
Aspi	20



Jaarthemaverhaal	22
------------------	----

Aspitrant	24
-----------	----



Panel	28
-------	----

Krakmoment	29
------------	----

Internationaal	30
----------------	----

Groot Onderhoud	32
-----------------	----

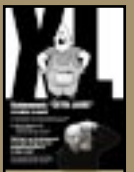
Speelgoedmuseum	33
-----------------	----

Chiro-info	34
------------	----

Gesprokkeld	36
-------------	----

Petitie tegen oorlog	37
----------------------	----

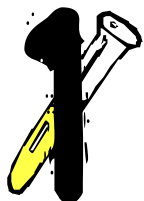
Vorming	38
---------	----





DUBBELPUNT DAAGT JE UIT!

We lanceren drie experimenten. Aan jou de keuze én de uitdaging om met je groep te gaan experimenteren in de Chiro. Veel succes!



'Hokus pokus' Kan iedereen toveren?

OFTEWEL: CHEMIE EN FYSICA IN DE CHIRO

Weten je rakwi's niet dat je muziek kan maken met gevulde glazen? Of schuilde je ooit tevergeefs met je aspiranten achter een holle aanplakzuil wanneer je affiches plakte voor de fuif? Wist je dat je met een experiment ook een LK kan opvrolijken? Er zit meer in experimenteren dan je denkt...

'FUN' OP OF NA EEN LK?

Als je een flesje bier schudt, komt er schuim uit. Maar je kan het pintje van iemand anders ook laten schuimen. Je wikkelt een eurocent in een blaadje waar je sigaretten mee rolt. Je gooit de ingepakte munt in het bierflesje en schuimen zal het!



VAN NAALD TOT KOMPAS IN TWEE STAPPEN

Neem een stalen stopnaald en strijk er met een pool van een magneet langs, altijd van boven naar beneden. Let op! Herhaal het voldoende, en doe dat telkens in dezelfde richting! Met de naald kan je dan een andere naald optillen. Of je kan er ook een kompas van maken. Leg ze op een kurk die in het water drijft, of hang ze aan een stukje naaigaren. De naald wijst je de weg naar noord en zuid.

HOE KRIJG JE SPEELCLUBBERS SNEL IN BAD?

Je vult een bak met water. Als je een gewone lucifer erin legt, drijft hij rustig rond. Maar als je die lucifer nu eerst met zijn achterste in de zeep steekt en dan pas te water laat, zal je merken dat hij vluchtig heen en weer schiet door het water.



KAN EEN SUIKERKLONTJE BRANDEN?

Neem een suikerklontje en een lucifer. Je zal het klontje niet kunnen aansteken, het zal alleen smelten tot bruine karamel. Als je nu op een suikerklontje een beetje as doet, zie je een blauwachtige vlam.



WAAROM KAN JE ACHTER EEN AANPLAKMUUR NIET SCHUILEN?

Als je het al eens gedaan hebt, weet je dat het geen goed idee is. Zet een kaars achter een fles op tafel. Blaas van aan de andere kant naar de fles. De kaars gaat uit! De lucht gaat gewoon rond de fles zodat ze uitwaait.



MAKEN GLAZEN MUZIEK?

Iemand zingt gemakkelijker na enkele glazen, dat weten we al. Voor de ongelovigen onder ons, je mag dat altijd eens testen. Maar weet dat je met wijnglazen ook nog andere muziek kan maken. Vul ze met water en ga met een vochtige vinger over de rand van het glas. Je kunt een orkestje maken met je rakwi's als je glazen vult met telkens een andere hoeveelheid water.



Goed gedaan, pompoen:

EXPRESSIEF KOKEN

Koken onder tijdsdruk... Felice en Van Hove zijn er experts in, maar wedden dat je in de Chiro minstens even straffe toeren kan uithalen? Dit is een kookexperiment voor een oudere groep met 6 leden. Je maakt op voorhand voor elk lid een draaiboekje, waar per minuut beschreven staat wat ze moeten doen... Om het geheel te laten lukken, ben je best wat flexibel met je minuten, en promoveer je jezelf tot opperkok om waar nodig bij te springen... Het kan lukken, we hebben het al eens geprobeerd! Veel succes!

WAT HEB JE NODIG?

- 1 pompoen
- 3 ajuinen
- groot mes of zaag
- zakdoek
- aardappelmesjes
- messen, lepels
- plastieken kom
- bakboter
- een kopje
- een soepketel
- een kleinere ketel
- 125 gram bloem
- een stuk krant
- zakje bakpoeder
- kaneel
- zout
- limoen/citroen
- 1 blik gepelde tomaten
- blikopener
- twee eieren
- een gesneden brood
- frituurpan
- twee koekenpannen
- arachideolie
- een fles spuitwater
- glazen of bekens
- kaarsjes
- poedersuiker en vanillesuiker
- borden
- soepkommetjes
- bestek
- papier en schrijfgerief

	PERSOON 1
CHIROMINUUT 1	Je bent een beul. Je moet Mr. Pompoen, een gemene moordenaar, scalperen. Je kan gebruik maken van een mes of een zaag. Vergeet niet de veroordeelde te vragen naar zijn laatste wens.
CHIROMINUUT 3	Begin de pompoen uit te hollen met mes en lepel. Vraag raad aan de opperkok als je niet meteen weet hoe je hieraan moet beginnen. Pas op dat je de schil van de pompoen niet beschadigt. Als er iemand vraagt of je hulp nodig hebt, zeg dan 'nee'
CHIROMINUUT 6	Kijk of de boter al goed gesmolten is en al een beetje pruttelt. Gooi er de gesneden ajuin bij en roer goed. Zorg dat hij niet bruin wordt.
CHIROMINUUT 8	Doe 20 koppen pompoen in de ketel waar al ajuin in pruttelt. Meng de pompoen onder de ajuin en blijf goed roeren. Hou ondertussen ook de andere ketel met pompoen een beetje in het oog.
CHIROMINUUT 10	Zet je in een hoekje, wees kip en leg zo maar eventjes twee eieren (neem dus twee eieren mee naar je hoekje). Kijk geschokt en geëmotiveerd toe hoe een brutale vlegel je 'legsel' behandelt.
CHIROMINUUT 12	Neem de uitgeholde pompoen en ga ermee naar buiten.



PERSOON 2	PERSOON 3	PERSOON 4	PERSOON 5	PERSOON 6
<p>Heb medelijden met de pompoen die onthoofd wordt en jammer alsof je de geliefde van de pompoen bent.</p>	<p>Zoek een mooie, grote ajuin uit en begin hem te schillen en fijn te snijden. Zeg hierbij telkens: "Nee, ik ga niet beginnen wenen!"</p>	<p>Zoek een mooie, grote ajuin uit en begin hem te schillen en fijn te snijden. Begin een gesprek over een ontroerende film die je ooit zag.</p>	<p>Zoek een mooie, grote ajuin uit en begin hem te schillen en fijn te snijden. Luister niet naar wat de anderen zeggen. Concentreer je op je ajuin.</p>	<p>Neem een zakdoek en ga traantjes deppen en troostende woordjes spreken bij wie het nodig heeft. Als de ajuinschillers nog niet aan het wenen zijn, begin dan zelf te wenen en troost jezelf.</p>
<p>Begin de pompoen uit te hollen met mes en lepel. Vraag raad aan de opperkok als je niet meteen weet hoe je hieraan moet beginnen. Pas op dat je de schil van de pompoen niet beschadigt. Als er iemand vraagt of je hulp nodig hebt, zeg dan 'nee'.</p>	<p>Verzamel de stukken pompoen die door het uithollen loskomen en begin ze in blokjes te snijden. Leg de blokjes in een plastic kom. Als er iemand vraagt of je hulp nodig hebt, zeg dan: "Ja, je bent een engel! Snij jij de pompoen in plakjes (!) en hou ze apart."</p>	<p>Begin als een gek de ajuinen te snijden die je voorgangers nog niet volledig goed gesneden hebben. Als er al drie ajuinen volledig in mootjes gehakt zijn, werk dan onder het motto dat het altijd nog ietsje fijner kan. Als er iemand vraagt of je hulp nodig hebt, zeg dan: 'Nee, zie je dan niet dat ik druk bezig ben? Ik heb geen tijd nu.'</p>	<p>Neem de allergrootste ketel en doe er een klont boter in. Zet het vuur heel zachtjes aan en aanschouw het fysische fenomeen 'smelten'. Als je merkt dat het een beetje langzaam gaat, zet het vuur dan iets harder.</p>	<p>Kijk goed rond en vraag of je ergens kan helpen. Hang het slaafje uit.</p>
<p>Doe zes kopjes in stukjes gesneden pompoen met een beetje water in een niet te grote ketel. Zet de ketel op het vuur en roer. Het vuur mag in het begin redelijk hard staan, maar als je deze opdracht verlaat, zet het dan op 'zacht'.</p>	<p>Hou je bezig met de pompoen. Is hij al goed uitgehold? Is alles al in mooie stukjes gesneden?</p>	<p>Doe 125 g patisseriebloem in een kom. Vraag aan de persoon met de krantenhoed wat erbij moet.</p>	<p>Vouw een hoed uit krantenpapier en zet hem op je hoofd. Verzamel in een kopje de inhoud van een zakje bakpoeder, 3 koffiepels kaneel en een snuifje zout. Wacht tot iemand naar je toe komt en voeg jouw ingrediënten aan de zijne/hare toe.</p>	<p>Hou je bezig met de pompoen. Is hij al goed uitgehold? Is alles al in mooie stukjes gesneden?</p>
<p>Verwijder de schil van een limoen/citroen en rasp die, of snij ze in hele fijne stukjes.</p>	<p>Verstop de blikopener en trek pijlen naar de plaats waar je hem verstopt (niet te moeilijk). Geef tips aan de persoon die hem moet zoeken. Applaudiseer wanneer hij/zij het blik heeft kunnen openen.</p>	<p>Neem een blik gepelde tomaten en volg de pijlen naar de blikopener. Kom dan terug naar de keuken en maak het blik open.</p>	<p>Ga op een stoel staan en verzin een antwoord op de vraag: 'Moeder waarom koken wij?'</p>	<p>Verwijder de overtollige rommel van tafel en bevestig alles wat de anderen verkondigen. ("Ja, dat is waar. Ik heb dat ook al gemerkt...")</p>
<p>Ga de kip een bezoekje brengen en maak haar twee eieren afhandig. Kluts de eieren samen met de limoenschil. Voeg dit bij het bloemmengsel dat in de vorige fase bereid werd.</p>	<p>Hou de ketels die op het vuur staan in de gaten. Voeg aan het pompoen-uimengsel in de grootste ketel eerst het geopende blik gepelde tomaten toe, en dan drie liter heet water. Breng het geheel aan de kook. Controleer of de pompoen in de kleine ketel al een beetje zacht wordt door er met een vork in te prikken.</p>	<p>Wees creatief met brood! Snij er mooie figuurtjes uit. Leg de figuurtjes op een bord.</p>	<p>Zet de friteuse aan en ga daarna mee creatief wezen door mooie figuurtjes uit brood te snijden.</p>	<p>Gooi 6 bouillonblokjes, kruiden en wat curry in de grote ketel op het vuur.</p>



	PERSOON 1	PERSOON 2	PERSOON 3	PERSOON 4
CHIROMINUUT 13		Neem de theelichtjes en ga ermee naar buiten.		
CHIROMINUUT 14			Neem 3 aardappelmesjes en ga ermee naar buiten. Maak samen met de anderen die daar zijn van deze pompoen een 'chiro/Chiro-object'.	
CHIROMINUUT 15				Ga met de lucifers naar buiten en steek de theelichtjes aan. Geef iedereen een theelichtje en aanschouw het 'spel der vlammetjes'.
CHIROMINUUT 16				
CHIROMINUUT 17				
CHIROMINUUT 19	Ga naar de keuken en kijk of de pompoenstukjes in de kleine ketel al gaar en zacht zijn. Haal de ketel van het vuur en giet het water af. Plet de pompoenstukjes met de 'pureestamper'.	Hou de soep in de grote ketel in het oog. Roer er af en toe eens in, controleer eens of de pompoen al gaar wordt.	Gooi een eerste portie broodfiguurtjes in de frituurpan en laat ze bakken tot ze als mooie goudgele schuitjes komen bovendrijven. Herhaal deze handeling als je kunt. Leg de gebakken figuurtjes in een kom die bedekt is met keukenpapier, zodat het overtollige vet geabsorbeerd wordt.	Verzin mooie namen voor de gerechten die jullie aan het maken te zijn, en schrijf ze mooi op een blad papier, eventueel als reclameboodschap.
CHIROMINUUT 23	Meng de 'pompoenpuree' onder het deeg dat al bereid is. Zorg dat je een egaal mengsel bekomt dat redelijk (maar ook niet té) slap is.	Hou de soep in de grote ketel in het oog. Roer er af en toe eens in, controleer eens of de pompoen al gaar wordt.	Gooi broodfiguurtjes in de frituurpan en laat ze bakken tot ze als mooie goudgele schuitjes komen bovendrijven. Herhaal die handeling als je kunt.	Kies twee mooie, niet al te grote koekenpannen uit. Zet ze op het vuur, giet er wat arachideolie in en verhit ze.
CHIROMINUUT 26	Neem het pompoendeeg en ga naar één van de twee koekenpannen op het vuur. Als de olie al warm genoeg is, giet er dan een mooie lepel deeg op en bak dit 'koekje' aan beide kanten mooi goudbruin. Leg het daarna op een bord met keukenpapier, zodat de olie geabsorbeerd wordt.	Ga naar één van de twee koekenpannen op het vuur. Als de olie al warm genoeg is, giet er dan een mooie lepel deeg op en bak dit 'koekje' aan beide kanten mooi goudbruin. Leg het daarna op een bord met keukenpapier, zodat de olie geabsorbeerd wordt.	Begin de soep in de grote ketel te mixen. Doe dit lang genoeg zodat ze mooi egaal wordt.	Gooi broodfiguurtjes in de frituurpan en laat ze bakken tot ze als mooie goudgele schuitjes komen bovendrijven. Herhaal die handeling als je kunt.
CHIROMINUUT 30	Als alles goed gegaan is, kan je nu aan tafel gaan zitten en genieten van je kookkunsten!	Als alles goed gegaan is, kan je nu aan tafel gaan zitten en genieten van je kookkunsten!	Als alles goed gegaan is, kan je nu aan tafel gaan zitten en genieten van je kookkunsten!	Als alles goed gegaan is, kan je nu aan tafel gaan zitten en genieten van je kookkunsten!

Was je experiment geslaagd? Of ging het compleet de mist in? Laat het ons weten! Verslagjes en foto's zijn heel welkom op Dubbelpunt, Kipdorp 30, 2000 Antwerpen, of via e-mail naar dubbelpunt@chiro.be.

PERSOON 5	PERSOON 6
Ga naar buiten en plaats daar de brandende theelichtjes in de pompoen.	
	Neem de hoed van de pompoen en zet hem buiten op de uitgeholde pompoen.
Verzin mooie namen voor de gerechten die jullie aan het maken te zijn en schrijf ze mooi op een blad papier, eventueel als reclameboodschap.	Vraag aan de opperkok het recept voor 'pampoenkokies' en lees dit luidop voor.
Steek de mixer in elkaar en vraag aan de persoon die de pompoensoepketel bewaakt of de soep al gemixt mag worden. Zaag die persoon maar de oren van het lijf (figuurlijk!!!).	Vergast alle koks (inclusief jezelf) op een glaasje (spuit)water.
Maak de tafel leeg en proper en dek ze met zeven borden, soepkommetjes en bestek. Maak het gerust gezellig.	Haal de pompoen naar binnen en zet hem op tafel. Zet ook poedersuiker en vanillesuiker op tafel, samen met de gebakken 'pampoenkokies'.
Als alles goed gegaan is, kan je nu aan tafel gaan zitten en genieten van je kookkunsten!	Als alles goed gegaan is, kan je nu aan tafel gaan zitten en genieten van je kookkunsten!

ZUID-AFRIKAANSE 'PAMPOENKOKIES' (DEUR SONJA JORDT)

Plaas pompoen in 'n kastrol met bietjie water en kook oor matige hitte tot sag en gaar. Dreineer en skep pompoen uit in 'n sif door die kastrol om te dreineer. Indien pompoen waterig is, kan dit in 'n kastrol verhit word oor matige hitte sodat die oortollige vloeistof kan verdamp.

Laat afkoel. Jy het 500 ml gaar, fyngedrukte pompoen nodig.

Vryf pompoen met 'n houtlepel deur 'n growwe sif.

Sif koekmeelblom, bakpoeier, kaneel en sout saam.

Klits eiers en gerasperde lemoenskil saam.

Voeg pompoen en geklitste eiers by gesifte bestanddele.

Meng deur. Dit sal 'n taamlieke slap beslag wees, maar dit moenie te loperig wees nie. Verhit olie in 'n braaipan.

Skep lepels vol van beslag in verhitte olie en braai tot goudbruin alkante.

Dreineer op absorbeerpapier.

Sprinkel kaneelsuiker oor die bodem van 'n opdienbord.

Rangskik pampoenkokies op bord en sprinkel weer kaneelsuiker oor.

Garneer met suurlimoenskyfies en sit voor.



Te land, ter zee en in de lucht?



Bij dit experiment worden de mechanische en technische vaardigheden van je groep getest. Stippel vooraf een kort parcours uit, maar zorg dat je van op het beginpunt de eindmeet niet

kan zien. De groep moet proberen om voltallig aan

het einde te raken met verschillende voer-, vaar- en/of vliegtuigen.

Let wel, elk voertuig mag maar één keer gebruikt worden, en maximum drie mensen mogen zich met het voertuig verplaatsen. Om het extra moeilijk te maken moet bij elke rit, vaart en/of vlucht jullie beschermengel of mascotte meegenomen worden. Er zal dus telkens iemand moeten terugkeren naar de anderen om de mascotte terug te brengen. Het zal dus belangrijk zijn dat de groep vooraf bepaalt welke vervoersmiddelen gebruikt zullen worden. Afhankelijk van deze plannen zal ook nog wat tijd nodig zijn om de voertuigen te verzamelen en/of te maken. De moeilijkheidsgraad van dit experiment hangt in feite af van het uitgestippelde parcours en de grootte van jullie groep. Aanpassen is dus de boodschap, zodat dit experiment uitdagend maar ook doenbaar wordt.

ELLEN WAUTERS, KATRIJN GELDOLF EN KEVIN BREYNE

VLAM
in de pan
van de beurs



Een spel met een moraal ...

Luid en duidelijk legde leider Piet het spel nog eens uit. De regels waren simpel genoeg: iedereen kreeg een startkapitaal, waarmee ze bij de diamantmijn op de open plek diamanten konden gaan kopen (die er ook wel als knikkers uitzagen). Hoe groter de knikker, hoe meer aandelen van de snoepfabriek je ervoor kreeg op de beurs aan de andere kant van het bos. En met die aandelen kon je dan aan het einde van het spel koekjes, lollies en andere lekkernijen kopen op de veiling.

Het spel zat perfect in elkaar, vond Piet: eigenlijk was het een 'sociaal experiment', zoals hij gisteren nog tegen de groepsleider had opgeschept. Niet alleen was het een leuk spel, het zou de leden ook meteen een paar belangrijke levenslessen bijbrengen. Eerst en vooral dat samenwerking belangrijk was: het startkapitaal dat iedereen kreeg, was namelijk te klein om dadelijk de grootste diamant mee te kopen die het meeste opbracht. Enkel door met een paar personen samen te leggen konden ze dadelijk met de winstgevendere handel in grote diamanten beginnen. Ten tweede zouden ze hierdoor ook eerlijkheid en respect voor de regels meekrijgen: wie probeerde zijn 'zakenpartners' te bedriegen, zou nog maar moeilijk andere mensen zo gek krijgen om samen te leggen bij het kopen van een volgende knikker ... euh, diamant.

En tot slot zouden ze ook moeten onthouden dat deelnemen belangrijker is dan winnen: op het einde was er toch snoep genoeg voor iedereen, en als er niet spontaan genoeg gedeeld werd, dan zou Piet wel een handje toesteken ...

Het spel ging van start, en uiteraard vonden de leden het geweldig: Jan had namelijk een hele zak knikkers meegebracht van thuis, die hij lustig aan zijn vrienden uitdeelde. Els had ergens een paar bladen papier gevonden in dezelfde kleur als de aandelen, en maakte ijverig exemplaren bij voor zichzelf. En de veiling? Die draaide uit op een daverend succes: amper had iemand een bod gewonnen, of het desbetreffende snoepje verdween al in de mond van de koper. Delen kwam er niet aan te pas, maar dat was ook niet nodig, vonden ze: op het einde had iedereen nog aandelen over, maar ook buikpijn en niet de minste zin meer in snoep.

En of ze iets bijgeleerd hadden, vroeg leider Piet uiteindelijk nog. "Natuurlijk!" kwam het antwoord. "Veel zelfs: met vals spelen win je, ieder voor zich en winnen is belangrijker dan deelnemen! Smakelijk!!!"

MAARTEN SCHENK

EEN ECHT CHIRO-EXPERIMENT

Het jaarthema nodigt niet alleen uit tot spelen, maar ook tot experimenteren. Een nieuw experiment dan maar: met de Chiro naar een museum!

“Wablief?? Een museum? Daar kan je toch niet spelen!? Een plaats waar je iets leert?” Bah ja, waarom niet? We zien wel of het wat wordt! We testten twee musea in de buurt van Mechelen op hun ‘Chirovriendelijkheid’:

Technopolis, en het enige echte **Speelgoedmuseum**. Ziehier het resultaat.

TECHNOPOLIS

Met een bende goed uitgeruste chiroleden staan we voor de deuren van Technopolis, klaar voor een namiddagje experiment.

Proefkonijnen van dienst zijn enthousiastelingen van Chiro Vita uit Blaasveld, van Chiro Sint-Jozef uit Merksem en van Chiro Ekeren-Donk.

Voor we binnegaan, polsen we nog even naar verwachtingen: “Is experimenteren voor jou meer dan proefjes doen? Wat met experimenteren in de Chiro? En wat willen ze wel eens uitproberen in Technopolis?” Een aantal leden waren al in Technopolis geweest en wisten duidelijk wat ze wilden doen. De anderen hadden geen flauw idee wat hen te wachten stond. Is experimenteren dan iets dat je niet zo maar uit je mouw schudt? Of moeten onze proefkonijnen nog wakker worden? We moesten er maar eens invliegen...

Veel opwarming is niet nodig, want in Technopolis zijn er meer dan 250 interactieve opstellingen. Na twee uur experimenteerplezier weet niemand meer wat ze het allertofste experiment vonden. Dat het een geweldige ervaring was, staat als een paal boven water. Dat je alleen maar meer zin krijgt om te experimenteren ook. Maar helaas zijn niet alle proefjes uit Technopolis haalbaar om uit te testen in de Chiro.

ONZE PROEFKONIJNEN AAN HET WOORD:

Speelclubbers Sandra en Roxanne:

“Er waren veel plezante dingen te doen, maar het tofste was toch het spijkerbed, de zeeproefjes en de verschillende spiegels. Op een spijkerbed liggen, doet eigenlijk helemaal geen pijn. Bij de zeeproefjes kan je in een bad gaan staan, waar een hoepel in ligt. Met een touw kan je de hoepel omhoog trekken en dan sta je met wat geluk in een grote zeepbel. En in de spiegels met verschillende vormen kijken is echt wel grappig. In de Chiro willen we ook wel eens op een spijkerbed liggen, nu we weten dat dat kan. Of op een koord fietsen. Hier hangt er een groot gewicht onder de fiets, zodat je niet gemakkelijk van de koord valt.”

Kwicks Annelies en Stefanie: “Ook wij vinden dat spijkerbed geweldig. Je kan ook nog een luchtballon doen opstijgen met warme lucht, knap om eens uit te proberen. En volgens ons eigenlijk best te doen. We zullen in de Chiro ook eens iets uittesten wat we nog nooit gedaan hebben: benjisingen of zo...”

Tipsters Diana en Hanne: “We hebben hier veel toffe dingen gedaan, maar de resultaten zijn toch niet altijd wat je verwacht. Wat we zeker nog eens willen uitproberen is een krantje maken, of fietsen met een fiets op vierkante wielen. Als je fietst op een soort van halve cilinders, kan het geen kwaad dat de wielen vierkant zijn. We hebben ook lang staan dan-





sen op een balk voor een blauwe muur. Dat wordt gefilmd en op een televisiescherm wordt er dan een achtergrond bijgezet. Enorm grappig, maar misschien niet zo gemakkelijk om zelf nog eens uit te testen.”

Tiptiens Lynn en Evi: “Dit hadden we verwacht: een toffe namiddag. Schaduwen met een lichtflits fixeren op een muur: geweldig gewoon, alleen spijtig dat dat vrij moeilijk is om zelf nog eens te proberen. Die fiets op de koord zou wel moeten lukken, denken we. Niet alle experimentjes zijn gelukt, maar 't is gewoon super om het eens te doen.”

Aspi's Sint-Jozef en Ekeren-Donk: “We waren hier al eens geweest, dus we wisten wat we mochten verwachten. Een erotische scène uitbeelden

met een schaduw-projectie blijft natuurlijk geweldig. Het nieuwe “sEKSPERIMENT” is ook grappig om eens te doen. Aan de hand van verschillende testjes worden bepaalde verschillen tussen mannen en vrouwen uit de doeken gedaan. Zo moet je bijvoorbeeld met verschillende stokjes een vrij ingewikkelde constructie maken. Daarmee wordt je ruimtelijk inzicht getest. Nadien kan je je resultaten vergelijken met de gemiddelde man of vrouw. In de Chiro zouden we trouwens wel eens zelf elektriciteit willen maken om er dan iets mee te doen. Het idee van de echo-buis, een lange buis waar je in moet spreken en waar je de achterkant al dan niet van sluit, is ook nog eens het proberen waard. Het is misschien niet gemakkelijk, maar zo een wand met beweegbare staafjes in, zodat je een doordruk van je gezicht kan maken, willen we ook wel eens

uitgetest zien op een zondag.”

Naast de experimentjes die zijn blijven hangen bij onze chiroproefkonijnen, kun je in Technopolis ook je hoofd breken op puzzels, kun je dammen bouwen, met water spelen, zie je ‘elektriciens’ aan het werk, kan je eens dronken achter het stuur kruipen, met licht spelen, of de verschillende testjes van het “sEKSPERIMENT” doen. Mogelijkheden zat, dus.

CONCLUSIE:

Experimenteren maakt mensen warm om verder dingen uit te proberen, om grenzen te verleggen. Het heeft niet altijd het verwachte resultaat, maar een experimentje wordt altijd wel gesmaakt. Een beetje fantasie kan hierbij natuurlijk geen kwaad.

EEN MUSEUM VOL



Een tweede experiment: met de Chiro naar het Speelgoedmuseum... Is dat eigenlijk wel een goed idee? Het blijft tenslotte een museum, en voor een echt hevig spel is dat nu eenmaal niet meteen de geschikte plaats.

Of heeft dit museum ons, spelmensen, toch wel wat te bieden? We probeerden het eens uit met speelclubbers Julie en Ruben, tito Lieselot, aspi's Bert en Jordy, leider Daffy en VB Marleen van Chiro Rif Raf Kokejane, en met sloebbers Kaat en Hannes, rakwi's Wout en Laure, keti's Karen en Tineke en leiding David en Marijke van Chiro De Kring Houtem.



De drie wijzen brengen een fietske, knikkers en Lego.

Glorieuze overwinning in de slag tegen Playmobil

-50000000 -80000 1 700 1200

Rakwi Wout is een ancien. Hij heeft als sloeber het museum al eens bezocht en weet dat hij het toen leuk vond, omdat ze er leuke spelletjes speelden. Jordy, een aspi, is vooral meegekomen omdat zijn leider het zo lief gevraagd heeft, maar hij verwacht zich toch te amuseren, want met de Chiro weggaan, da's altijd dolle pret. In de hal van het museum lieten we onze proefkonijnen even in de meegebrachte speelgoedkoffer neuzen. De sloebers doken – vreemd genoeg – meteen in de boeken (op zoek naar leuke spelletjes, weliswaar), terwijl de speelclubbers een spelletje mikado begonnen, en de rakwi's lieten zich van hun beste kant zien in een soort fantasiespel met pruik en vingerpopjes. De oudere jongens palmden de hal in voor een tactisch knickerschietgevecht, en de meisjes trainden hun creatief denkvermogen met een tangram.

“Boeiend,” dachten we, “eens zien of die voorkeuren ook in het museum naar voren komen!”

Een museum is natuurlijk geen speeltuin, daar was iedereen het over eens. In een speelgoedmuseum moet je vooral naar speelgoed *kijken*. Dat is uiteraard best wel leuk. Vooral de kleinsten gaven hun ogen de kost bij de kermis, die zich door een druk op de knop in beweging zette, en bij de treinen die in een mooi nagebootst stationsdecor onvermoeibaar rondjes bleven rijden. Voor de groteren was al dat mooi uitgestalde speelgoed vooral jeugdsentiment, dat zich uitte in gesprekken over vroegere avonturen met playmobil-, lego- en racehellen. Leider Daffy kwam tot de vaststelling dat hij een wel erg ongelukkige jeugd heeft gehad, want hij ontdekte dat de aspi's veel vaker “Hé, dat had ik!” riepen, dan hij dat kon doen. In het Speelgoedmuseum is er toch meer te beleven dan alleen kijken: je kan er ook wel echt spelen in twee speelhoeken met computerspelletjes, een reuzentwister en vier op een rij,



een voetbalspel, en allerlei leuke denkpuzzels. Voor een chirogroep is dit deel van het museum wellicht het leukste, en dat vonden onze proefkonijnen er ook van.

“Een museum is eigenlijk meer iets voor de school, je moet een beetje passief kijken naar al dat speelgoed, terwijl we in de Chiro veel liever écht spelen, desnoods zonder materiaal.” Vooral de oudsten vonden het allemaal wat te passief. De speelclubbers en rakwi's waren wel onder de indruk van wat ze gezien hadden. Hannes (sloeber) was duidelijk: “Ik zou best wel hier willen wonen... Dan zou ik met alles kunnen spelen, want ik vond echt wel al het speelgoed leuk.”

In een gesprekje met meneer Heylen, de directeur van het museum, hoorden we dat het Speelgoedmuseum vrij veel door jeugdbewegingen bezocht wordt.

“Uiteraard zijn jeugdbewegingen bij ons meer dan welkom, want uiteraard hebben we een aantal heel belangrijke raakvlakken. We hebben allebei een groot hart voor kinderen en spelen. Jammer genoeg moeten we vaststellen dat zo'n bezoek met de jeugdbeweging vaak een gemiste kans is. Het is zeker niet de bedoeling dat de leiding rustig in de cafetaria iets gaat drinken, terwijl ze hun leden loslaten in het museum. We hebben al meegemaakt dat de stukken speelgoed in de speelhoek van de ene naar de andere kant vlogen, en dat is natuurlijk niet de bedoeling. Mensen buitenzetten doen we echt niet graag, maar het Speelgoedmuseum blijft een museum, en we verwachten van al onze

bezoekers toch een basis aan respect en discipline.

We willen zeker de jeugdbewegingen niet uit ons museum bannen, integendeel! Daarom is onze educatieve dienst nu bezig met een soort rugzak die jeugdbewegingen op een speelse manier door het museum zal leiden...”

Aan de hand van onze pas opgedane ervaringen speelden we enkele tips door, die ze nu zullen gebruiken voor hun ‘rugzak vol speelgoed’. Het project staat nog in de kinderschoenen, maar voor ons wilde de educatieve dienst toch al een tipje van de sluier oplichten over hoe een bezoek aan het museum met de jeugdbeweging er weldra zou kunnen uitzien:

“Leider, mag ik de rugzak dragen?”

“Kijk, is dat niet dat gekke ventje dat we moeten zoeken?”

“Ik wil de fiche voorlezen!!!”

“Welke opdracht moeten we nu doen???”

“Yesssss! Al 96 punten met de sjoelbak!”

“Zou dat autootje nu uit Afrika of uit Amerika komen?”

... EXPERIMENT GESLAGD!

Overtuigd dat deze musea ideeën bieden voor een alternatief spelexperimentje? Alle informatie om dit ook eens uit te proberen vind je natuurlijk terug op internet. Neem maar eens een kijkje op www.technopolis.be of www.speelgoedmuseum.be.

Veel spelgenot, en succes met je geëxperimenteer!



Napoleon veroverd Legoland

1985: scheiding van Barbie en Ken.

1600

1750

1850

1920

1960

2100

Speelgoed wordt pas speel-goed, als je er iets speels mee doet... "Waarom niet eens spelen met speelgoedwinkelspeelgoed?" dachten Nathalie, Raf, Kim & Tom, en ze trokken er een dagje op uit naar een echte speelgoedwinkel...



Als we hier nu eens een chiropruzzel van maken?! Wie van de speelclubbers maakt Rupsje Ribbel het snelst volledig?



Hé, maar... Telefoontje moet toch niet altijd zittend in een kring gespeeld worden? Als we het nu eens wat groter aanpakken!

Tom, ik heb een idee: knutselen met plasticine, met daarvoor een klein spelletje.

Alle speelclubbers staan op een lijn. Eén speelclubber staat aan de andere kant van het veld met de telefoon aan zijn oor: Ik telefoneer naar... Bert! Bert probeert de beller te tikken voor de andere speelclubbers hem tikken. Als Bert niet getikt wordt, dan mag hij bellen. Als hij wel getikt wordt, dan wordt de tikker beller. Om het wat makkelijker te maken, kan je maar 1, 2 of 3 tikkers aanduiden en niet alle speelclubbers tikker laten zijn.



Leuk om op een weekend te doen: knuffelberenmodeshow. Wie kan zijn of haar beer het mooiste aankleden, en welk knuffelbeest kan het beste paraderen over de cat(bear)walk?



Of we maken een megagroot en bangelijk verkeersparcours voor onze eigen autootjes, gocarts of fietsen!

Met krijt kunnen wij een megagroot en bangelijk verkeersparcours maken op het plein of de stoep of zelfs de straat (vraag bvb. de straat van je heem aan als speelstraat) voor onze autootjes. Wie is de politieagent en kijkt of er geen verkeersregels worden overtreden?



En met een skateboard kun je ook wel estafette doen, of niet?

Span een stevig touw tussen twee bomen of laat twee leid(st)ers het touw vasthouden (je hebt een redelijk vlakke plaats nodig). Alle speelclubbers staan achter een leid(st)er in een lange rij. De eerste speelclubber vertrekt en neemt één autootje mee. Zij gaat zitten op het skateboard en trekt zichzelf met behulp van het touw naar de andere leid(st)er. Daar word het autootje afgegeven, en de speelclubber loopt met het skateboard terug. Zo gaat het verder tot alle autootjes overgebracht zijn. Wat is de snelste tijd waarin we alle auto's kunnen overbrengen?

De verschillende kleuren plasticine (of witte klei met wat verf of kleurstof) zijn verspreid over het veld/bos. De speelclubbers moeten om het snelste van elke kleur een beetje afnemen, maar moeten tegelijk zorgen dat elke speelclubber een stukje kan hebben. We maken er prachtige kunstwerkjes van.

Nathalie, kijk eens: kinderstratego! Dat kunnen wij toch beter, hé, met levende stratego!

Levende stratego: ofwel geef je elke speelclubber een pion, ofwel werk je met speelkaarten. De speelclubbers worden in 2 groepen verdeeld. In elke groep wordt een vlag aangeduid (in het kaartspel: de joker). De bedoeling is om de vlag van de andere ploeg te vinden. Kom je iemand van de ander ploeg tegen, dan moet je de andere proberen te tikken. Kaarten worden getoond, en diegene die de hoogste kaart of pion heeft wint. Als je allebei een zeven of een majoor hebt, dan speel je wimpeltrek of blad-steen-schaar.

Onze speelclubbers spelen toch graag toneel? Als we nu eens eerst het verhaal vertellen, en daarna beelden de speelclubbers het vervolg zelf uit!

Waarom poppenwagens alleen gebruiken om rustig je pop in rond te rijden?

Poppenrace: we racen tegen elkaar. Valt het knuffelbeest uit de poppenwagens, dan moet je het er eerst terug inleggen vooraleer je verder mag lopen.

En wat dan gedacht van een racebaan-opdracht?

Zoek een barbiepop die je helemaal uit elkaar kan halen. De speelclubbers moeten opdrachten uitvoeren om de delen van de pop te verdienen.

"Het grote Barbie-verover-spel", hebben jullie daar al eens van gehoord, meisjes?

Dit kan je het beste gebruiken bij een doorschuifspel: wie kan een knikker de hele racebaan (zonder loopings uiteraard) rondwinnen met het autootje, zonder dat de knikker eraf valt?

Het leven van een

Een pion zal wel nooit de held van het spel worden, want hij is voor eeuwig gedoemd te doen wat de dobbelsteen of een andere speling van het lot beslist heeft. Maar wat zou er gebeuren als die dobbelsteen in een wilde droom plots gekke ideeën kreeg en op spe(e)leologie-excursie ging? Onbezonnen trekt hij erop uit en al snel belandt hij in een of ander doolhof. Hij ontdekt er plaatselijke pionnen die er alles aan doen om hem op de een of andere manier van het veld te krijgen, terwijl ze zelf naarstig naar een uitgang zoeken. Gelukkig krijgt onze pion al snel het spel onder de knie en speelt hij zich snugger een weg naar de vrijheid!

DOOLHOF

Maak een levensgroot spelbord door bijvoorbeeld krijtlijnen op de grond te trekken of touwen in een schaakbordpatroon op het terrein te leggen. Voorzie een aantal vaste vakjes (zoals in Betoverde Doolhof) en maak voldoende stukjes verschuifbare doolhof (zie figuur). De rakwi's spelen alleen of in groepjes van twee en nemen hun plaats op het spelbord in. Via opdrachtjes kunnen de spelers stukken doolhof verdienen, die ze ofwel inschuiven (zodat andere spelers eraf vallen, en een opdracht moeten doen om er weer op te mogen) ofwel in de plaats leggen van het stuk waar ze op staan. Werk met een beurtrol, voor-



zie iets om stukjes doolhof te verdienen (inschuiven of vervangen), voorzie een eindpunt voor elk groepje of elke persoon, werk met variaties door op de vaste punten van het spelbord aangename verassingen te voorzien. Je kunt een pechstrook voorzien met aparte klassemmenten voor diegenen die eraf vallen (galgje - hints).

De pion is ontsnapt uit de doolhof en stuit op een helse zee waar een echte zeeslag aan de gang is. Gelukkig bereikt hij net op tijd een eilandje waar hij zich in een hoge boom kan verstoppen. Daar kan hij rustig het gevecht in de gaten houden. In het begin houdt hij zich wat afzijdig, maar na een tijdje begint hij de groene ploeg te coachen en tactische richtlijnen mee te geven. Hierdoor winnen ze het pleit en krijgt de pion een overzeese lift aangeboden.

ZEESLAG

Maak gebruik van het terrein, het enige wat je nodig hebt is een bal en een muur. Zet twee ploegen elk aan een kant van de muur (ze zien elkaar niet). En dan... gooien maar met die bom (bal)! Laat een speler op de muur zitten om richtlijnen te geven waar je moet gooien (tenzij de muur echt te hoog is). Wie kan een vliegdekschip raken?

De pion heeft nog maar pas voet aan wal gezet en wordt nog uitgewuifd door de matrozen van het groene vliegdekschip, of er barst een gigantisch onweer los. De pion haast zich naar een droog plekje en komt in een chirolokaal terecht, waar tot zijn grote vreugde een groot spel gespeeld wordt waarin allerlei kleine spelletjes vermengd zijn.



DRIEHOEKSLADDERSPEL

Maak een spelbord zoals op tekening 1. Op elk vakje staat een pion van één van je rakwi's. (In het voorbeeld kun je tot 13 spelers gaan, maar dat kan je zelf makkelijk aanpassen.)

Tijdens een **spelronde**, die zo lang duurt als je wil, kunnen pionnen zich verplaatsen op het spelbord door buurvakjes uit te dagen. Wie wint, mag zich verplaatsen en krijgt een punt (spelletjes: korte dam- en schaakspelen, vier op een rij, luchtmatrasje-blaas, dobbelen).

Een **puntenronde** duurt ongeveer 10 minuten. In de drie hoeken staan A - B - C (de leiding). Zij doen een klein kort spelletje tegen elkaar (bv. hinkelrace). De rakwi's hebben op voorhand voor iemand gekozen. Als A wint, dan is de puntenverdeling als volgt: zie tekening 2.

Geef je rakwi's een hint omtrent het kleine spelletje tussen A, B en C, zodat ze naar een van deze drie toe kunnen spelen in de spelronde.

De pion kijkt geamuseerd toe en zoekt later die avond andere oorden op. Plots struikelt hij over een zak vol geld. De pion kijkt rond maar blijkbaar is er niemand in de buurt iets kwijt. Met zijn zakken vol geld stapt hij een alternatief casino binnen. Zijn oog valt direct op 2 lopers die op één been staan en elkaar uit een cirkel proberen te duwen. Al snel heeft hij door hoe de zaken hier verlopen en de pion zet zijn pas



gevonden geld in om later met het dubbele buiten te wandelen.



tekening 1

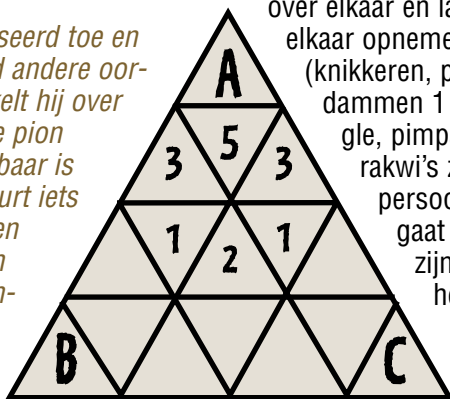
ALTERNATIEF

CASINO

Zet telkens twee van je rakwi's tegenover elkaar en laat ze het tegen elkaar opnemen in kleine spelletjes (knikkeren, petanque, levend dammen 1 tegen 1, halma, boggle, pimpampet). De andere rakwi's zetten geld in op de persoon die volgens hen gaat winnen. Wie kan er zijn of haar mederakwi's het beste inschatten?

Een leuk deuntje fluitend wandelt de pion ont-

spannen rond, als hij plots opgeschrikt wordt door een luide Yes-kreet: hij versloeg net de koningin...



tekening 2

RISKEER EENS 4 0

Een vernieuwend spel hoeft niet per se een nieuw spel te zijn.
Trek je kast eens open: een bron van inspiratie!

Gezelschapsspelen?
Meer dan een spelletje met vrienden of familie.

Maar...
...niet zomaar gezelschapsspelen...
Combineren, creëren, veranderen, vergroten, ...

OOG IN OOG: VELE KLEINTJES MAKEN GROOT...

Zes gezelschapsspellen liggen op een tafel, twee keer drie (A,B,C) korte spelen voor 2 spelers.
De ploegen hebben ook hun vaste plaats aan de gezelschapstafel (zie schema).

Schema:

plg1 plg1 plg1 plg3 plg2 plg2

A B C A B C

plg2 plg3 plg4 plg4 plg4 plg3

De titoploeg wordt in vier groepjes verdeeld. In een centraal spel met vier ploegen kunnen beurten verdiend worden om een zet te kunnen doen aan de grote gezelschapstafel.

Bijvoorbeeld: voetbal met vier doelen. Als Anja van ploeg 1 een goal maakt, mag ze naar de gezelschapstafel gaan en één zet doen bij een spelletje van haar ploeg. Het voetbalspel loopt door. Als Vincent van ploeg 4 een goal scoort, dan mag ook hij een zet gaan doen aan de gezelschapstafel.

Als Anja en Vincent hun zet gedaan hebben, spelen ze gewoon weer mee met het groot spel. Als Anja twee keer achter elkaar een zet mag doen, is dat natuurlijk in haar voordeel. Bvb: bij Onderuit kan Anja twee keer een nieuw schijfje invoeren.

Je kan na een bepaalde tijd een ander groot spel spelen.

Op het einde van de dag, bij de laatste zetten aan de gezelschapstafel, zal blijken wie de winnende ploeg is... namelijk de ploeg die het meest gezelschapsspelletjes gewonnen heeft!

Gezellig, niet?

Enkele andere grote spelen:

Cirkelspel: Maak een binnencirkel met een straal van ongeveer twee meter. Daarrond maak je een tweede cirkel, met een straal van 6 à 7m. Er zijn vier punten op de buitenste cirkel, waar de vier ploegen staan. Eén voor één mogen de spelers een sprong doen (met de twee voeten aan elkaar gebonden). In het midden liggen 'zetjes' (een kaartje met een Z op). Heeft iemand een 'zetje', dan

moet hij of zij eerst weer terug buiten de cirkel geraken voordat ze het zetje kunnen gaan doen. Intussen kunnen de anderen proberen tot bij die speler te geraken en op zijn of haar tenen te springen. Op die manier kan je iemands 'zetje' afnemen.

Short Track: De tito's stellen zich op in een kruis, elke arm is een ploeg. Eén tito loopt rond, gaat achter een ploeg staan en geeft een signaal. Daarop lopen alle anderen rond, en proberen ze zo snel mogelijk op hun plaats terug te komen. Wie als eerste in het rijtje staat, krijgt een zet.

```

      X
      X
      X
X X X   X X X
      X
      X
      X
      ↗
  
```

Je kan dit spel opbouwen door in een eerste fase iedereen met de klok te laten meelopen, door daarna de looprichting zelf te kiezen, in de laatste fase mag je elkaar hinderen.

Torpedo: In de verschillende groepjes staan de tito's achter elkaar. Zij vor-

P E E N O N D E R L I N T J E



men een duikboot. Allen zijn geblinddoekt, behalve de laatste. Nu kunnen de verschillende duikboten beginnen varen. De bedoeling is om je torpedo, de eerste tito, af te vuren op een andere duikboot en die te kelderren. De achterste tito bestuurt de duikboot door te knijpen in de schouders van degene voor hem/haar. Die geeft de kneep verder door, en zo verder. Afvuren doe je door twee maal te knijpen... De torpedo die als eerste een duikboot raakt, mag een zet gaan doen.

Vierkant-vlaggenroof: een ploeg vormt een zijde van het vierkant. Iedereen krijgt een nummer. Als je nummer wordt geroepen, kruip je vliegensvlug tussen iedereen's benen heel het vierkant rond totdat je terug aan je eigen plaats komt. Dan loop je naar het midden en neem je de vlag. Wie als eerste de vlag heeft, mag een zet gaan doen.

Praktische opdrachtjes kunnen hier ook tussen zitten, zoals Pictionary of Hints. Telkens een tito het juiste woord heeft geraden, mag hij of zij een zet gaan doen.



UITGETEST

Leidster Nele:

Toen ik het spel las, zag ik het meteen wel zitten om het te doen met mijn tippers. 't Is echt gebruiksklaar en het zag er wel tof uit. Als ik het niet had uitgetest, had ik het wellicht ook wel gedaan, door het gewoon in Dubbelpunt te lezen. Ik haal mijn inspiratie wel dikwijls uit de afdelingsartikels.

Tito's tijdens het spel:

- Waaaa... toch niet weer op de foto...
- Heeee, het sneeuwt... Aaaaaw, mijn vingers zijn bevroren...
- Hoe teken je een tussensoort friet met andalouse??

Tito's na het spel:

Liesbet: 't Was een tof spel met veel afwisseling.

Jennifer: Ja, omdat we zoveel spelletjes tegelijk deden, kon iedereen wel érgens in uitblinken.

Debbie: Ik vond het ook wel leuk. Alleen... als je verliest, is het niet zo leuk.

Melle: Ik vond het ook leuk dat het zo afgewisseld was.

Jana: Ja, en 't waren originele gezelschapsspelletjes. De meeste had ik nog nooit gespeeld.

Leidster Nele na het spel:

Het is heel goed meegevallen... Jammer genoeg waren ze met een beetje te weinig om het spel écht goed te spelen. We konden geen vier groepen maken, dus hebben we het in twee groepen gedaan. Maar het is zeker een spel dat ik aan alle titogroepen kan aanraden!

BLIND DATE

We verdelen de groep in een jongens- en een meisjesgroep, maar ze moeten even groot zijn. Het is dus mogelijk dat er jongens bij de meisjes zitten, of omgekeerd.

De week vooraf:

De week ervoor verkleeden en schminken de leden een Barbie of een Action Man (of iets wat daarvoor kan doorgaan). De keti's mogen tijdens het versieren elkaars pop in geen geval te zien krijgen.

Als alle poppen verzameld zijn, mag iedereen er drie uitkiezen die ze willen verleiden (keuze op een briefje schrijven), in volgorde van voorkeur. De leiding maakt daarna de volledige puzzel, zodat iedereen een blind date heeft.

We zetten in het heem brievenbussen klaar om boodschappen naar je 'blind date' te sturen.

De 'blind date' kan dan zijn of haar post de hele dag komen ophalen. (Je kan eventueel met niet gebruikte sloten de brievenbussen echt laten afsluiten en iedereen een eigen sleutel meegeven.) De brievenbussen van de jongens en de meisjes moeten door elkaar staan, zodat de 'homojongeren' niet op voorhand hun 'geaardheid' te weten komen.

Omdat niemand vooraf mag weten wie haar/zijn date is, moeten we natuurlijk schuilnamen gebruiken. Er kan over en weer geschreven worden, zodat de 'geliefden' mekaar al een beetje beginnen te kennen.

De zondag zelf:

Bij het begin van de namiddag mag iedereen in het geheim startpunten geven aan hun geliefde. Maatstaf is je tevredenheid over de briefjes van je geheime liefde.

Deze startpunten kunnen ingezet worden op de activiteiten om beter of slechter te scoren bij de 'geliefde'.

We proberen om aan de hand van gewonnen spelletjes te achterhalen wie onze 'meest geliefde' is.

Aan de hand van uitdagingen (telkens iemand uit de jongensgroep en iemand uit de meisjesgroep) kunnen er punten verzameld worden. De spelletjes moeten natuurlijk in het teken staan van "De Liefde". Ze zitten in een grote doos, waaruit de leden er één kunnen trekken.

Enkele voorbeelden:

- ▶ *handboogschieten naar verschillende hartjes (Cupido achterna)*
- ▶ *mekaars ingesmeerde tenen zo vlug mogelijk aflikken (tegelijker-tijd)*
- ▶ *een estafette met een eierdooier (+ eiwit) in de mond, tot de dooier breekt*
- ▶ *eigen ideetjes van de keti's mogen natuurlijk ook (na goedkeuring van de leiding!)*

Op het einde van de namiddag (na het vieruurtje, bvb.) is er een echte "Blind date show". Aan de hand van de verzamelde punten kunnen ze dus kiezen uit hun 'voorkeuren' van de voorbije week.

De week erna:

Deze week mogen de koppeltjes op 'droomreis' gaan.

We geven hen hiervoor een kookinitiatie, waarna er een intiem dineetje plaatsheeft met de zelfbereide gerechten. Ook de inrichting moet eerst door de gasten verzorgd worden.

Tot slot van de namiddag richten we natuurlijk opnieuw een 'Blind date show' in, waarin de verschillende koppeltjes hun mening over de partner kwijt kunnen.





Wat kan ik deze zondag nog eens doen met m'n aspiranten? Kaarten, een bosspel, babbelen, een fietstocht, een gezelschapsspel? Wel ja, een gezelschapsspel. Maar toch niet het gewone spel?! Waarom er niet eens eentje in 't groot uitproberen? Ook hier zijn weer 1001 variaties mogelijk. Laat je fantasie werken en speel eens Mankomanie, de Peking-mysteries, het simpele 4 op een rij maar

IN 'T GROOT.

Hier volgen wat uitprobeersels van verschillende chirogroepen:

CLUEDO ALS PLEINSPEL

Materiaal:

4 detectivelijsten (= aantal ploegen)
Verdachtenpapiertjes (= 6 verdachten, 6 wapens, 9 plaatsen)
9 stoelen

Uitvoering:

laat een onschuldige hand uit elke rubriek 1 papiertje trekken. Dit is de oplossing van de moord. Stop deze in een omslag en het spel kan beginnen.

Opstelling:

Ploeg 1 ploeg 2

 Ploeg 3 ploeg 4

(= een stoel)

Tussen twee stoelen is de afstand telkens 15 meter. Er zijn dus 5 lege stoelen. Hierop worden de verdachte personen, wapens en plaatsen verspreid. Je legt 2 verdachtenpapiertjes per stoel en houdt er 8 over. Je laat de leiders van de 4 groepen komen, die ieder een papiertje trekken. De andere 4 papiertjes maak je bekend, zodat alle groepen nog 4 verdachte dingen kunnen schrappen (die houdt de spelleiding bij). Het is nu de bedoeling te weten te komen wat er in de omslag zit. We beginnen het spel bij groep 1. Alleen groep 1 mag naar een stoel proberen te lopen om die aan te tikken. De andere ploegen sturen een aspi eropuit om dat te

beletten.

2 mogelijkheden:

- ▶ de speler van groep 1 tikt de stoel. De anderen worden weggezonden en de spelleiding laat de speler de keuze maken tussen de 2 papiertjes die op de stoel liggen. Hij of zij neemt er 1 mee en legt een papiertje van de eigen ploeg in de plaats;
- ▶ de speler wordt getikt voor hij of zij een stoel bereikt. Nu wordt iedereen weggestuurd, behalve diegene die de eerste speler aantikte. Ze verwisselen van papiertje.

Zo krijg je dus telkens een nieuwe aanwijzing. Elk nieuw gegeven dat de groepen vinden, doorstrepen ze op hun lijst. Zo wordt duidelijk wat er in de envelop zit.

Na groep 1 is het de beurt aan groep 2 en dan groep 3 en dan 4. Het spel eindigt als een ploeg de oplossing heeft gevonden.

LEVENDE OXO

Terrein:

een vierkant met vakjes

Uitvoering:

De leden worden verdeeld in 2 ploegen. Het is de bedoeling dat om de beurt van elk ploegje een speler in een (ander) vakje van het vierkant gaat zitten. Welk ploegje krijgt het eerst 3 spelers op een rij? Zorg ervoor dat je weet wie in je ploeg zit.

HOTEL

Uitvoering:

Dit spel is een combinatie van een knutselactiviteit en het bekende gezelschapsspel. Het is de bedoeling dat de aspi's met behulp van piepschuim, karton en ander knutselmateriaal een eigen stad uitbouwen, met als enige voorwaarde dat er 1 weg langs alle gebouwen moet lopen. De aspi's hoeven op dit moment van het spel nog niet te weten dat ze Hotel zullen gaan spelen.

De grootte van de stad bepaal je zelf, en hangt een beetje af van de grootte van het stadsplan. Dat kan een relatief groot stuk karton zijn, maar net zo goed een met krijt afgebakend gebied op het speelplein buiten.

Als iedereen zich voldoende heeft uitgeleefd in de creatie van 1 of meerdere gebouwen



RISK

Per groepje (van 2 aspi's) krijgen ze landen en legers (wc-rolletjes) in een bepaalde kleur. Ze zijn zelf ook pionnen en zijn dus gekleed in hun kleur. Ze moeten om het eerste in hun opdracht slagen. Voor de rest zijn het de gewone spelregels van Risk.



(hoe gekker, hoe leuker), wordt de opdracht gegeven om een eigen persoonlijk transportvoertuig in elkaar te knutselen dat op de net gemaakte weg kan rijden. (Dat hoeft natuurlijk geen auto te zijn: the sky is the limit). Wanneer alles klaar is, begin je met het Hotel-spel. De weg wordt opgedeeld in vakjes, waarop je een stuk grond of een gebouw kan kopen, of een paar vakjes kan verderschuiven, of entrees kopen, ... De categorieën kan je natuurlijk helemaal zelf kiezen, en de regels van het klassieke gezelschapsspel zijn niet meer dan een leidraad. Afhankelijk van de sfeer kan je bijkomende regels verzinnen, of elementen van Monopoly of Levensweg invoegen...

LEVENSWEG

Uitvoering:

De aspi's doorlopen een hele levensweg, met alle belangrijke levensfasen. De aspi die het eerst op pensioen kan gaan en het grootste kapitaal heeft gespaard, is gewonnen.

We spelen op een zelfgemaakt spelbord, dat bestaat uit verschillende vakjes in verschillende kleuren. Elke kleur staat voor een bepaalde opdracht. Bij het begin van het spel krijgen de deelnemers 100 euro en een pionnetje.

► **BLAUW** = geld krijgen of (vanaf volwassenheid) betalen, bvb. lotto gewonnen, belas-

tingen betalen, jarig, boete, spaarrekening, babysit betalen, aandelen, ...

- **ROOD** = kinderspel tijdens kindertijd (dit spel wordt gespeeld met heel de groep als tussendoortje) bvb. 1 2 3 piano, telefoontje, dirigentje, vliegen vangen, ...
- **GEEL** = geld krijgen of andere opdracht tijdens kindertijd, bvb. slecht rapport en huisarrest (1 beurt overslaan) of goed rapport (geld krijgen), nieuwjaar, toets (beurt overslaan), plechtige communie (geld krijgen van iedere speler), ...
- **BRUIN** = geld winnen of verliezen: soort casino, iedereen speelt mee, ze zetten een hoeveelheid geld in die ze kunnen winnen of verliezen, bvb. hoger-lager, eenentwintigen, roulette, om het langst 'aa' zeggen, ...
- **OPDRACHTEN BIJ DE LEVENSFASSEN** = speciaal vakje op het spelbord. Ze moeten niet alle opdrachten doen maar er 1 trekken van de stapel. Ze krijgen hiervoor geld. Bvb. geboorte: geboortekaartje maken; peutertijd: potje babyvoeding eten; kleutertijd: kindertekening maken; lagere school: 10 rekensommen maken of bij eerste communie weesgegroet opzeggen; middelbaar: examen, uitgaan, dronken zijn; jong-volwassenen: trouwen, werken; volwassene: problemen met gezondheid, overgewicht; pensioen: kaarten, petanque.



Spelletjes in het donker

“Geen enkel probleem, zus. Ik kan de zaak hier wel even sluiten. Als ik maar op tijd het bordje ophang en daarop duidelijk maak dat het containerpark volgende woensdagnamiddag gesloten is. Nee, nee, maak je maar geen zorgen. Ik zal er zijn. Om twee uur, zeg je? Oké!”

Pol haakte de telefoon in. Hij was wat blij dat hij volgende woensdag naar het verjaardagsfeestje van zijn neefje mocht. Om wat te passen op al dat jong geweld, had zijn zus gevraagd. Maar voor Pol was dat niet de eerste bezorgdheid.

Twee uur. Pol was stipt op tijd. Zijn zus, die altijd gehaast door het leven liep, deed open en vlug-vlug legde ze hem uit wat er allemaal te doen stond, waar het drinken en de hapjes lagen, wat wel en niet mocht, hoe laat het afgelopen moest zijn, welke gabbers een extra oogje in het zeil verdienden, enzovoort enzovoort. Pol had maar met een half oor geluisterd. Hij was meer aangetrokken geraakt door al die jonge kereltjes die met vanalles en nog wat bezig waren en geen oog hadden voor hun nieuwe oppasser.

Pols ogen puilden uit van verbazing. Hij wist niet dat zijn zus en haar man zulke aanhangers waren van alles wat de moderne tijd maar kan verschaffen: voor elk van de drie gezinsleden was er een computer en een televisietoestel. Vader was blijkbaar zo speels, dat ook hij een gelukkige eigenaar was van een Playstation. Moeder had dan weer een

echte bioscoopkamer ingericht met alle laatste nieuwe films. Gelukkig voor haar zoon was ze ook gek op jeugdfilms en andere zoete koek, zoals een serie Rocky's, science-fictiongevallen en vele Harry Potters en Bannen van de Ring. In het grote tuinhuis had vader meer dan drievierde van de oppervlakte voor zijn treinen ingepalmd, en neefje had met het laatste Sinterklaasfeest zowaar een synthesizer gekregen, mét de allerlaatste snuffjes.

Pol liep door het huis. Iedereen was wel ergens met veel plezier ergens mee bezig. Alleen of met twee of drie. Niemand liep daar verveeld rond. Niemand die uit de boot viel. Dat beviel Pol wel. Alleen jammer dat ze niets samen deden, al was het maar even. Taart eten of zoiets. Of een balletje trappen buiten in die grote tuin. Maar goed, er was al geen geruzie of geroep of gehuil of getrek en gesleur en dat is al wat.

Pol wandelde wat in de tuin. Een mooi aangelegde tuin, trouwens. Plots werd het – veel eerder dan verwacht – donker. Zwarte pakken wolken dreven boven het huis en de tuin en de rest van het dorp. Het zou gaan regenen, dat was zeker. Het leek er zelfs op dat het meer dan dat zou worden: storm, onweer! Gelijk kreeg hij, want een half uur later sloeg de bliksem in, niet zo ver van het huis. Een geweldige knal deed de gasten hevig opwippen, en daarna was er niets meer. Niets, alleen duisternis en het geluid

van de storm buiten. Iedereen bleef verweesd achter, want ook elke computer of tv, en al het elektronisch speelgoed was uitgevallen. Pol begreep dat, en net omdat het zo stil was, schoot hij direct in actie. Hij ging in de hal staan en riep onmiddellijk iedereen op om stil te blijven: “Rustig iedereen, blijf waar je bent, verroer geen vin en laat alleen je adem lawaai maken. Ik stel het volgende voor: julie komen straks zo heimelijk, zo stil en toch zo snel mogelijk naar de keuken. De koelkast is de aftelplek. Ik neem de kaars die ik hier ondertussen heb gevonden en doorzoek het huis. Als ik iemand van jullie kan ontdekken, ben je uit. Goed? Begrepen? Iedereen doet mee?” Pol kreeg verschillende ja's als antwoord. Het zoeken kon beginnen. Er werd geslopen, gelopen, omvergestoten, gevonden, gevat. Het was een schot in de roos, dat idee van Pol. Op slag was iedereen het donkere huis vergeten. En het werd nog eens gespeeld. En nog eens en nog eens en nog eens. Tot Pol er zelf genoeg van had en voorstelde om iets anders te gaan doen. Pol, die het zelf ook niet goed wist, bracht de kinderen bijeen in het salon. Ze gingen in een kring zitten, maar door het donker wist niemand goed wie naast wie zat. Zo werd Freek Joris genoemd, en Thomas werd Bas. Vandaar dat Pols neefje, Janus, op het idee kwam om elkaar te voelen. Hij begon dan ook. Een stekelig kopje, dat moet Marec zijn. Een paardenstaart,

er...

dat is vast en zeker Lucas. De bril, dat was Klaas. En die, die, die... Die wist hij niet. Dus nam 'die' de plaats in en begon opnieuw. Gegiecheld dat er werd! Op een gegeven ogenblik begonnen Thomas en Freek aan een zelfverzonnen spel. Thomas zou voorgaan en in zijn kielzog volgde Freek. Thomas

benoemde alles wat hij tegenkwam, waar hij over struikelde of viel en Freek zou er dan voor zorgen dat hij niets aanraakte. Was dat wel het geval, dan wisselden ze van rol. Intussen was Marec een 'echtgebeurd' verhaal begonnen over spoken en griezels en vampieren die zijn kamer waren binnengedrongen. Hij bespaarde niemand details. Hoe de vampier probeerde hem uit bed te lichten. Hoe het spook maar dol bleef draaien en hoe de griezel maar bleef

schreeuwen en huilen en roepen. Zelfs Pol kreeg kippenvel van het verhaal. Gelukkig was het gestopt met stormen, maar het daglicht was ondertussen al wel verdwenen.

Joris en Bram waren ergens in het midden van het verhaal ontsnapt, en op zolder vonden ze nog een over-

schotje van de plasticen buizen waarmee Janus' papa de afvoerleidingen in hun huis had vervangen. Blijkbaar hadden ze ergens een zaklamp gevonden, zo één die grotzoekers op hun hoofd zetten. Van die buizen waren er nog meer dan genoeg

Klaas en Joris ook boven en hadden ze die twee stukken zeep in kleinere stukken kunnen verdelen. Wat een koers is dat geworden! Pol had ook zijn stukje racekar van zeep gemaakt en Bas was koersdirecteur.

Klassementen werden opgesteld,

bekers uitgereikt en de champagne vloeide rijkelijk.

Freek bedacht de gekste opdrachten: hij stuurde de ene om de treden te tellen, de andere om de deuren in huis te tellen, nog anderen om met alle kussens in huis een grote matras te maken. En zo begonnen ze van alles en nog wat te verzinnen: dingen in het donker. Tot...

Tot de zus van Pol thuiskwam en het licht aandeed, dat ondertussen weer werkte. Tot ze zag welke janboel Janus en zijn vrienden hadden achtergelaten.

Tot ze ook ontzettend boos werd.

"Hadden jullie niet gewoon met de computer kunnen spelen?!"

Pol knikkebolde even, als wou hij zeggen dat het hem speet. Maar diep in hem was er iets dat hem toch blij maakte: je kan van alles doen met niets!



EXPERIMENTEREN

om er een racebaan mee te maken tot helemaal beneden. Omdat Janus geen knikkers in huis had, en omdat ze die anders toch nooit zouden vinden, gebruikten ze een paar stukken zeep uit de badkamer. In beide zepen krassten ze hun namen en de koers kon beginnen. Algauw stonden Thomas,



Aspitrant 2003: Tijd à Tijd

In Dubbelpunt januari lazen jullie ongetwijfeld dat er een Aspitrant op komst is. We gaven jullie de opdracht om aspi's warm te maken om van 15 tot 19 april 2003 eropuit te trekken. In deze Dubbelpunt krijg je meer wapens bij en hebben we voor jou tekst en uitleg over alle 11 de Aspitranten. Kruip dus met je aspi's in een donker hoekje, steek de kaarsen aan, schraap je keel en lees hen voor uit de 'Grote Aspitrant'-pagina's.

Ssst... hier gaan we...

Time is Ticking Away!

Nog een paar weken (of een jaar) en dan studeer ik af aan de middelbare school. Over een paar maanden sta ik misschien al in leiding. Nog even, en dan kan ik voor mijn rijbewijs gaan. Niet zo lang meer, en dan mag ik gaan stemmen. Nog een paar jaar en dan moet ik gaan werken. En een vast lief vinden, dat is ook iets voor heel binnenkort. Een eigen plaats om te wonen, daar wordt het ooit ook wel eens tijd voor, of nog niet? Keuzes, beslissingen en twijfels... wat gaat het worden?

Aspitrant 2003: 349200 seconden aftellen naar al die belangrijke momenten. Ben je er klaar voor? Of stel je alles liever nog wat uit? Kom mee spelen, ontdekken en gewoon lol maken op Aspitrant... maar haast je: Time is Ticking Away!

't is zo ge-bakken!

Schuilt in jou een Bob De Bouwer? Of haal je soms stiekem die legoblokken nog eens boven? Dan is deze Aspitrant echt iets voor jou. We bouwen namelijk onze eigen stad. Echt waar, we verzamelden duizenden lege bakken, kratten zoals ze in het 'schoon Vlaams' zeggen, en we beginnen te stapelen. Tot we genoeg huizen hebben om in te slapen, pleinen om over te wandelen, straten om in te verdwalen, gekke bouwsels om door Japanners te laten fotograferen, ... suggesties zijn welkom!

Het wordt misschien wel iets met uitvindingen die onze stad telkens wat dichterbij het nu zullen brengen. Edison en co zullen ons vergasten op wat welkome afleiding met schitterende activiteiten. Zal dit plan lukken?

Primitiviteit

Ergens waar nagellak en nachtcrème nooit bestaan hebben, leefden mensen samen volgens wat we tegenwoordig de ongeschreven wetten zouden noemen. Omdat nostalgie naar deze ongemanierde en boertige tijd soms dichterbij is dan we denken, zullen we proberen het vroegere leven in al zijn aspecten naar boven te laten komen tijdens deze Aspitrant. We zullen de wansmakelijke invloeden van heden ten dage 5 dagen bannen en leven op het ritme van het moteurke van moeder natuur. Samen

met je leefgroepbroeders en -zusters de tent verwarmen, bibberend de chocomelk opwarmen op tweedaagse, samen de themamomenten aanschouwen, en zelf op de bühne 's avonds laat de show stelen. Slechts enkele sprankelende woorden om u te prikkelen, beste aspiranten. Enfin, om het met vijf woorden te zeggen: gewoonweg rudimentair den boer op!

Wat als...

- Wat als... je niet bij de Chiro was geweest?
- Wat als... België Turkije had geheeten?
- Wat als... Jezus zichzelf had kunnen redden van het kruis?
- Wat als... je moeder met je buurman was getrouwd?
- Wat als... je zus Pamela Anderson was?
- Wat als... de aarde toch plat was geweest?
- Wat als... het schrift niet uitgevonden was?
- Wat als... Adolf Hitler een Belg was geweest?
- Wat als... je niet zou meegaan op onze Aspirant?

Vrije-tijd-genoeg!

Tikt de klok zonder jouw echt even snel? En veranderen de tijden eigenlijk wel? Lijkt de tijd echt sneller te gaan als je plezier hebt? Of lijken de heerlijkste momenten juist eeuwig te duren? Het antwoord en nieuwe vragen op de Vrije - tijd - genoeg?! – Aspirant!

Altijd Speeltijd

Al Tijd neemt ons mee naar een wereld die bestaat uit Spelen en alle mogelijke combinaties van tijd. Zo kun je bijvoorbeeld spelen bij wektijd en slaaptijd, of ravotten met etenstijd, nietsdoen tijdens de speeltijd, en aardappelen schillen in de komkommertijd. Het jaarthema is hier dus zeker niet ver weg, en we zullen ervoor zorgen dat er altijd gespeeld kan worden.

Bedtijd

Onze liefdesreporters Chris en Yves nemen je mee van 'intimiteit' in de

oertijd tot 'over tijd' in de moderne tijd.

Kortweg, we gaan samen met hen op pad en belichten de geschiedenis van het liefdesleven. Hopelijk tot dan, op tijd en niet over tijd. Tot in de pruimentijd!

Tijd Uit(t)rekken

Als je voor deze Aspirant kiest, duik je samen met ons in de generatiekloof. Je voelt je jong en oud tegelijk. We vieren vast wel een feestje op grootmoeders wijze en komen te weten naar welke muziek de kleuters van 'tegenwoordig' luisteren.

Als je voor deze Aspirant kiest, dan leef je compleet tegen het ritme van de wind en van de zon. Laat alvast je biologische klok maar thuis, want anders pakken we ze af.

Over-tijd... feest!

Maak de wereldburger in je wakker en ontdek samen met 110 andere aspirantenthousiastelingen het FEEST VAN JE LEVEN!

Heb je dus zin om 5 dagen 'ANDERS' TE FEESTEN doorheen TIJD, RUIMTE EN CULTUUR, dan ben jij de mega-aspirant die we zoeken.

Meer nog: we ondervinden aan den lijve hoe het is om TWEE DAGEN TE REIZEN!



... 5820 minuten ...

of vijf korte dagen, hebben we de tijd om voorgoed de geschiedenis in te gaan. Velen deden het ons voor... Maar dit wordt immens, want met tachtig aspi's kunnen we meer dan één berg verzetten. De pers zal niet meer van ons weg te slaan zijn. Iedereen wordt een beetje beroemd. Wat er verwezenlijkt wordt, beslissen we samen. 160 handen op één buik, 800 tenen om ervoor te gaan, 2560 tanden om ons er in vast te bijten, want alleen dan bereiken we ons doel:

Tijd

a

Tijd

een project op poten zetten waar ze 100 jaar later nog over zullen spreken!

La mémoire du temps

Het zal je maar overkomen dat je tot de ontdekking komt dat niets is zoals het is geweest. Dat niets echt is en dat alles toch aanwezig is. Dat alles wat geweest is, niet eens is gebeurd. En toch zijn we er.

De geschiedenis is gewoon een goed geschreven scenario, een verhaal dat niet eens heeft bestaan.

Hadden ze ons gezegd dat het paard van Troje een koe was, dan nog hadden we het geloofd. Denk vooral niet dat je zelf denkt. Alles is bedacht of is een toeval van dé bedenkers.

Niets is zo spontaan als het lijkt. Een druk op een knop - je staat op en wordt geleefd.

Zelfs een kneep in onze wang kan ons niet overtuigen. 'La mémoire du temps' wel.

Het zal je maar overkomen...



Praktische info

Aspirant start op 15 april om 14 uur en eindigt op 19 april om 15 uur.

Aspirant moet je echt van begin tot eind meemaken, dus vroeger weggaan of later aankomen kan niet.

Iedereen geboren in 1985 of 1986 en ingeschreven als aspirant kan mee.

Wat de centen betreft: als elke deelnemer 71 euro kan bijsparen (misschien legt de groepskas wel iets bij?) is dat voor ons voldoende. De factuur wordt naar de financieel verantwoordelijke van de groep gestuurd.

Inschrijven doe je met bijhorend inschrijvingsformulier of via de website www.chiro.be.

Om ervoor te zorgen dat alleman alleman kent tegen het einde van Aspirant, mogen er maximum 5 aspiranten van dezelfde Chiro voor hetzelfde deelthema kiezen. Maak dus een eerste, een tweede en een derde keuze.

Vanaf 1 maart mogen de inschrijvingsformulieren toestromen op Kipdorp. Op 1 april sluiten we de inschrijvingen af. Wie nog later wil inschrijven, kan uitzonderlijk nog mee als er nog plaatsen zijn, maar betaalt wel 7,5 euro extra.

Inschrijven doe je per groep. Zorg ervoor dat je aspi's zeker zijn dat ze meegaan, want per annulatie betaal je ook 7,5 euro administratiekosten.

Eind februari krijg je posters, een brochure en nog inschrijvingsformulieren toegestuurd. En in maart kunnen jij en je leden alles over Aspirant ook nog eens in Kramp lezen.



Inschrijvingsformulier ASPITRANT 2003

Ik _____ (naam + voornaam)
ben de aspileid(st)er van Chiro _____ (naam van Chiro),
en ik wens volgende aspi's in te schrijven voor Aspirant 2003.

Deze gegevens hebben we nodig van elke deelnemer:

naam _____

voornaam _____

adres _____

telefoon _____

e-mail _____

geboortedatum _____ vegetariër: ja nee

stamnummer chirogroep _____

Eerste keuze: _____

Tweede keuze: _____

Derde keuze: _____

Dit inschrijvingsformulier stuur je voor 1 april op naar Chirojeugd Vlaanderen, Kipdorp 30, 2000 Antwerpen, met vermelding "Inschrijving Aspirant".

Ditzelfde formulier vind je ook op de webiste www.chiro.be.

Je kan ook een mail sturen naar info@chiro.be of tijdens de kantooruren telefoneren naar (03)231 07 95.



De Karmel te Brugge
Torhoutsesteenweg 406
8200 Brugge.
Tel.: 050/38.04.84
fax: 050/40.40.32
e-mail: DeKarmel@chiro.be
URL: www.chiro.be/dekarmel/
residenten: Willy Haest
en Franswaas Verheyen



Heidepark te Waasmunster
Ommegangsdreef 63
9250 Waasmunster
tel: 052/46.00.73
fax: 052/46.33.65
e-mail: Heidepark@chiro.be
URL: www.chiro.be/heidepark/
residenten: Toon Scheirlinck
en Veerle Van Hoecke



De Kalei te Dilsen-Stokkem
Lieve Moenssenslaan 1
3650 Dilsen-Stokkem
tel & fax: 089/75.52.83
e-mail: DeKalei@chiro.be
URL: www.chiro.be/dekalei/
verantwoordelijke: Kris De Bruyn



Heibrand te Westmalle
Wijngaardstraat 30
2390 Westmalle
tel: 03/312.05.60
fax: 03/311.52.77
e-mail: Heibrand@chiro.be
URL: www.chiro.be/heibrand/
verantwoordelijke:
Anne-Marie Antonis



JEUGDVERBLIJFCENTRA



Wist je dat Chiro

4 eigen jeugdvormingscentra heeft?

Ook jij kan er naartoe met jouw groep.

Boek eens een weekend met leiding of afdeling in je eigen huis!

Zo is er **Het Koetshuis in De Karmel.**

De Karmel ligt vlakbij de Tillegemse bossen en op een ferme steenworp van Brugge. Het domein omvat drie huizen.

Eén ervan, het Koetshuis, is ideaal voor de grotere leidingsploeg of (een paar) afdeling(en). Je hebt er drie grote werkruimtes, een zithoek, een knusse zolder, een eigen keuken met serviesgoed, bedden voor 60 personen, een eigen binnenkoer en speelruimte errond.

Voor de **goedkoopste** formule moet je minstens met **35** zijn.

Speciale Chiro-prijs: € 2,80 pp / 24u

(ENERGIE NIET INBEGREPEN)





En vandaag spelen we mislukkinkje!

Een – volgens de deelnemers te levendig - dubbelpunteam bestormt het SB van Verbond Kempen en Verbond Mechelen. Met een – volgens de deelnemers zelf - niet uitgeslagen bende praten we over volledig mislukte experimenten. Katrien en Karen van Chiro Niel, Bianca van Chiro Vita uit Blaasveld, Liesbeth, Sarah en Kaat van Chiro Battel, Jakke van Chiro Booischot, Bart en Yoni van Chiro Lippelo, Tim van Chiro Sint-Pieter uit Turnhout en Carmen en Sara van Chiro De Keten uit Zoerle-Parwijs leggen hun grootste mislukkingen bloot. Niet voor publicatie? Juist wel!

DUBBELPUNT : WAT GING BIJ JULIE OOI DE MIST IN?

Liesbeth: Alles ging gewoon al de mist in. Nee, dat is niet waar! We werkten eens een hele namiddag aan een groot spel: Het Groot Schapenspel. Het was echt wel een zalig spel, maar de stokken vormden het grootste probleem. De leden waren niet zo gemotiveerd en dus sloegen ze met die stokken op elkaar.

Karen: Eigenlijk is er bij onze Christus Koning eens een hele mis de mist in gegaan. Een leidster koos de misliedjes. Zij kende die maar ze wist niet of de rest van de leiding die ook kende. Toen we in de mis zaten, hoorden we vooral haar zingen. Een andere leider schakelde de priester in om alle leiding de geloofsbelijdenis nog eens vooraan uit te laten spreken. Natuurlijk waren de reacties achteraf 'poverkes'.

Kaat: Wij legden in onze Christus Koning een weesgegroetje helemaal uit. Er zat ook 'godverdomme' in. De priester vond dat die vloek niet kon en de mensen blijkbaar ook niet. Tijdens de mis liepen die naar buiten. Toen hadden we nog maar de helft van onze mensen.

Yoni: Onze Christus Koning liep niet verkeerd, wel onze fuif... met maar amper 10 man! Eigenlijk was er 20 man, maar wij waren er ook... met 10.

Bart: Het thema was nochtans cool, dachten wij. Met 'New Wave' wilden we vooral een iets ouder publiek aantrekken. "Ja mannen, tof thema, 't zal een toffe fuif worden," zeiden ze ons. Maar ze kwamen niet... niemand kwam eigenlijk. Allé, toch 10 man. Die avond maakten we een put van 30.000 oude Belgische frank (745 nieuwe euro's – nvdr). Het volgende chirojaar begonnen we met 5000 frank in kas.

DUBBELPUNT: ZIJN JULLIE OOI OOK OP CHIROZONDAGEN OF OP KAMP PLAT OP JULLIE BEK GEGAAN MET EEN SPECIAAL PROGRAMMA?

Jakke: Op buitenlands kamp in Hongarije wilden we het andere dorpje ook wel eens zien. We wandelden over de bergkam maar vertrokken en kwamen na zeven uur wandelen aan op dezelfde plaats. De kaartlezer beweerde dat de kaart verouderd was. Volgens ons kon hij gewoon geen kaart lezen.

Sara: De rakwitent zakte in mekaar op kamp. Wij waren toen aspiranten en onze tent stond onder water.

Carmen: Een kikkertent, er sprongen kikkers in rond!

Tim: Toen wij nog aspirant waren, vergat de leiding tijdens een tocht de noodenveloppe mee te geven. Zij vonden ons niet en wij hen niet. Met

onze aspiploeg kropen we in een Hollands café tot een uur of elf. Pas dan belden we de leiding.

Sarah: Ik raakte ooit mijn medeleidster en een rakwi kwijt. Mijn rakwi's dachten dat het mee in het spel zat, dus wilden ze haar niet gaan zoeken in het bos. De groepsleider is dan teruggegaan en kwam terug met een fiets op zijn schouder. We waren echt in paniek, maar achteraf bleek dat de rakwi zijn fietsleuteltje verloren was in het bos. Hij kon dus niet mee vertrekken. Mijn medeleidster is daar toen gewoon mee blijven wachten.

Bart: Ooit speelden we 'achtervolgerke'. Met onze ploeg liepen we de beek stroomopwaarts. De andere ploeg moest dat eigenlijk ook doen. Zij liepen stroomafwaarts. Bleek dat we uiteindelijk vijf dorpen van elkaar zaten.

Zotte SB-tovenaars, bedankt!

TINE WOUTERS & ELLEN WAUTERS



EXTRA LARGE - 16 MAART 2003 - KRAKMOMENT ONDOEFEND VLAANDEREN

Krakmoment: "EXTRA LARGE"

OP ZONDAG 16 MAART

De dag dat kartonnen dozen, buizen, klerenhangers, cd's, spiegels en - niet te vergeten - de Chiro zich laten zien aan Vlaanderen.

Een foto van je chirogroep in actie...

- ... op de chirowebsite
- ... verwerkt in een kunstwerk in Antwerpen
- ... en misschien zelfs ergens in de pers...

**Mail foto's van het krakmoment
in je eigen chirogroep naar
krakmoment@chiro.be
en laat je zien!**

En kom naar jezelf kijken tijdens de slothappening in Antwerpen, van 16.00 - 19.00u, of op de website: <http://www.chiro.be/krakmoment!>





Op deze bladzijden in Dubbelpunt lees je regelmatig verslagen van de tientallen internationale activiteiten waarbij chiroleiders en –leiders hun soortgenoten uit andere delen van de wereld ontmoeten. Verrassend zijn internationale ontmoetingen zonder uitzondering, maar ze lopen zeker niet altijd van een leien dakje. Er duikt altijd wel één of andere vorm van spraakverwarring op. Niet alleen een taalkundige, maar vooral een culturele. Bij elke jeugdbeweging tref je andere gewoontes en andere ideeën. Maar dat is juist het boeiende van de zaak. Zo wordt elke internationale ontmoeting een test voor je culturele flexibiliteit. Met het spel ‘Het eiland’ kan je de ‘culturele flexibiliteit’ van je keti’s of aspi’s testen zonder buitenlandse reizen of bezoekers. Zeker het proberen en bespreken waard!

Het eiland

Duur: 2 uur • Grootte van de groep: 10-16 personen • Afdeling: keti’s en aspi’s

MATERIAAL

- ▶ Pennen, papier, kopies van de rolbeschrijvingen
- ▶ Voldoende drankjes, bekers en koekjes
- ▶ Een kaart (in twee delen) van het spelterrein met een aanduiding van de plaats waar de ballons verstopt zijn.
- ▶ 5 rode, ronde ballonnen
- ▶ 3 ballonnen, verschillend van kleur, vorm, grootte
- ▶ 2 speciale ballonnen (bvb. condooms), verstopt op een geheime plaats
- ▶ een doos ‘gereedschap’ zoals punaises, scharen, plakband, koord
- ▶ rode lippenstift

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Op een eiland leven twee bevolkingsgroepen. Groep Y leeft in de bergen, groep Z leeft aan de kust. Ze hebben bijna geen contact met elkaar, maar weten wel van elkaars bestaan.

De twee bevolkingsgroepen hebben een andere taal en cultuur, maar beiden hechten een speciale betekenis aan ‘de ballon’. In groep Y proberen de mensen om religieuze redenen zoveel mogelijk

verschillende soorten ballonnen te verzamelen (verschillen in kleur, vorm, grootte). Voor de mensen uit groep Z hebben ronde, rode ballonnen een belangrijke, medische betekenis.

Kort geleden dook er een vreemde ziekte op in de streek van groep Z. Volgens een oude legende kan ze alleen genezen worden door een zeldzaam type ballon, dat alleen te vinden is op een onbekende plaats op het eiland. Er bestond wel een oude kaart die generaties lang werd doorgegeven van moeder op dochter, waarop de plek stond waar die speciale ballon te vinden is. Spijtig genoeg werd die kaart lang geleden verscheurd in een oorlog. Groep Z heeft nog maar één deel van de kaart. Groep Y heeft het andere deel.

De twee bevolkingsgroepen hebben elk een eigen doel in het spel. Groep Y wil haar ballonnen beschermen. Groep Z wil het medicijn vinden.

CONCREET:

Vooraf deel je de groep in tweeën en vertel je de inhoud van het spel.

Deel 1:

- ▶ Stuur de twee groepen naar een plek ver uit elkaar (de bergen en de kust).
- ▶ Geef elke groep de rolbeschrijving, pen en papier, en een deel van de kaart.
- ▶ Vertel de groepen dat ze een naam voor hun groep moeten bedenken, een eigen taal en een aantal culturele regels. Ze moeten regels ontwerpen voor:
 - ▷ de manieren van eten en drinken;
 - ▷ het begroeten van vreemdelingen;
 - ▷ sociale gedragsregels: wie mag tegen wie praten, wie mag het woord nemen in de groep, en hoe?
 - ▷ de manier waarop iemand wordt berispt als hij/zij de regels niet volgt.
- ▶ Ze krijgen 20 min. om dit te bedenken en in te oefenen (in oefenen is heel belangrijk!!).

Deel 2:

- ▶ Geef groep A de koekjes en groep B het drinken en de bekers.
- ▶ Nodig de twee groepen uit op een ‘neutraal’ terrein. Druk er op dat ze in hun rol blijven (taal, gedragsregels).

RECHTZETTING:

In het artikel 'Anders bivakken: met vluchtelingenkinderen op kamp' van Dubbelpunt januari staat een fout e-mailadres waar je informatie kan vragen. Je moet daarvoor NIET bij IntCom@chiro.be zijn maar wel bij HermienDent@chiro.be.

Deel 3:

- ▶ Geef de groep 45 minuten om hun opdracht uit te voeren. Groep Z mag starten met besprekingen om de helft van de kaart te krijgen, en mag proberen de ballonnen te vinden.

Deel 4: Nabespreking

- ▶ Trek zeker 30 minuten uit voor een grondige nabespreking. Was het moeilijk om elkaar te verstaan? Hoe verliep de communicatie? Hoe werden problemen opgelost? Wat zijn culturele taboes? Waarom is cultuur zo belangrijk voor ons? Waarom is het zo moeilijk om andere culturen te verstaan?

Rolbeschrijving Groep Y

Je leeft op een eiland dat ook wordt bewoond door een andere bevolkingsgroep. Je hebt een andere taal en cultuur dan die andere groep, maar je leeft op dit moment vreedzaam naast elkaar.

OPDRACHTEN

- ▶ Vind een speciale maar eenvoudige taal uit waarin je gedurende het hele spel communiceert.
- ▶ Verzin een naam voor je volk.

- ▶ Verzin een aantal culturele regels voor je bevolkingsgroep en schrijf ze op papier. Ontwerp regels voor:
 - ▷ de manieren van eten en drinken;
 - ▷ het begroeten van vreemdelingen;
 - ▷ sociale gedragsregels: wie mag tegen wie praten, wie mag het woord nemen in de groep, en hoe?
 - ▷ de manier waarop iemand wordt berispt als hij/zij de regels niet volgt.

JE CULTUUR

Een ballon is voor jullie een heilig voorwerp. Jullie proberen zoveel mogelijk ballonnen te verzamelen die verschillen in vorm, kleur en grootte. Aangezien ballonnen heilig zijn, mag niemand ze aanraken. Gebeurt dat toch, dan wordt die persoon gestraft. Alleen iemand die ingewijd is in een speciaal ritueel mag een ballon aanraken.

Het ritueel gaat als volgt: kleur je neus rood en laat er een ballon op balanceren. Loop drie keer rond de ballon die je wilt aanraken.

Rolbeschrijving Groep Z

Je leeft op een eiland dat ook wordt

bewoond door een andere bevolkingsgroep. Je hebt een andere taal en cultuur dan die andere groep, maar je leeft op dit moment vreedzaam naast elkaar.

OPDRACHTEN

- ▶ Vind een speciale maar eenvoudige taal uit waarin je gedurende het hele spel communiceert.
- ▶ Verzin een naam voor je volk.
- ▶ Verzin een aantal culturele regels voor je bevolkingsgroep en schrijf ze op papier. Ontwerp regels voor:
 - ▷ manieren van eten en drinken;
 - ▷ begroeten van vreemdelingen;
 - ▷ sociale gedragsregels: wie mag tegen wie praten, wie mag het woord nemen in de groep, en hoe?
 - ▷ de manier waarop iemand wordt berispt als hij/zij de regels niet volgt.

JE CULTUUR

Jullie zijn een vreedzaam en sociaal volk. Als jullie groeten, wrijven jullie je neuzen tegen elkaar. Daarom is het nodig om altijd een zeer propere neus te hebben. Ronde, rode ballonnen hebben voor jullie een medische kracht.

"Merkwaardig gebeuren vanavond in onze refter. De keti's hadden onze rakwi's opgestookt om de pasta met hun lepels te katapulteren; leuk als je plots een luchtgevecht met spaghetti ziet losbreken. Alleen wat spijtig voor die kookploeg die daar al dat mooie werk in heeft gestoken, maar ja, die zijn ook jong geweest: zij verstaan dat wel. Gelukkig waren er nog aspiranten die zagen dat dit niet kon. Ze zijn het de keti's even gaan uitleggen, en wij hebben onze rakwi's weer aan het eten gekregen."

Uit: het bivakdagboek van een rakwileider.



AFLEVERING 4: ... MAAR TOCH IS HET WEL FIJN, VOOR EEN KEER ...

Voedsel, iets dat we bijna vanzelfsprekend vonden, tot dioxinekippen ons aan het kaken brachten... Plots had iedereen de mond vol (van) veilig voedsel. Daarom probeerden we bij het Groot Onderhoud jullie tongen hierover los te krijgen.

Heel wat leidingsploegen denken spontaan aan het bivak. We zitten daar vaak allemaal samen aan tafel. Hoe er met eten wordt omgesprongen, verschilt blijkbaar van groep tot groep. Sommige ploegen hebben een heel sterke mening: *"We moeten als chirogroep onze leden en medeleiding ervan bewust maken dat voeding niet zo vanzelfsprekend is als het lijkt. Voedsel dient niet om mee te spelen. Onze leden zijn te kieskeurig wat het eten betreft; ze lusten dikwijls iets onterecht niet."*

Maar niet alle ploegen zijn even consequent: *"Verspilling van eten, dit kan niet! Maar toch is het wel fijn, voor een keer..."* Sommigen gaan zelfs nog verder en vinden dat een food-fight wel eens mag, maar dat je dan achteraf wel aan de leden moet uitleggen dat spelen met eten eigenlijk niet kan. Maar als je kinderen iets wil bijbrengen, lukt dat beter als je ook doet wat je zegt...

Voedsel, vooral op bivak, wordt ook vaak gekoppeld aan de mensen die het klaarmaken. Alleen al uit respect voor de inzet en de tijd van je kookouders wordt er meestal niet gebrast. Eten op bivak is blijkbaar ook niet zonder praktische problemen. Moet je nu je

bord leegeten of niet? En wat doe je als leiding? Moet je hierin het voorbeeld geven? Voor veel leidingsploegen is dat geen uitgemakte zaak. Integendeel: het is soms een zwaar discussiepunt. Misschien is het goed om daarover voor het bivak duidelijke afspraken te maken en die op kamp goed op te volgen.

De Groot-Onderhoudploeg wou ook wat verder peilen: hoe zit het met de meningen over de verdeling van voedsel in de wereld? Uiteindelijk kregen we daarop weinig reacties. De groepen die reageerden, beseffen wel dat er ongelijkheid is. En ze vinden dat onrechtvaardig. Maar wat kunnen wij daar concreet aan veranderen? Die vraag werd nauwelijks beantwoord. Enkele groepen willen wel 'eerlijke aankopen' doen, bvb. via de Wereldwinkels. Maar: *"Voor bivakken en weekends is aankopen doen in de Wereldwinkels financieel niet haalbaar. Op zondag proberen we wel ons steentje bij te dragen door hun fruit- en worldshakesap aan te bieden."*

Misschien moeten we nu net daar beginnen? Doen wat haalbaar is, is beter dan niets. En toegegeven, je zal er niet de hele wereld mee redden. Om je geweten te sussen, moet je het ook niet doen. Uiteindelijk is en blijft bewust en consequent omgaan met voedsel wél een signaal: dat we bekommerd zijn om een eerlijke verdeling van voedsel in de wereld en dat we veilige en kwaliteitsvolle maaltijden belangrijk vinden. Smakelijk!.

SPEELGRÖET MUSEUM



Chiro Wimmerdingen wens iedereen het beste voor 2003.
Dries, Tom, Kris, Tom, Koen, Jan, Kristof, Joris en Tom

Aan de leiders van chirojongens "DE VROENTJES" uit Lembeek: een vreugdevol 2003 en een fantastisch chirojaar met toffe activiteiten toegewenst, vanwege jullie VB Ronny.

Wij willen graag de groetjes doen vanop SB aan heel de chiroleiding van Chiro Zoerle (De Keten)
Sara, Annelies, Carmen, Dries

Veel ontzwellplezier aan alle rooi chiro- en andere pollekes die er lustig op los sloegen tijdens het Djembéweekend op 20 en 21 december, jullie waren zaaaaaaaaaalg! Hermien en Geertrui

Een pluim voor de titoleiding van Gewest Grenskant.
De samenwerking verloopt vlot en we zijn ervan overtuigd dat het een superfluomegasjiek gewestelijk titobivak zal worden!
Een speelse knipoog van Jeroen en Lien

Allerliefste SB'ers (van Antwerpen)
Het nieuwe jaar is reeds daar, dus sta ik weer met mijn briefje klaar.
2002 eindigde super fantastisch met als gevolg dat ik het nu al mis! (snif snif)
5 dagen dolle pret die ik in mijn hartje heb gezet.
Een perfecte afsluiter van een perfect jaar,
zo'n groot feest was het daar.
Ik wens iedereen nog veel plezier, en dan vooral leefgroep 3(r).
Een dikke knuf en een dikke zoen van uw kapoen!
Leen (of, als de gelegenheid zich voordoet: Aurore, de beste spelleidster)
Brasschaat, 3 januari 2003

Ik wil vanop SB vooral de groetjes doen aan meisjeschiro Niel, maar toch ook een heel klein beetje aan de jongens omdat ze radicaal tegen dingen buiten de eigen Chiro zijn (dingen van de grote Chiro). En zo gaan ze dit hopelijk stiekem toch wel even lezen. Want Chiro Niel zit toch vol schattekes. Dikke knuf to you all!
Karen (Big K)

Aan de leiding van chiro Keratos Herenthout
Bedankt voor de onvergetelijke dag die jullie mij bezorgden op 30 december 2002 ter gelegenheid van mijn 40ste verjaardag.
Duizendmaal dank.
VeeBee, de Wiekes
lieve groetjes
KxXx

chiro-info

ZOEKERTJES

Gewest ZAC zoekt voor haar ZackooptUit nog **GRATIS HOUTEN VOLKSSPELEN**, levensgrote gezelschapsspellen en een springkasteel. Voor meer info: gewestzac@hotmail.com of bij Femke Vonken op (0494)33 29 28

Enthousiaste en jonge kookploeg (4 mensen) zoekt **CHIRO OM TE VERWENNEN** met culinair verantwoord bivak-food, met ervaring! Contact via Nick: (0478)50 45 47 of nick.janssen@vrt.be.

Chiro Pleplo is op zoek naar een **REFTERTENT** voor hun bivak van 21-31 juli 2003.

Er moeten 110 mensen onder kunnen. Wie heeft er nog een? Contactpersoon: Veronique Claessens (0479)79 26 39 of veroniqueclaessens@hotmail.com.

Chiro Dolfijn zoekt naar een **KAMPPLAATS** voor de periode 21 tot 30 juli 2003, voor 50-80 personen, met gebouw en een beetje groen in de buurt. Zij zouden dolgelukkig zijn met elke tip die ze krijgen! Bellen kan naar Lea Van Litsenborgh, (03)324 96 38 of mailen naar van_litsenborgh_lea@hotmail.com.

Is er nog iemand op zoek naar een **KAMPPLAATS** in Opoeteren voor 80 perso-

nen van 11 tot 21 juli 2003? Neem dan contact op met Karen Van Meel, karenvanmeel@yahoo.com.

HEIDEPARK, het Chiro-jeugdvormingscentrum in Waasmunster is nog vrij voor maximum 117 personen, van 10 tot 22 augustus 2003, zowel zelfkook als vol pension mogelijk. Contact via (052)46 00 73 of Heidepark@chiro.be.

BIVAKPLAATS en **CHIROLOKAAL** De Nachtegaal in Mol-Millegem is in 2003 en 2004 nog vrij van 1 tot 11 juli, en in 2004 alleen van 21 tot 31 juli en van 10 tot 20 augustus, telkens voor 60 personen. Contactpersoon: Lutgart

Hannes, (014)32 05 23.

Chiro 'Wij' Sinaai verhuurt haar **GERENOVEERDE HEEM** voor weekends en kampen. Het is omgeven door een groot grasplein en bevindt zich op 500 meter van het centrum en op 1 km van de bossen. Prijs: 2 euro per persoon per nacht. Info: Bram Polfliet, Weimanstraat 12, Sinaai, (0477)41 62 45.

Chirojongens Oskaarke, Lauwe, verhuren hun **LOKALEN**. Ze zijn goed uitgerust, en in de omgeving is er een speelplein, een ruime parking, en vele hectaren gras om te ravotten. Wat verder vind je bos en park. Ook Menen en Kortrijk zijn in de



buurt. Meer informatie op <http://go.to/chirojongenslauwe> of mail naar chirojongenslauwe@hotmail.com.

Barbara Vanderstraeten organiseert voor haar **EIN-DEJAARSWERK** een project waarin een Franstalige klas (16-jarigen) van Brussel jonge Vlamingen ontmoet om ze op taalgebied een echte situatie te laten beleven en kennis te maken met andere jongeren (rond april). Is jouw groep geïnteresseerd, neem dan contact op via (0476)92 02 95 of (02)395 41 39 ('s avonds).

FEESTDRIFT

Voor hun 45-50-jarig jubileum organiseren **CHIRO**



HERMELINDE EN JUVENTA, Kemzeke, een spetterende Valentijnskaraoke. Iedereen is uitgenodigd om eens flink uit de bol te gaan. Spaar dus maar al je keel en oefen je stembanden. Verkleed je in Romeo of Julia, Cupido of andere Valentijnen en ga op vrijdag 14 februari naar Kemzeke, want er zijn mooie prijzen te winnen.

Chirowereld, sidder en beef! **CHIROJONGENS SINT-GEROLF OVERMERE** bestaat 25 jaar en organiseert een feestweekend op vrijdag 18 en zaterdag 19 april, met een viering, een oud-leidingsspel, een tentoonstelling, receptie en walking dinner. Iedereen is van harte welkom! Meer info bij Robby tel: (0497)38 37 34 of op chiroovermere@hotmail.com

Chirojongens Oskaarke Lauwe presenteren: **JUNGLE BOEK, EEN SPEKTAKEL** op 15 februari, in zaal Germana in Lauwe (Menen). Voor informatie en reserveringen mailen naar chirojongenslauwe@hotmail.com.

De aspi's van Chiro Ejo uit Appels (Dendermonde) organiseren op zondag 16 februari een **VOLKSDANS-NAMIDDAG!** Vanaf 14 uur ben je van harte welkom in zaal Half-af in Appels, waar je de avond voordien, zaterdag 15 februari, ook al eens de beentjes kan strekken op de spetterende VIVE LA FUIF!

CHIRO ST-LUTGARDIS PAPEGEM vierde in januari zijn 50-jarig bestaan. Proficiat!

FAMILIENIEUWS



ZIJ BREIDEN UIT!

Martine Mylle en Steven Slabbinck (oud-medewerkers geweest Foefel) hoorden samen met zus Nel **LANDERS** eerste kreetjes aan: zaaalig.

Nog bijna niets, zo klein en helemaal onwetend, maar toch al zo speciaal wat jij voor ons betekent ...

ROBBE, kwam als zoon van Wouter en Evi Degroote-Van Ballaer ter wereld op 19 december 2002. Chiro Klimop (Keiem) wenst hem een voorspoedige chirocarrière.

Hoe de tijd even stil staat en de zon de ochtendnevel doorbreekt, **NETTE** Bouwen werd op 30 december 2002 het zusje van Wannes.

Vader Hans (directeur Chiro) en moeder Liesbet Van Den Bossche (oud-chiro-enthousiasteling), die ook samen veebees zijn van Chiro Onze-Lieve-Vrouw-Olen vierden eens anders oudejaar. Anders, maar best.



AFSCHIED NEMEN

Op 11 december 2002 stierf **Erik Vandebussche**. Hij was 20 jaar VB van Chiro Doeritsan Bertem, en vader van Kwinten, Ellen, Jeroen en Nele.

Vroeg in de morgen werd er gefluisterd dat wij zouden afvaren in een boot, alleen Jij en ik. Geen mens zou ooit te weten komen, van onze pelgrimstocht zonder bestemming, zonder doel. (Tagore)

Op 26 december 2002 ging **Marie-Louise Van Brussel** heen, moeder van Freddy Robberecht (oud-chiorots, nationaal en in Oost-Vlaanderen), schoonmoeder van Lieve D'Eer (oud-voorzitster Chiro). *Onze steun in donkere dagen ...*

Op 27 december 2002 overleed **Ingrid Cuypers**, moeder van Tom en Lies Adriaenssen (chirowebsite-medewerkers). *We moeten je missen, lieve mama, voor altijd.*



GESPROKKELD

BERICHTEN UIT DE BUITENWERELD

Jeugdwerknet lanceert hostingdienst

Jeugdwerknet heeft een nieuwe dienst voor het jeugdwerk: via hun **hostingdienst Jnet** krijgt elke jeugdwerking nu de kans om de site van haar vereniging on-line te plaatsen op de Jnet-servers. 20 Mb en een e-mailadres krijg je gratis, wie meer wil moet hiervoor betalen. Jnet biedt dus een mooi alternatief voor andere gratis hosting-aanbieders, zonder storende reclame.

Maar Jnet gaat verder dan een hostingdienst: ze helpen ook met het bouwen van de eigen website door:

- ▶ een stappenplan; hoe je een website kan bouwen en online zetten
- ▶ een forum waar webmasters elkaar kunnen helpen
- ▶ een uitgebreide FAQ
- ▶ een ruim aanbod cursussen rond het bouwen van websites
- ▶ een pagina met nuttige links
- ▶ verenigingen die nog geen gebruik maken van het internet te helpen bij het abonneren

Een overzicht van de hosting-pakketten kun je vinden op <http://www.jnet.be>. Met vragen kan je terecht op (09)231 82 70 of op info@jnet.be.



Week van de Diversiteit

De week van 10 tot 14 februari is de allereerste Week van de Diversiteit en iedereen mag dit meevieren!

Mensen verschillen, en gelukkig maar! Ze verschillen van geslacht, seksuele geaardheid, etnische herkomst, hebben al dan niet een handicap, ... Diversiteit is geen probleem dat dringend opgelost moet worden, maar net een verrijking voor ons allemaal. Als we verschillen waarderen, hebben we haast automatisch oog voor mensenrechten: kinder-, vrouwen- en mannenrechten.

Als je ook zo van die verschillen houdt, kun je in de Week van de

Diversiteit aan de slag om verder te bouwen aan een respectvol, open klimaat. Samen met scholen en organisaties maken we komaf met de last op de schouders van vele kinderen, jongeren én volwassenen die niet aanvaard worden omdat ze holebi zijn, een ander kleurtje hebben, zich voor-ons-evidente zaken niet kunnen aanschaffen, ...



Het belooft een echte feestweek te worden, onder het motto "hoe meer verschillen, hoe meer vreugd". Wie uitbundig mee viert door één of ander

initiatief op te zetten, kan zelfs in de prijzen vallen!

Maar het moet niet altijd groots natuurlijk, de Week van de Diversiteit vieren kan ook in je eigen Chirol Een stimulans misschien om die rare kwik (kwiet?) es met andere ogen te bekijken of om nieuwsgierig te zijn naar de gewoonten van die keti van Marokkaanse afkomst uit julie Chirol

Doe mee! Meer info vind je op www.ond.vlaanderen.be/diversiteit





VORMING



Chiro-scoutingcursus

Van 5 tot 9 maart 2003 gaat Chiro op bivak met VVKSM. Wij lopen vijf dagen met een scoutsbril op onze neus en zij dragen een chiropetje. Heb jij zin om mee te gaan? Schrijf je dan snel in!



SB GEMIST IN DE KERSTVAKANTIE? GEEN PROBLEEM!

In de krokus- en de paasvakantie organiseren enkele verbonden immers ook nog een SB. Je kunt gerust mee met een SB van een ander verbond!

Voorwaarden: je mag mee op SB als je:

- ▶ in leiding staat
- ▶ op IK geweest bent en 16 jaar bent of wordt in 2003
- ▶ niet op IK geweest bent maar wel 18 jaar wordt in 2003

SB Reinaert
▶ 1 tot 5 maart

SB Roeland
▶ 1 tot 5 maart

SB Brussel
▶ 1 tot 5 maart

SB Kempen
▶ 4 tot 8 maart

SB Mechelen
▶ 4 tot 8 maart

SB West-Vlaanderen 1
▶ 5 tot 9 maart

SB West-Vlaanderen 2
▶ 9 tot 13 april

Bijzonder lied voor alle GROEPSLEIDING*

*Rugzak gepakt, naar De Kalei afgezakt,
Werkblokken opslaan, er tegenaan.
Je voelt meteen, 't deint over grenzen heen,
Vakantie in zicht, bivak wordt grondig doorgelicht!*

*'t Slapengaan lukt niet zo best, leidingsploeg een mierennest.
Heel de nacht geen oog meer dicht, 's morgens geen zicht!
We weten wel wat jij verwacht, iedereen zegt zijn gedacht,
Ideeën gaan van hand tot hand, inspiratie voor vandaag en morgen.*

Groepsleidingsweekend 2, met als thema 'bivak'. Jij komt toch ook?!

Iedereen is van harte welkom op Groepsleidingsweekend 2:

Wanneer? 7 tot 9 maart 2003

Waar? De Kalei in Dilsen-Stokkem

En? Voor meer informatie neem je best contact op met Manu:
ManuVanH@chiro.be of (03)231 07 95)

* GROEPSLEID(ST)ER, PROOST, VEEBEE, EN IEDEREEN DIE VANUIT DE CHIRO ZICH AANGESPROKEN VOELT DOOR HET THEMA 'BIVAK'. ER WORDT KINDEROPVANG VOORZIEN!

Inschrijven voor een chirocursus doe je met het formulier in de Grasduiner of door alle gegevens door te mailen naar info@chiro.be. Schrijf je minstens 14 dagen voor de cursus in. Wie te laat inschrijft, betaalt € 7,5 extra. Zodra we je inschrijving ontvangen hebben, sturen we je een factuur op. Betaal die zo snel mogelijk, dan is je inschrijving helemaal in orde.

Schminken en verkleeden...

... horen bij het chirospel, zoals mayonaise bij een pakske friet.
Met het schminkassortiment van De Banier, krijg je fantastische resultaten.
Sommigen zien

GROEN VAN JALOEZIE...



schminkset: € 30,99 (408.0004)
creamix-prijs: € 24,79

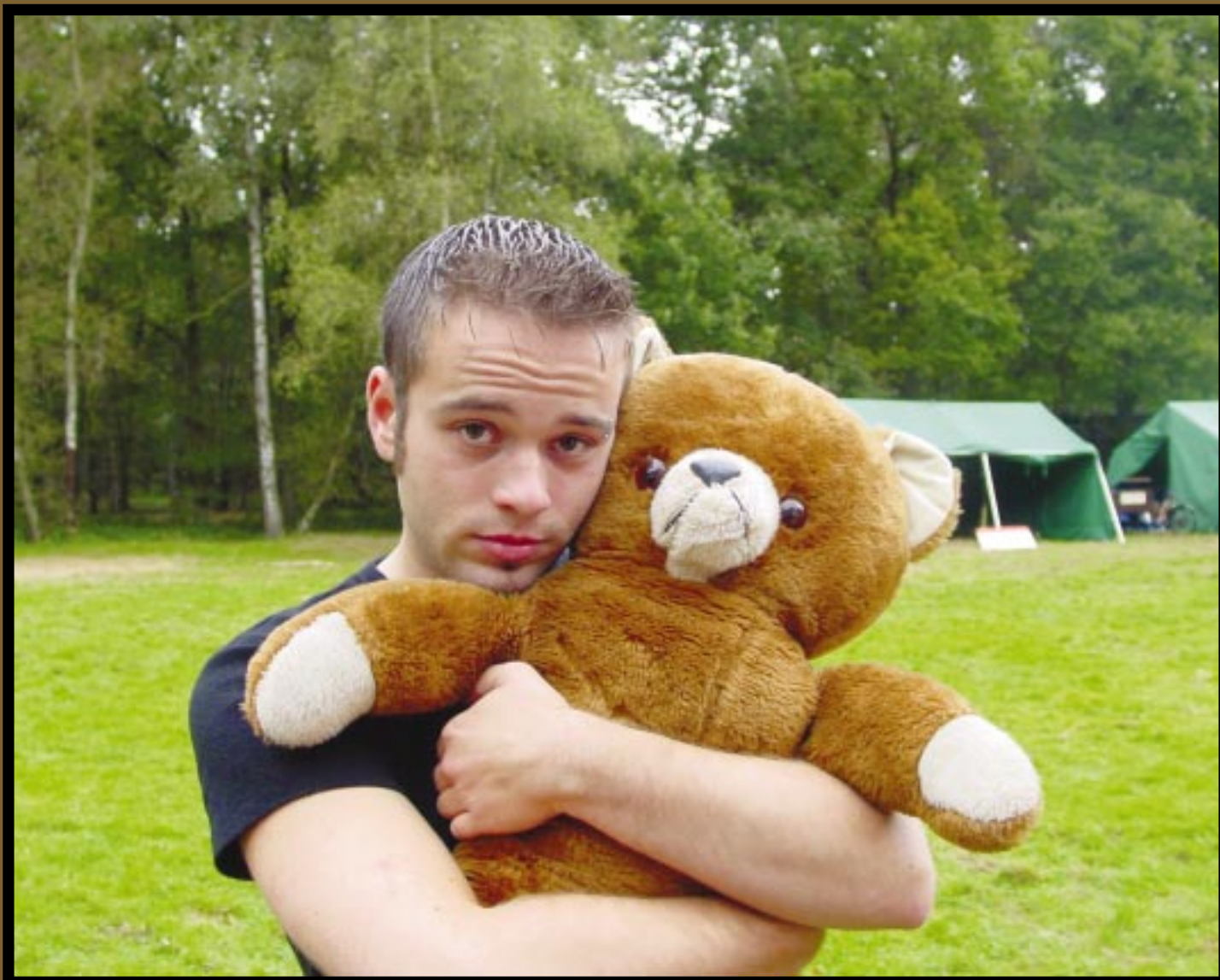


potje schmink: € 4,41 (408.5026)
creamix-prijs: € 3,53

Aalst, Molenstraat 65,
tel. 053 70 13 80
Antwerpen, Kipdorp 30,
tel. 03 202 24 71
Brugge, Ezelstraat 69,
tel. 050 33 86 51
Brussel, Kolenmarkt 85,
tel. 02 511 44 31
Gent, Kwaadham 26,
tel. 09 233 87 87
Hasselt, Vaartstraat 14,
tel. 011 23 14 89
Leuven, J.P. Minckelersstraat 29,
tel. 016 29 97 84
Mechelen, O.L. Vrouwstraat 6,
tel. 015 41 02 34
Roeselare, Delaerestraat 16,
tel. 051 24 35 11
Turnhout, Warandestraat 97,
tel. 014 42 15 13

Deze foto komt uit 'Het complete schminkboek' (ref 408.0001) € 8,93

Met je lidkaart krijg je op alle creamix-artikelen 20% korting!



Experimenteren

Ik wil iets ontdekken,
zoiets als elektriciteit,
maar dan wel anders natuurlijk,
of een zeer onbekende bacterie,
om de mensheid gelukkig te maken.

Net als toen die truc
met de motor in de auto,
alleen vloog die in brand.

Mijn zoon, zegt mijn vader,
is een experiment.

Leendert Witvliet