

# Thema-act Suske en Wiske groepsweekend

Versie: 3-6-2010

Suske (Simone), Wiske (Chiara), Tante Sidonia (Marjo), Jerom (Peter), Lambik (Gerard), Anne-Marie (Angelique), Van Zwollem (Wouter), postbode (Raymond), Notaris Mr H. Niks (Chess), Klok (Nicole)

Oja, Van Zwollem heeft een speelgoedcomplex. Wouter mag zijn speelgoed uit zijn jeugd meenemen ☺

## Vrijdagavond, aanvang

Suske (Simone), Wiske (Chiara), Tante Sidonia (Marjo), Jerom (Peter), Lambik (Chess, postbode (Raymond), Notaris Mr H. Niks (Gerard)

Saai leven van Lambik, Sidonia en Suske en Wiske en Jerom. Lambik brengt een brief bij de notaris en krijgt het testament van de notaris. Voorwaarde staat op de tape. Die wordt de dag erna afgeluisterd

De act gebeurt zonder materialen, alles wordt uitgebeeld.

De groep staat in het bos om een vrije rechthoek van ongeveer 10 bij 5 meter.

1. **Suske** en **Wiske** komen naast elkaar op en huppelen een rondje. Ongemerkt gaat **Tante Sidonia** in een hoekje staan en doet er huishoudelijke taken als afwassen en strijken.
2. **Jerome** komt op en gaat in een hoek dozen stapelen. Lambik komt op en gaat in een andere hoek scheppen/spitten.
3. **Klok** komt op. Iedereen blijft doen waar ze mee bezig zijn.
4. Dan slaat de **klok** met zijn armen en roept "*vijf uur*", houdt zijn handen op vijf uur. en **iedereen** gaat naar **Sidonia**. Daar blijven ze gelijktijdig stijf staan.
5. **Klok** zwaait met armen en roep "*acht uur*". Het is dan de volgende dag.
6. **Suske, Wiske, Lambik, Jerome en Sidonia** gaan naar de plek waar ze de dag ervoor bezog waren. Iedereen doet weer zijn/haar bewegingen.
7. **Lambik** roept "ooooo wat saai" en even later roept **Jerome** hetzelfde.
8. Stap 4 tm 7 twee keer herhalen.
9. De **postbode** komt op en ziet **Lambik** scheppen. Hij loopt er op af en vraagt "*weet u waar de Vandervanstraat 95 is, de heer X?*" **Lambik** weet dat wel en zegt dat hij er dadelijk toch wel langs komt en zal hem bezorgen. Postbode bedankt hem en gaat weer af.

10. **Klok** zwaait met zijn armen en roept "vijf uur" en iedereen gaat waar naar **Sidonia**. Daar staan ze weer gelijktijdig stil.
11. **Klok** roept "half zeven". **Iedereen** beweegt weer. **Lambik** zegt dat hij de brief is vergeten te bezorgen en vraagt of iedereen zin heeft om de brief bij Mr X te bezorgen. **Iedereen** heeft zin en lopen achter **Lambik** aan.
12. **Lambik** loopt langs de **notaris** die er staat en **Lambik** belt aan en zegt "zo nummer 59".
13. **Notaris** doet open, laat **iedereen** binnen, bekijkt de brief. Dan zegt de **notaris** dat het een bijzondere brief is. Diegene die hem namelijk bezorgd heeft recht op het testament (korte uitleg wat testament is). **Notaris** zegt verder dat het een gesproken testament is en dat het op de tape staat. Die overhandigd de **notaris** aan **Lambik**. **Lambik** heeft wel zo'n apparaat en neemt hem mee naar huis. Zegt tot slot dat dat iets is voor morgen.
14. Vanaf dat moment loopt elke 'rol' in de richting van de bivakplek. Ze nemen dan de hele groep mee. Dit zal even in beweging gezet moeten worden.

## Zaterdagochtend, opening

Suske (Simone), Wiske (Chiara), Tante Sidonia (Marjo), Jerom (Peter), Lambik (Chess), Anne-Marie (Angelique), Van Zwollem (Wouter), Notaris Mr H. Niks (Gerard)

De Van Zwollems beheren Weeshuis de Driepaal. De tape is er, wordt afgedraaid en staat op dat ze allerlei opdrachten moeten uitvoeren om de erfenis van 1.000.000 te krijgen. **Lambik** heeft er geen zin in, maar als Wiske met het idee van een talisman komt gaat hij, samen met de jeugdleden overstag. Talisman (=kampherinnering) wordt uitgereikt. Tussentijds maken Anne-Marie en van Zwollem een kopie van de band. Op het moment dat het spel begint komt op de proppen dat ze concurrentie hebben gekregen van familie van Zwollem en Anne-Marie. Dus alle scouts plus de spelfiguren spelen tegen Anne-Marie en Van Zwollem.

Bij de vlaggenmast staat de groep opgesteld, een taperecorder staat op een tafeltje opgesteld. Eerst is er de opening waarbij de vlag wordt gehesen. Als het effe kan, kan daarna iedereen op de grond gaan zitten.

15. Tijdens de opening staat **Anne-Marie** is en **Van Zwollem** bij de **staf** en vraagt **René** wie ze zijn. Ze vertellen dat ze het weeshuis de Driepaal beheren en wijzen naar het bivakgebouw
16. **Lambik** komt met de tape aan en deze wordt op de taperecorder gelegd. Onderling wordt er gesproken dat we allemaal erg benieuwd zijn wat er op de tape staat. Het is wel bijzonder een testament op tape.
17. Tape wordt afgedraaid. Een **stem** zegt dat dit een gesproken testament is. Diegene die als eerste de opdrachten heeft uitgevoerd krijgt de erfenis van 1.000.000. Maar eerst moet 'de rally van duizend gevaren' worden afgelegd.

18. **Suske en Wiske** zijn helemaal blij, en ook **Sidonia** en **Jerome** en springen in een rondje
19. **Lambik** kijkt een beetje bedenkelijk. **Suske** vraagt of **Lambik** niet blij is. **Lambik** besluit om het niet te doen, veel te gevraagd. Dat vindt de rest dan wel erg jammer
20. Tussentijds maken **Anne-Marie** en **Van Zwollem** een kopie van de tape, klooiën wat met een apparaat en zwijgen verder. De rest negeert hen.
21. **Wiske** komt met het idee van een talisman. Iedereen die een talisman heeft kan alle gevaren trotseren. Op die voorwaarde wil **Lambik** wel aan de rally van duizend gevaren beginnen. **Wiske** rent weg, komt terug en heeft voor iedereen een talisman/kampherinnering. Deze worden uitgereikt.
22. Ondertussen is een beetje chaos geworden, iedereen weer op de plek en het gaat even verder.
23. Maar **Lambik** heeft nog een voorwaarde. Iedereen moet hem meehelpen. Zowel de **spelfiguren** als de **scouts**. Dat doen ze natuurlijk wel.
24. Op dat moment komen **Anne-Marie** en **Von Zwollem** naar voren en zeggen dat ze een kopie van de tape hebben gemaakt en dat ze nu ook gaan mee doen.
25. De **notaris** wordt gevraagd of dat wel kan, en ja, dat kan, het gaat erom dat de eerste de beste wint.
26. Op dat moemnt wordt het spel opgestart door **Suske en/of Wiske en/of Robby**.

In het thema/spel spelen de spelfiguren met de scouts mee. Dat mag voor mij met themkleding maar hoeft niet voor mij.

## Zondagochtend, opening

Suske (Simone), Wiske (Chiara), Tante Sidonia (Marjo), Jerom (Peter), Lambik (Chess), Anne-Marie (Angelique), Van Zwollem (Wouter), Notaris Mr H. Niks (Gerard)

Notaris komt en vraagt hoe het er mee staat. Nog x aantal opdrachten en wenst beiden succes.

27. Iedereen staat bij de opening opgesteld, **Spelfiguren** bij de **staf**. Na de opening vraagt **notaris** hoe het er mee staat.
28. De **spelfiguren** vertellen hoe het de dag ervoor is gegaan en wat vandaag op de planning staat. **Anne-Marie** en **Von Zwollem** lopen ook aardig op schema, het wordt spannend.
29. De **notaris** wenst iedereen succes, **Suske en/of Wiske en/of Robby** starten de activiteit op.

Zondagmiddag, ontknoping