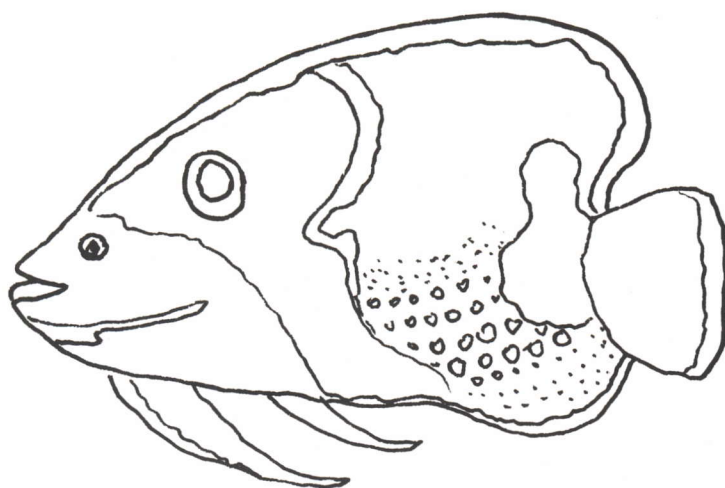


Kinderen zijn dol op kleuren. Onder water in de zeeën rond de Molukken zouden ze meer dan voldoende aan hun trekken kunnen komen. De vissen die daar leven hebben soms de meest prachtige kleuren. Daarom gaan we ons eigen stukje onder zee maken. Tijd om een aquarium te maken. Het verhaal in dit programma wordt vervolgd in het programma 'Kijkdoostijd!' De verhalen zijn ook apart te lezen.



Sapolewa en Makina

Op het eiland Seram stromen grote rivieren vanaf de hoge bergen naar zee. Ze stromen langs bossen en tuinen, door rotsen en over hellingen. Soms verdwijnen ze onder de grond en komen ze een eind verderop weer te voorschijn. De dorpen in de bergen liggen vaak in de buurt van een rivier. In de rivier wassen de mensen hun kleren. Ze zwemmen erin en ze varen erop met hun boot.

Dit verhaal gaat over de rivieren Sapolewa en Makina, die ontspringen op een berg, op het eiland Seram. Zo zijn deze rivieren ontstaan.

Toen er op Seram nog geen bergen waren, bestond het eiland uit één vlakte dat hoog boven zee uitstak. Ergens in het midden lag een dorp. Een eindje van het dorp vandaan, in het bos, had een man Lumakina een hutje gebouwd. Daar gingen hij en zijn vrouw Alewa overdag meestal naar toe. Lumakina en Alewa waren beslist geen gewone mensen, hoor maar.

De mensen uit het dorp hadden zich al vaak

>>

Aquarium

Alewa en Lumakina veranderden in twee wilde rivieren die van de berg naar de zee stromen. Kun je je voorstellen hoe het landschap op Seram eruit ziet? Rokende vulkanen die recht uit het zeewater omhoog komen. Een blauwe inham aan de kust met zonovergoten, witte stranden en wuivende kokospalmen. Dolfijnen springen hoog boven het water van de zee uit en wanneer je met ze mee het frisse water induikt, kom je terecht in de onderwaterwereld van het koraalrif. Nou ja, het lijkt nu net alsof alles de Molukken het paradijs zijn... maar tóch, je kunt dit daar allemaal tegenkomen! Kunnen jullie al dat moois ook maken?

1. Kopieer vooraf de tekening van het kustlandschap in de bijlagen van de spelmap (4 kopieën per aquarium). De vier zijden van het aquarium bestaan uit dezelfde tekening.
2. Kopieer vooraf de 15 vissen in de bijlagen van de spelmap.
3. De kinderen kleuren het landschap en de vissen in. Bedenk daarbij dat het tropische koraalrif en alle vissen, krabben, zeeslakken die er omheen leven, allerlei schitterende kleuren hebben! Er zijn ook dieren die schutkleuren hebben, zodat ze niet opvallen voor roofvissen zoals haaien.
4. Eén stuk gekleurd karton vormt de bodem van het aquarium. Deze heeft een afmeting van minimaal 33 bij 33 centimeter. Vouw langs alle vier zijden de rand van het karton recht omhoog. Knip daartoe de hoeken van het karton één keer in. Let er op dat het bodemoppervlak een afmeting van ca. 29 bij 29 centimeter krijgt. Maak scherpe vouwen met de achterkant van de schachtjes. Plak de ingeknipte hoeken weer stevig aan elkaar, zodat de randen omhoog staan.
5. Plak nu de vier landschappen op karton. Laat daarbij de bovenkant van de landschapstekeningen net over de rand van het karton vallen; dat is mooier.
6. Knip het karton uit langs de randen van de tekeningen, maar laat aan de rechterkant van de vier vellen het karton 4 cm uitsteken. Dit is de plakrand. Vouw deze naar binnen om, want het landschap wordt vanzelfsprekend aan de buitenkant van het aquarium zichtbaar.

>>

Aquariumtijd

>>

afgevraagd waar Lumakina en Alewa toch wel van leefden. Nooit brachten ze vruchten mee uit het bos en Lumakina ging nooit op jacht. Op den duur werden de dorpsgenoten zo nieuwsgierig, dat een paar mannen stiekem ging kijken. Ze kropen achter een grote ananasplant, vlak bij de boshut van Lumakina en Alewa. Die waren bezig insecten te zoeken om op te eten. Ze hadden al een flinke portie voor het avondeten verzameld. Juist toen Alewa voor wou stellen om te stoppen en naar huis te gaan, werden ze opgeschrikt door het gekraak van een tak. Ze zagen de mannen hard weglopen. Toen wisten ze dat hun geheim ontdekt was.

Lumakina en Alewa wilden niet meer terug naar het dorp. Ze besloten weg te gaan. "Laten we ons verspreiden, Alewa", zei Lumakina, "ik ga naar de kant waar de zon opkomt. Ga jij dan de andere kant op, daar waar de zon ondergaat. Als we allebei beneden bij de zee zijn aangekomen, zoeken we elkaar weer op." Daarna pakte Lumakina een steen en sloeg hij een gat in Alewa's hoofd. Uit haar hoofd spoten stralen water alle kanten op. Er stroomde zoveel water, dat Alewa helemaal smolt en Lumakina ook. Zo veranderden Lumakina en Alewa in twee wilde rivieren. Alewa werd de rivier Sapolewa en Lumakina werd de rivier Makina.

>>

7. Plak de vier landschapstekeningen vast aan de plakranden van de bodem en aan elkaars plakranden.
8. Plak ook de 15 vissen op karton en knip of snij ze uit.
9. Geef de vissen een waarde: de vijf kleinste vissen 1 punt, de vijf middelste 3 punten, en de vijf grootste 5 punten.
10. Plak op elk vis een magneetje met behulp van plakband.
11. Bevestig een touwtje van circa 35 cm aan elk van de vier hengels en plak met plakband een magneetje aan het andere eind van het touwtje.

Nodig:

- de landschapstekening (het kustlandschap) in de bijlagen van de spelmap
- de 15 tekeningen van vissen in de bijlagen van de spelmap
- 1 snijmesje per groepsleider
- kinderschaartjes
- viltstiften, kleurpotloden, waskrijt
- dun karton
- papierlijm
- plakband

>>

1

>>

- per aquarium: 4 ronde houten stokjes (of: bamboestokjes) van 1 centimeter doorsnede en 25-30 centimeter lengte
- per aquarium: 19 kleine magneetjes
- dun touw

De stokjes en magneetjes kun je ook van een bestaand aquariumspel gebruiken.

Spelregels

Iedere speler krijgt een hengel. Om de beurt mogen de kinderen een vis aan de haak slaan. Wanneer alle 15 vissen zijn gevangen, worden de punten van iedere speler opgeteld. Wie de meeste punten heeft, is de winnaar!

Tip 1: Speel het spel met 2 tot 4 personen anders moeten de kinderen te lang wachten.

Tip 2: Maak per groepje van 4 een spel. Hoe meer kinderen aan één spel werken hoe minder tijd ze nodig hebben om het te maken.

2

Rustmoment

Van al het kijken naar het kustlandschap en de dieren uit de zee hebben jullie vast heel veel dorst gekregen. Leg de spullen maar even neer en kom iets lekkers drinken.

Het maken en spelen van het aquariumspel zal een hele groepsbijeenkomst in beslag nemen. Neem tussendoor even pauze om wat te drinken met de kinderen.

Nodig:

- iets te drinken

3

Afsluiting

Hebben jullie allemaal vissen kunnen vangen? Knap hoor. Laat de vissen die jullie gevangen hebben maar snel zien aan jullie ouders.

Sluit de bijeenkomst af met het ritueel van de groep. Verdeel de vissen onder de kinderen of bewaar de aquaria met de vissen om een volgende keer mee te spelen. Begeleid de kinderen mee naar buiten. Tot de volgende keer!