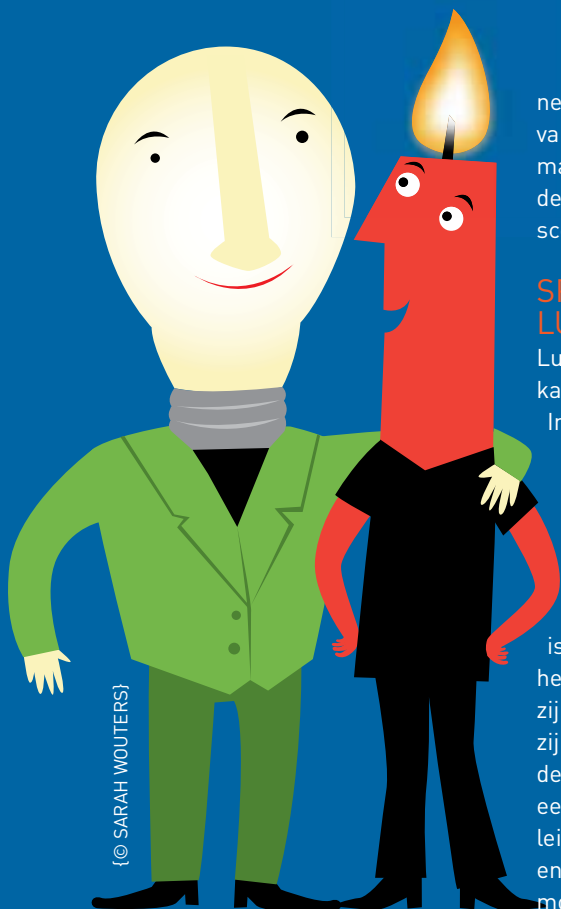


# DE VURIGE UITVINDERSFANTASIE VAN LUMIÈRE EN BOUGIE

Herkenbaarheid... kabouters en (zee)welpen houden ervan. Vaak biedt een rode draad houvast en structuur. Bij deze een voorzet.



Lumière en Bougie zijn twee verstrooide uitvinders met een peperkoeken hart. Na iedere uitvinding hopen ze op erkenning voor hun harde werk, maar het mag niet baten: geen enkel van hun fantasierijke hersenspinsels heeft naam en faam gemaakt. Opgeven doen ze niet! Vol vuur blijven Lumière en Bougie hopen op hun grote doorbraak!

## BEGINNEN MET LUMIÈRE EN BOUGIE

Knutsel samen met kabouters en (zee)welpen 'De grote machine die alles kan'. Zorg dat je leden erin, erop of erdoor kun-

nen. Op die manier kan je ze bij het begin van de vergadering allemaal door de machine laten kruipen en hen zo veranderen van toffe kinderen tot megacoole scoutkes.

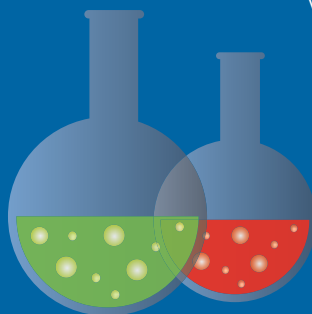
## SPELEN MET LUMIÈRE EN BOUGIE

Lumière en Bougie hebben elk een eigen kamp aan twee kanten van een terrein.

In ieders kamp staan vijf theelichtjes in een glazen bokaal die moeten beschermd worden, zodat ze niet kunnen uitgaan. Het is de bedoeling dat de Bougies tegen de Lumières strijden (en omgekeerd): wie het meeste kaarsjes brandend weet te houden, is gewonnen. De leden mogen zich helemaal laten gaan: ze kiezen zelf hoe zij het kamp bouwen en inrichten en hoe zij de kaarsen zullen beschermen. Let op de brandveiligheid: speel dit spel niet in een kurkdroog bos, zorg dat er voldoende leiding aanwezig is en maak de kabouters en welpen duidelijk dat ze de bokalen niet mogen bedekken of verstopten dichtbij brandbaar materiaal.

## CREATIEF MET LUMIÈRE EN BOUGIE

Maak een eigen Lumière en Bougie. Gooi wat kaarsstompjes in een oude pot en laat die op een niet te hoog vuur smelten. Om ze een kleurtje te geven kan je er een stukje waskrijt bij doen. Terwijl je het gesmolten kaarsvet wat laat afkoelen, bevestig je een stukje wiek in lege yoghurtpotjes: prik de wiek door de bodem. Daarna giet je het lichtjes afgekoelde gesmolten kaarsvet in de potjes. Als het volledig gestold is, kan je de bekertjes openknippen.



Knutsel een knotsgekke uitvinding en treed in de voetsporen van Lumière en Bougie. Mogelijkheden te over....

## OP WEEKEND MET LUMIÈRE EN BOUGIE

Kleed je weekendlocatie in als torenkamer van het kasteel van Bougie en Lumière. Vertel als rode draad een spannend verhaal over onze twee uitvinders en hang ook je spelen op aan deze kapstok. Zo neem je je leden mee in een fantasievolle wereld.

## EVALUEREN MET LUMIÈRE EN BOUGIE

Geef kabouters en (zee)welpen twee kannen met gekleurd water. De ene bijvoorbeeld gevuld met groene munt en de andere vol rode grenadine. Je leden kunnen nu met die twee kleuren aan de slag om een uitvindersdrankje te maken. Hoe leuker de activiteit hoe meer groen, hoe saaiër hoe meer rood. Nadien kan je natuurlijk vragen om hun brouwsel wat nader te verklaren.

Knutsel een laboratorium in het lokaal. Geef in het begin van het scouts- en gidsenjaar aan iedere kabouter en (zee)welp een lege fles. Na iedere vergadering mogen ze die vullen. Hoe voller, hoe leuker. Op die manier kan je als leiding onmiddellijk zien wat je leden ervan vonden.

