

Reizen is een droomwens voor veel jongeren. Verre reizen maken naar tropische landen. Andere volken en culturen leren kennen. Lange tochten maken en je laten verrassen door wat de natuur je allemaal te bieden heeft. In dit programma maken de jongeren met behulp van een spel een lange reis door de Molukken.



De rijkdom van de Molukken

Wanneer je door de Molukken reist doe je veel -en hele verschillende- indrukken op! Je ontdekt de prachtige tropische natuur, zowel onder water als op het land. Je ziet tegelijkertijd trouwens dat er grote verschillen in die natuurlijke rijkdom bestaat, wanneer je van het ene naar het andere eiland vaart. Je ervaart hoe de bewoners van de eilanden gebruik maken van die natuurlijke rijkdommen in zee en op het land. En dat gaan we nu ook ervaren!

Cultuur- en natuurschatten

We gaan een spel spelen waarbij we over de hele Molukken gaan reizen. Tijdens de reis verzamel je allerlei Molukse cultuur- en natuurschatten. Dit doe je om ze te leren kennen, niet om ze mee te nemen, want de Molukse schatten horen op de Molukken thuis. Onderweg beantwoord je vragen en voer je allerlei opdrachten uit.

Er zijn opdrachten waarbij je iets moet omschrijven, uitbeelden of tekenen, of opdrachten waarbij je moet liplezen. En er zijn vragen waarbij je goed moet nadenken, of diep moet graven in je geheugen, of gewoon gokken. Eén ding is erg belangrijk: werk goed samen met je teamgenoten! Het team dat als eerste alle negen schatten heeft vergaard, wint! Het kan gebeuren dat je meer dan één rondje over de Molukken moet reizen, wanneer je niet in één keer alle schatten hebt verzameld.

1

Het spelbord

Voordat we met het spel beginnen maken we een spelbord. Bij het spel horen allerlei vragen en opdrachten deze kun je vinden in de bijlagen van de spelmap onder de titel 'Reistijd'.

Neem een laken van 150 bij 150 centimeter. Teken hierop 44 rondjes in een kronkelende cirkel en nummer ze in opeenvolgend 1 tot en met 44. Vakje 1 ligt uiteindelijk naast vakje 44. Kleur de vakjes volgens onderstaande indeling. De kleuren komen overeen met de kleur van de vragen en de opdrachten uit de bijlagen.

Goud

Dit zijn de vakjes 1, 6, 8, 11, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 26, 29, 32, 33, 36, 38, 41 en 44.

Blauw

Dit zijn de vakjes 2, 3, 5, 9, 10, 16, 20, 27, 34, 37, 39 en 43.

Wit

Dit zijn de vakjes 4, 7, 12, 14, 17, 19, 22, 25, 28, 30, 31, 35, 40 en 42

Nodig:

- laken van 150 bij 150 centimeter
- textielverf in de kleuren goud, blauw en wit
- kwasten
- markeerstift

2

Vlot bouwen

Om door de Molukken te reizen zul je een boot moeten bouwen.

Elk team maakt zijn eigen vlot. Verzamel 8 stokjes. Ze moeten allemaal ongeveer zo lang zijn als een hand en zo dik als een duim. Leg 6 stokjes naast elkaar en leg de twee overgebleven stokjes hier dwars overheen: aan de voorsteven en achtersteven van het vlot. Vlecht met een stuk dun, stevig touw de balken van het vlot stevig aan elkaar.

Nodig:

- stokjes
- dun touw

3

Reistijd

De opdrachten

4

De opdrachten hoef je niet zelf te verzinnen. Deze zitten allemaal als bijlage in de spelmap onder de titel 'Reistijd.' Wel moet je de opdrachten op stevig papier kopiëren en de kaartjes uitknippen. Zet op de rugzijde van de kaartjes een gouden of blauwe stip. Kijk voor de juiste nummers van de kaartjes bij het overzicht bij 'Het spelbord.' Er zijn geen opdrachtkaartjes voor de witte vakjes. Leg de kaartjes op het bijbehorende vakje op het spelbord.

De schatten

5

Het doel van het spel is om negen verschillende schatten te verzamelen. Wie als eerste alle schatten verzameld heeft, wint het spel.

Maak zelf kaartjes met daarop de namen van de schatten. Van elke schat heb je vier kaartjes nodig. Maak dus vier keer negen kaartjes met daarop de volgende schatten: sagobroodje, klomp goud, vogelveer, vrucht, voorouderbeeldje, zeedier, nootmuskaat, sarong, kruidnagel.

Nodig:

- kaartjes
- stift

Spelregels

6

Als alles voorbereid is kun je het spel gaan spelen. Maar bij een spel horen natuurlijk ook spelregels.

- Maak minstens drie teams van minimaal twee personen. Meer spelers per team kan ook maar minder niet.
- Eén persoon is de spelleider. Hij of zij neemt niet deel aan het spel zelf, maar leest de antwoorden op de vragen en opdrachten voor.
- De teams beginnen niet allemaal op vakje nr. 1, maar respectievelijk op de vakjes 1, 14, en 27.
- Gooi met een dobbelsteen om te bepalen hoeveel vakjes een team vooruit mag met zijn boot.
- Gooi bij het begin van het spel met de dobbelsteen om te bepalen wie er mag beginnen. Het team met het hoogste aantal ogen mag beginnen.
- Komt een team op een goud vakje dan moet het team een vraag beantwoorden of een opdracht uitvoeren. Hiertoe neemt het team één van de drie kaartjes van het vakje en geeft dit aan de spelleider. Deze leest de vraag voor of geeft de juiste instructie. Wordt de vraag goed beantwoord of de opdracht goed uitgevoerd dan krijgt >>

>>

6

het team de schat die bij deze opdracht hoort (zie kaartje). Het team mag meteen nog een keer gooien. Als de vraag niet goed wordt beantwoord of de opdracht wordt niet goed uitgevoerd dan vervalt de beurt en is het volgende team aan de beurt.

- Elke schat kun je maar één keer verdienen. Heb je de schat al die bij een bepaald gouden vakje hoort beschouw het vakje dan als een blauw vakje (zie hieronder).
- Als een team voor de tweede keer op een bepaald gouden of blauw vakje terechtkomt dan mag het team meteen nog een keer gooien.
- Komt een team op een blauw vakje dan moet er ook een vraag beantwoord of een opdracht uitgevoerd worden. Maar hier zijn geen schatten te verdienen. Verder gaat het zoals op de gouden vakjes.
- Komt een team op een wit vakje dan is meteen het volgende team aan de beurt.
- Bij elk gouden of blauwe vakje horen drie kaarten. Als een kaart gebruikt is door een team dan wordt hij uit het spel gehaald. Zijn alledrie de opdrachten of vragen gedaan bij een bepaald vakje dan gaat het vakje verder als een wit vakje.
- Kom je op een vakje waar al een ander team staat dan mag je hun vlot enteren en een schat afnemen.
- Sommige vragen en opdrachten hebben betrekking op een bepaald eiland of gebied. Wanneer in een vraag een eiland wordt genoemd, betekent het dat je op dat moment op dat eiland staat.

Alle benodigdheden voor dit spel inclusief prachtig uitgewerkt spelbord, vloten, dobbelsteen, de schatten en de kaartjes zitten in een materialenkist, die te leen is bij het infocentrum van Jong Nederland in Leusden of het Landelijk Steunpunt Educatie Molukkers in Utrecht.