

Posten Posutogemu



1	Eten met stokjes	Tijd		
---	------------------	------	--	--

Hashi (eetstokjes)

Zoals bekend mag worden verondersteld, eet men in Japan (net als bijv. in China, Korea en Vietnam) met eetstokjes, die in het Japans 'hashi' heten. Net als vele andere gewoontes is het eten met eetstokjes door de Japanners overgenomen van de Chinezen. Het is bekend dat men in China al tijdens de Shang-dynastie (1766-1122 v.C) eetstokjes gebruikte.

Het gebruik van deze hashi is (nog steeds) een normale zaak in Japanse restaurants maar ook in het dagelijks leven van een Japans gezin. Voor het gebruik van de eetstokjes bestaan wel enige etiquetteregels, die men hieronder kan vinden.

Door de vele Chinese en (tegenwoordig ook steeds meer) Japanse restaurants in Nederland, zien we hier zowel de Japanse als Chinese eetstokjes, die verschillend zijn. De Japanse stokjes zijn vaak van bamboe of hout en zijn dan veelal gelakt. De uiteinden waarmee men het eten pakt zijn puntig, terwijl de Chinese stokjes veelal van niet gelakt hout of van been zijn en een stompe punt hebben. De Chinese stokjes kunnen ook langer zijn. Een grappig verschil is dat men de stokjes in China naast het bord legt terwijl in Japan de stokjes vóór het bord worden neergelegd

Spel: Elke vlet heeft een standaard uitrusting en kan met 2 riemen een setje stokjes maken. Er is een berg eten (noodles, balletjes) en die moeten in een take-a-way bakje gedaan worden.

Plaats: op de wal, hoeft niet vlak te zijn

Materiaal:

10 ballen (of skippyballen) niet te hard opgeblazen

10 stukken dik touw (diameter 5 cm)

Pionnen o.i.d. om parcours te maken

1 speciekuip o.i.d.

2 take-a-way bakjes (honshu)

Tijdsmeting: stopwatch/ telefoon?

Competitie:

Tijd: De bak krijgt 2 minuten en moet zoveel mogelijk etenswaren naar het take a way bakje brengen. Punt per onderdeel wat overgebracht wordt.

Maximaal 10 punten

Organiserende groep:

Kastanujo, Carolien

Posten Posutogemu



2	Bonsai zeilen	Creatief + tijd		
---	---------------	-----------------	--	--

Bonsai (盆栽) is een Japans woord dat letterlijk 'boom in pot' betekent. Het woord heeft betrekking op een door manipulatie klein gehouden plant die echter de illusie wekt een groot en oud exemplaar te zijn. Dit wordt in de praktijk bereikt door taksnoei, wortelsnoei, kweken in kleine potten en door stengels en stammen met behulp van aluminium- of uitgegloeid koperdraad in de gewenste vorm te laten groeien. Zo kan een boom, die onder natuurlijke omstandigheden uitgroeit tot een enige meters of tientallen meters hoog exemplaar, een sierlijke plant worden op kamerplantformaat.

Nu gaan we geen kleine boompjes kweken, maar kleine bootjes maken.

Spel: eerst van kurken en satéstokjes een bootje maken. Deze gaan varen in een ondergelopen vlet van het voordek naar het achterdek. Het varen gaat op tijd en als er een andere bak is tegen de andere bak.

Plaats: zandstrandje waar een vlet op kan.

Materiaal:

Veel kurken

Veel satéstokjes

A4 vellen roze papier

10 blaaspijpjes (30 cm lang pvc)

vlet vol water op de kant (wel erg leuk)

stopwatch

scharen

paar aardappelschilmesje

EHBO doos

iets om gaatjes te maken in de kurk zodat de saté prikker erin kan

Competitie:

Voor de creativiteit kunnen ze maximaal 5 punten krijgen en voor de tijd ook maximaal 5 punten

Vlet oversteken binnen 1 minuut = 5 punten

Tussen 1 min en 2 min = 4 punten

tussen 2 min en 3 min = 3 punten

tussen 3 min en 4 min = 2 punten

tussen 4 min en langer = 1 punt

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



3	Sushi rollen	Tijd		
---	--------------	------	--	--

Sushi is een Japans gerecht wat tegenwoordig overal op de wereld gegeten kan worden. Het bestaat uit kleine hapjes die gemaakt zijn van zeewier, rijst en dan iets van vis (rauw of net gegaard) of groente.

Spel: Op een strandje maak je met je bak een mega sushi rol(stuk tapijt)met hierin verschillende stukken (ballen/dozen/ plastic bakken) en deze breng je samen over een parcours weg.

Parcours: dikke bamboestokken rechtop in het zand zetten en ook enkele pionieren zodat je dwarsbalken krijgt waar je over of onderdoor kan.

Plaats: op strandje of in kniediep water.

Materiaal:

2x stuk vloerbedekking

12 ballen erin. Alle stukjes moeten in de rol blijven zitten

6 plastic emmers met deksel of plastic bakken o.i.d. (moet tegen water kunnen en tegen een stootje)

Dikke bamboestokken (of piopalen)

Grondboor

Sisaltouw (om dwarsbalken te pionieren)

Stopwatch

Competitie:

Tijd opnemen en als er een andere bak is ook tegen die bak strijden.

Tijd Onderdelen kwijt raken zijn – punten

Maximaal 10 punten

Extra punten: verkenner in de tapijtrol

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



4	Gewond door een ninja?!	Creatief		
---	-------------------------	----------	--	--

Spel: Stripverhaal maken d.m.v. foto's met tekstballonnetjes. Elke bak maakt 2 foto's en gaat verder waar de vorige geëindigd is.

Plaats: walkant

Materiaal:

Een begin verhaaltje om te starten

Een grote fotolijst om de foto's een perspectief te geven (2m x 1,5 m)

Digitale camera (posthouder ??)

Ninja pak (posthouder ??)

Verkleedkleding (posthouder ??)

Twee of drie stukken hout om tekstballonnetjes op te maken.

Krijt of whiteboardstiften

Noot: aan het eind van de dag de strip laten zien in de huiskamertent

Competitie:

Creativiteit beoordelen met punten 1 tot en met 10

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



5	Containertransport	Tijd/ aantal		
---	--------------------	--------------	--	--

Vanuit Japan wordt er heeeeel veel getransporteerd naar allerlei landen over de wereld met containers. Laad een schip en jij bent met je vlet de laadkraan.

Spel: Met een kraanlijn in de mast en een extra haak aan de wervel en 2 lijnen ipv de grootschoot moet je met 3 mensen een blok uit het water oppikken en verplaatsen naar de andere kant van je vlet.

Doel: wie komt het hoogst met zijn toren of hoeveel containers krijg je binnen 5 minuten verplaatst

Plaats: voor anker liggend schip of kniediep water

Materiaal:

2x Losse haak die aan de wervel gehaakt kan worden (plusminus 75 cm)

20 Containers met grote ogen bovenop (blokken hout met schroefoog) (zou ook nog zandzakken kunnen worden. Dit hangt van het thema af en of we daar ook zandzakken zien?!)

4 extra lijnen die snel te haken zijn aan de grootschootring (2 per vlet nodig)

2x vlot oid op de containers op te stapelen

Namen voor containers

Toyota, Hyundai, Seiko, Konica, Minolta, Mitsubishi, Suzuki, Nintendo, Evergreen, NYK line, Hanjin, Kawasaki line

Competitie:

Een bak krijgt 5 minuten de tijd om zoveel mogelijk containers te stapelen.

Een punt per 2 containers en maximaal 8 punten.

Max 2 punten voor de samenwerking

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



6	Vriendschapsbandjes knopen/ Japanse woorden fluisteren	Meedoen/ Tijd		
---	---	---------------	--	--

De wereldjamboree 2015 is in Japan en je mag heel veel vriendschappen maken. Maak ze zichtbaar met een vriendschapsbandje en/of leer een aantal Japanse woorden.

Spel:

- + Vriendschapsbandjes knopen: uitleg knopen en voorbeelden.
- + Japanse woorden: Een bak krijgt een lijst met 20 Japanse woorden en 5 minuten de tijd om er zoveel mogelijk te leren. Nadat ze iets geks ... gedaan hebben, noemen ze die op. Er is dan een bord/lijst waar de namen ingevuld kunnen worden maar veel letters zijn weg.

Plaats: op het water in een vlet of aan de wal

Materiaal:

bolletjes katoengaren in verschillende kleuren
dik karton
5 Scharen
5 Potloden
uitleg op papier
dikke lijnen om knopen uit te leggen

Lijst met 20 Japanse woorden (waterproof).

Bord/Lijst met de 20 Japanse woorden, maar dan met heel veel letters weg.

Competitie:

Voor meedoen met de knopen niets

Japanse woordjes

Organiserende groep:

Sc Goederede, Marieke

Posten Posutogemu



7	Kamikazepiloten roeien	Tijd	Zkk	
---	------------------------	------	-----	--

Kamikazepiloten zijn de Japanners die tijdens de tweede wereldoorlog met een vliegtuigje vol springstof en bommen zelfmoordmissies uitvoerde op de Amerikaanse marine. Kamikaze betekent 'goddelijke wind' en was de aanduiding voor de storm die Japan in de 13e eeuw redde van een Mongoolse invasie. Nu werd het woord gebruikt voor de zelfmoordmissies waar de Japanse piloten voor het eerst op uit werden gestuurd.

Spel: met een bungee elastiek zover mogelijk roeien. Wie komt het verst? Afstand meten door achter de roeivlet een knopentouw te binden met afstandsknoppen.

Plaats: roeiwater en een stevig punt om bungee-elastiek vast te maken.

Materiaal:

Vlet met 4 dollen en 4 riemen (elke bak zelf)
bungee-elastiek (kan ik lenen bij de zeekadetten van Gouda)
meetband (kan ik lenen bij de zeekadetten van Gouda)
stevig punt om bungee-elastiek vast te maken

Competitie:

Hoeveel meters maakt een bak tegen het elastiek.

- ... meter is 10 punten
- ... meter is 9 punten
- ... meter is 8 punten
- ... meter is 7 punten
- ... meter is 6 punten
- ... meter is 5 punten
- ... meter is 4 punten
- ... meter is 3 punten

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



8	Kratjes stapelen	Tijd/aantal		
---	------------------	-------------	--	--

Heel Nawaka laten zien dat de volgende wereld jamboree in Japan is door kratjes te stapelen met daarop de letters Wereld Jamboree en aan de andere zijde iets Japan-achtigs. Er staat niemand bovenop. Ze blijven allemaal op de grond staan. Als de stapel staat of ze stoppen met stappelen of de stapel is gevallen roepen ze de Japanse zin voor extra punten!

Plaats: ruime en stevige ondergrond zonder obstakels

Materiaal:

15 frisdrankkratjes met letters erop geplakt (WERELDJAMBOREE -)

10 Helmen

Stopwatch

Stevige ondergrond

Japanse zin op papier: Daremoga kiku hitsuyō jeahjeah....(iedereen moet het horen jeahjeah....)

Competitie:

Snelheid (kan pas aan het eind van de dag geteld worden) max 5 punten

Aantal kratjes en de tekst roepen → max 5 punten

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



9	Pong	Aantal		
---	------	--------	--	--

De nationale sport in Japan is o.a. tafeltennissen met pingpongballen. Wij maken er een eigen variatie van met je vlet. Maak een parcours in je vlet van voordek naar achterdek en laat de pingpongbal 6 keer stuiteren en dan in een emmer. Je krijgt 5 minuten de tijd om dit te bouwen en uit te proberen. Daarna mag je 3x laten zien voor de score.

Plaats: langs de waterkant, steiger, niet in teveel wind

Materiaal:

elke bak zijn eigen vlet (alle spullen uit hun vlet mogen gebruikt worden)

2x Emmer

20x Pingpongbal

Evt. extra planken

Competitie:

3x stuiteren is 3 punten

4x stuiteren is 4 punten

5x stuiteren is 5 punten

6x stuiteren is 8 punten

6 x stuiteren en in de emmer is 10 punten

Organiserende groep:

Satoka Kitahara

Posten Posutogemu



10	Water management	Tijd		
----	------------------	------	--	--

Rijstvelden hebben water nodig of moeten het afvoeren na een tsunami. Maar niet altijd evenveel op dezelfde plek. Zorg dat de juiste hoeveelheid water naar de goede plek gaat.

Spel: Maak een irrigatiekanaal om water van A naar B te krijgen.

Variaties: pingpongballen i.p.v. water. Of splitsingen maken en naar A de helft van het water en naar B de andere helft transporteren.

Plaats: ruime waterkant of in kniediep water met vlotjes

Materiaal:

Diverse pvc pijpen of bamboestokken een parcours maken

Diverse blokken/steunen

2 emmers met maataanduiding

2 emmers om te starten

Competitie:

Maximaal 10 punten

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



11	Pagode stieken	Hoogte		
----	----------------	--------	--	--

Een pagode is een toren, opgebouwd in verschillende spits toelopende verdiepingen, elk met een eigen dak. Komt vooral voor in Oost-Azië en is oorspronkelijk bedoeld voor boeddhistisch religieuze doelen: als herdenkingsteken of monumentaal reliekschrijn.

Spel: Maak een zo hoog mogelijk pagode/ toren van bamboestokken en post-elastieken.

Plaats: kan in een vlet of op de wal

Materiaal:

Heel veel bamboestokken van 1 meter

Heel veel postelastieken

Meetstok om hoogte te bepalen

Tijdsmeting

Competitie:

- .. meter hoog is 10 punten
- .. meter hoog is 9 punten
- .. meter hoog is 8 punten
- .. meter hoog is 7 punten
- .. meter hoog is 6 punten
- .. meter hoog is 5 punten
- .. meter hoog is 4 punten
- .. meter hoog is 3 punten
- .. meter hoog is 2 punten
- .. meter hoog is 1 punt

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



12	Hashiroeien	Tijd		
----	-------------	------	--	--

Hashi zijn Japanse eetstokjes. Roei een parcours met de riemen verkeerd om. Dus de bladen in je handen en de handvatten in het water.

Variatie: rijstballetjes wegbrengen van A naar B

Plaats: water waar boeien kunnen liggen

Materiaal:

Complete vlet met 4 riemen en 4 dollen (bakken zelf)

boeien

stopwatch

Competitie:

Inschatten hoe lang ze er over kunnen doen of de eerste vier bakken neem je de tijd van op en daarna bepaal je de punten per hele minuut of halve minuut.

... minuten 1 punt

... minuten 2 punten

... minuten 3 punten

..... max 10 punten

Organiserende groep:

Sc Martinus Zaltbommel, Ricco

Posten Posutogemu



13	Japanse tuin	Aantal		
----	--------------	--------	--	--

Japanse tuinen staan vol van de symboliek. De aangeharkte grindbedden worden door de monniken geharkt in allerlei mooie patronen en zijn dan om te mediteren. Jullie gaan ook in grind/zand harken om verschillende plaatjes te showen aan de ander. Zij moeten dan benoemen wat er getekend is. (pictionary)

Variatie: hark een mooie tekening in het zand. Foto maken en later beoordelen

Plaats: mooi zandstrandje

Materiaal:

Harken

Afzettouw/haringen om plaats aan te geven

Pictionary woorden: bloem, zwaadvis, bonsaiboom, (honshu)

Tijdswaarneming

Competitie:

In 4 minuten tijd zoveel mogelijk woorden tekenen en benoemen.

10 woorden goed – 4 punten

15 woorden goed – 6 punten

20 woorden goed – 8 punten

25 of meer woorden goed – 10 punten

Organiserende groep:

Willem de Zwijger Delft, Bart

Posten Posutogemu



14	Picachoe	Aantal		
----	----------	--------	--	--

Pokemon/picachoe is een Japans tekenfilmfiguurtje en niet altijd even lief. Je gaat zoveel mogelijk kamertjes huren en hopelijk zit picachoe daar niet in. Dan ben je al je punten/kamers kwijt. Om de beurten draai je een muur van wit naar roze. Zijn 4 muren roze dan is de inhoud van deze kamer voor degene die de laatste muur heeft omgedraaid. Zijn dit punten, prima, is het een pokemon... alle punten pleitte van dat moment.

Doel: wie heeft de meeste punten aan het eind.

Plaats: op de wal

Materiaal:

60 plankjes aan de ene zijde rood/roze andere zijde wit (OVN)

25 plankjes met letters of picachoetjes (OVN)

Wekker oid om tijd aan te geven

Competitie:

15 plankjes met 1 punt

5 plankjes met picachoe/ pokemon

2 plankjes met 5 punten

3 plankjes met 2 punten

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



15	Origamivogelen	?	?	
----	----------------	---	---	--

Spel: Kraanvogels vouwen of in het klein of juist megagroot.

Materiaal:

Vouwblaadjes of megavellen

Voorbeelden

Kan dit ook met een bouwzeil? Uitproberen!!

Posten Posutogemu



16	Walvisvaarders en Greenpeace	Aantal		
----	------------------------------	--------	--	--

Jachtseizoen Japanse walvisjagers voorbij

Laatste update: 9 maart 2012 06:30 [info](#)

TOKIO - Japanse walvisjagers zijn op hun weg terug van het Zuidpoolgebied. Daar hebben ze de afgelopen maanden 267 walvissen gevangen.



Foto: ANP

Dat is nog geen derde van het doel van 900 walvissen dat gesteld was. Dat heeft het Japanse Visserij Agentschap vrijdag bekendgemaakt. De terugkeer stond al gepland. De walvisjagers zijn gedurende het jachtseizoen bijna constant achtervolgd door activisten van de natuurorganisatie Sea Shepherd. Zo bekogelde de groep de Japanse boten met stinkbommen en probeerde touwen in de schroeven van de boten te wikkelen. Japan claimt om wetenschappelijke redenen op walvissen te jagen, maar voor veel Japanners is walvisvlees een lekkernij.

De ene bak is de Japanse walvisjager en gaat ringsteken. Een andere bak is Greenpeace/SeaShepherd en gaat het moeilijk maken om de walvissen te vangen door zo hard mogelijk aan het touw te trekken. De greenpeace-bak op de wal heeft een hele lange lijn vast naar de touwtrekvlet. Touwtrekvlet met bemanning erin moet ringsteken en zijn daarmee de walvisvaarders.

Plaats: bij de wal of touwtrekkend in kniediep water

Materiaal:

Lang touw

Katrol/blok

10 Ringen/walvissen die ergens aan ophangen (constructie) of drijven?

4 stokken met haken om de ringen of walvissen te vangen

Touwtrekvlet of ieder zijn eigen vlet?

Na bepaald punt in de touwtrekvlet een band oid overboord gooien

Competitie:

Hoeveel walvissen hebben ze gevangen = aantal punten

Maximaal 10 punten

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



17	Krachtpatsers	Meters		
----	---------------	--------	--	--

Spel: Roeiend een zwaar schip verplaatsen. Hoe snel kan jouw bak dat?

Plaats: veilig water

Materiaal:

ponton oid.

Sleepboot voor assistentie

Sleeplijn met harpen?

Bak met complete uitrusting.

Competitie:

Maximaal 10 punten

Organiserende groep:

Sc Hellevoetssluis, Niek

Posten Posutogemu



18	Drijvend tangrammen	Tijd		
----	---------------------	------	--	--

Een tangram is een Chinese puzzel bestaande uit 7 stukjes, de tans. Deze stukken zijn:

5 rechthoekige, gelijkbenige driehoeken van drie verschillende grootten

1 vierkant

1 parallellogram

Met deze stukken kan een groot aantal figuren gevormd worden. Volgens de regels van het spel moeten alle stukjes worden gebruikt.

Aan het begin van de 19e eeuw kwamen deze puzzels uit China naar Europa

Spel: In het water liggen tangramstukjes en met behulp van bamboestokken moet de bak zo snel mogelijk een tangram maken. Je mag de stukjes niet met je handen aanraken. Ze krijgen hier ?? minuten de tijd voor.

Plaats: Ondiep water of tussen twee vletten

Materiaal:

Drijvende stukken tangram (7 stukken)(Honshu)

10 bamboestokken

Lijn o.i.d. om een vak te maken (of een groot dik bouwzeil en 4 piopalen een minivijver maken)

Voorbeeld tangram

Competitie:

7 stukken goed = 10 punten

6 stukken goed = 8 punten

5 stukken goed = 6 punten

4 stukken goed = 4 punten

3 stukken goed = 2 punten

Organiserende groep:

Posten Posutogemu



19	Sudoku zeilen	Aantal		
----	---------------	--------	--	--

Spel: je gaat een bepaald parcours zeilen en daar kom je verschillende boeien of plaatjes tegen van Japanse dingen. Bij de post liggen dezelfde plaatjes plus andere en moet je deze plaatjes in de goede volgorde leggen.

Plaats: veilig water om stukje te zeilen en 10 boeien uit te zetten

Materiaal:

10 Boeien/minivlotjes met Japanse plaatjes (honshu)

10 ankers oid

20 kleine bordjes voor op de post van deze plaatjes en andere die erop lijken (honshu)

Tijdwaarneming

Competitie:

10 plaatjes goed is 10 punten

9 plaatjes goed is 9 punten

8 plaatjes goed is 8 punten

Enz

Organiserende groep:

Klimopgroep, Nadine

Posten Posutogemu



20	Waterdarts	Aantal		
----	------------	--------	--	--

Spel: met je vlet waar voorop (hanekam) een dikke viltstift wordt geplakt moet je op een dartbord een punt maken. Als je goed met het gewicht verdeeld en misschien verplaatst kan je het midden score. Je mag .. riemen gebruiken? Zorg dat je niet te snel gaat en tijdig kan bijsturen.

Plaats: steiger of walkant waar de vletten bij kunnen

Materiaal:

2 extra grote dartborden

2 ezels of andere stevige steunen om de dartborden op vast te zetten.

Dikke viltstiften

Ducktape

Competitie:

Aantal punten wat ze score op het dartbord in een schaal van 1 tot en met 10

Organiserende groep:

Bas 't Hart Brielle,

Posten Posutogemu



21	Start Sudoku	meedoen		
----	--------------	---------	--	--

We starten het spel op het subkamp en om ze onderweg toch iets te laten doen in Japanse sferen krijgen ze een sudoku mee.

Spel: sudoku die 's morgens bij de theeceremonie wordt uitgedeeld. Deze is voor onderweg en kunnen ze na afloop Inleveren.

Materiaal:

Aantal bakken x 1 copietje

Organiserende groep:

Subkamp Honshu