



ZIGGY'S AVONTUREN

#IEDEREENCHIRONAUT #SPEELVRIJ

VERHALEN, TONEEL EN MEER OVER HET JAARTHEMA 'IEDEREENCHIRONAUT'

WORD CHIRONAUT EN SPEEL VRIJ MET JE CHIROGROEP.

Dit is het avonturenboek van het jaarthema van de Chiro (2017-'18): 'Iedereen Chironaut!' Oorspronkelijk gemaakt als toneelboek voor groepen die daarvan houden. Maar hé! Je kunt ermee doen wat je wilt! In deze bundel vind je Ziggy's missie, scenario's voor de jaarthemasketches en handige toneel- en speeltips. Jullie zijn echte Chironauten als je durft spelen op plaatsen waar je nooit eerder kwam en je spel laat leiden door een grote dosis fantasie! Ga er samen voor en speel vrij!

**Deel je Chiroavonturen met
#iedereenChironaut en #speelvrij.**



ZIGGY'S MISSIE

#IEDEREENCHIRONAUT #SPEELVRIJ

Ziggy beleeft een spannend ruimteavontuur en zoekt de zes unieke speelmedailles die tonen wat een Chironaut is.

Verzamel samen met Ziggy en de hele Chirobeweging de zes speelmedailles. Je bent Chironaut als je durft doen wat de medailles je vertellen.

Chironaut, zn., mv. (-en), m/v/x, iemand die kan en durft spelen (1.) los van letterlijke en figuurlijke grenzen (2.) met een grote dosis fantasie en creativiteit.

VERDIEN DE ZES SPEELMEDAILLES

1. Lumia: Verken eens andere leuke en onbekende plaatsen dan je vertrouwde Chirolokaal of -plein.
2. Het Speelverzet: Speel vrij. Onderwerp spel niet aan te strenge regels en afbakeningen.
3. Inversia: Doe het eens omgekeerd.
4. Tora: Bouw of knutsel eens gewoon voor het plezier, zonder praktisch doel.
5. Ballemmerstoel: Gebruik je fantasie en laat het spel je leiden.
6. Miss en Mister Klodder: Maak je vuil en wees niet bang van een onschuldige bluts of buil.



Deel je Chiroavonturen met
#iedereenChironaut en #speelvrij.

UTEBOOT (CH 007)

PERULITEMES CLUSTER

STRIKTA

HAHARMAX (CH 993)



LOSSA



MAGWEL



MAGNIE



XURIUS

TUMELUS (CH 996)



VYSIA

AARDE
U BENT HIER



ONZE MELKWEG

HYPERLIJN

ORICH (CH 998)

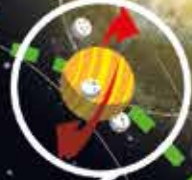
PROPRIA

KARPERIA (CH 424)

ZENTRALIA (EH 001)

KNOLDER (CH 997)

INVERSIA



TORA



JOSKE (CH X)

JAWADA (CH 301)

GEITKOEKAT

KNIFKNAF

LEGENDE

Ziggy'S REIS

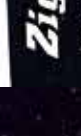
MEDAILLE



BALEMMERSTOEL

BRILTEGELMATRAS

LUMIA





OFFICIËLE UNIPASS PLANEET STRIKTA



ZIHIJS N. N. NIFANIER (ZIGGY)

Nationaliteit: Striktiaan (STKA)

Geslacht: X

Officieel en erkend registratienummer van de Orde van de Controle-unie: 14

Correspondentieadres:

Planeet Strikta

Noneënië

Bergstraat 101

Flürk 0-12-AC.U17

Verblijfsadres: Onbekend

Bewijs van strikt gedrag en spelen:

8 speelovertradingen, graad 3 van 5

Spacebooknummer: 049862000004

Facebook: /ZiggyChiro

Spacebook: }à{ZiggyBloempje01

Instagram: Ziggy_Chironaut

Geregistreeerde missie:

Ontdekken wat speelruimte is door het verzamelen van de zes speelmedailles. De avonturen sharen met planeet Aarde zodat de wezens van de Chiro ook vrij kunnen spelen.



PLANEET STRIKTA



Planeet: Strikta

Stelsel: Hahariax (CH 993)

Ligging in het stelsel: Vlak naast Lossa, in de buurt van de Ribbelnevel

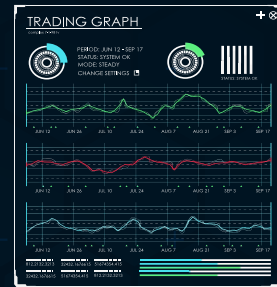
Straal: 69 911 kilometer

Ringen en manen: Drie manen (Knol, Bol en Wol), één gele ring

Kleur: Paars

Temperatuur: 34,5°C

Aantal inwoners: 71 miljard levende wezens (waarvan ca. 70 miljard Kriebelvliegjes)



In 't kort: Strikta is Ziggy's strenge thuisplaneet. Ziggy wil er weg omdat spelen op Strikta echt saai is. Het moet toch anders kunnen? Ziggy wil vrij kunnen spelen en vertrekt op ontdekkingsreis.

Op 20 miljoen lichtjaren van hier gaat Ziggy naar de braafschool op planeet Strikta. Alles is zeer streng geregeld en je mag amper vrij spelen. Spelen mag, maar binnen de regels. Er zijn een aantal uitlaatzones (= de losse zone waar je vrij mag bewegen en spelen, maar liefst niet te gek). In die zones ligt wat saai speelgoed zoals een oud dambord en een kapotte fiets. Iedereen mag elke dag drie keer 23 minuten in een uitlaatzone: om 8.27 uur, 12.17 uur en om 18.57 uur. Om in de zone te gaan, moet je beschermkleden aandoen zoals een helm en kniebeschermers. De Striktianen houden er namelijk niet van om zich te stoten of schaafwonden op te lopen. Bovendien zijn er talrijke veiligheidscoördinatoren voor elk probleem. Zo is er bijvoorbeeld een chaosmeester, tijdsadviseur, lachbedwinger, nutsbewaarder en regencoach. Die laatste zorgt dat iedereen snel naar binnen gaat als het begint te druppelen. Want nat worden van de regen, dat is verboden. Modderplekken zijn dan ook afgebakend met spanlinten.

Ziggy is het beu en beseft dat Strikta echt veel te saai is. Uit frustratie gooit Ziggy de beschermkleden uit. Al snel komt de nutsbewaarder vragen om drie geldige redenen waarom Ziggy zomaar kleden op de grond gooit. Ziggy vindt het allemaal maar absurd en begint te lachen. De lachbewaarder komt aan Ziggy's zijde staan en vraagt om te kalmeren: "Lachen kan getolereerd worden maar toch niet met de uitspraak van een nutsbewaarder?"

Omdat Ziggy het allemaal niet meer weet, trekt die naar Olpa. Dat is de vader van Ziggy's vader. Olpa is de ouwe gek van planeet Strikta, want hij vertelt altijd vreemde verhalen die niemand gelooft. 's Avonds laat zitten ze samen in de tuin. Ziggy wijst naar de sterren en vraagt zich af wat daar eigenlijk is. Olpa haalt een oud spaceboek boven. Daarin toont hij dat het ooit anders was. En dat het anders kan! In het universum zijn er plaatsen waar er van alles kan en mag. Er zou zelfs een planeet zijn waar wezens de hele dag dingen bouwen zonder enig nut! Misschien

is er wel meer daarboven. Olpa is ooit zelf op ruimtereis geweest en heeft prachtige dingen gezien. De route staat nog altijd ingesteld op zijn oude spacebook. Ziggy gelooft er eerst niets van maar als Olpa zijn oude jetpack van onder een doek haalt, is Ziggy overtuigd. Het jetpack werkte op blubberolie maar die brandstof is helaas uitgeput. Dus een reis is niet meer mogelijk.

Wanneer Olpa gaat slapen, blijft Ziggy gefascineerd achter bij het jetpack. Blubberolie? Misschien werkt het wel met zeepsop? Ziggy giet wat zeep in de tank, en ja hoor. Hij vliegt! Op naar het universum!

Toneeltips:

- Gebruik een bellenblazer om Ziggy's lancering nog leuker te maken.
- Verkleed je in Ziggy door je bijvoorbeeld blauw te schminken en een stevige rugzak met kartonnen vleugels te knutselen. Een kort groen broekje, riem en rode laarsjes maken Ziggy af!

HET SPEELVERZET



MORAAL VAN DE SPEELMEDAILLE:

**SPEEL VRIJ.
ONDERWERP
SPEL NIET AAN TE
STRENGE REGELS EN
AFBAKENINGEN.**

Planeet: Magnie

Stelsel: Orich (CH 998)

Ligging in het stelsel: Tussen Magwel en Xurius, naast de chocomelkweg

Straal: 3 390 kilometer

Ringen en manen: Zes ringen en twee manen (Orus en Borus)

Kleur: Oranje met fijne groene lijnen

Temperatuur: 36°C

Aantal inwoners: 38 miljoen levende wezens



In 't kort: Op Planeet Magnie lijkt het nog strenger dan op Ziggy's thuisplaneet Strikta. Spelen en spel materiaal zijn absoluut verboden. Maar al snel ontdekt Ziggy dat niets is wat het lijkt.

Met een harde landing bereikt Ziggy planeet Magnie. Het ziet er allemaal wat vreemd uit. Hoge grijze huizen met tralies en roestige hangsloten op elke deur of poort. Ziggy ziet allerlei versleten, verlaten en verzegelde speeltoestellen en terreinen. Het ziet er maar griezelig uit.

Uit het niets spurten twee vreemde snuiters in paniek richting de bosjes. Dat moeten twee Magnianen zijn – wat een merkwaardige wezens! Ze lijken wel te vluchten van iets of iemand. Net voor ze haastig de bosjes in duiken, laten ze iets vallen. Een bal!

Ziggy aarzelt eventjes maar trippelt toch richting de bal. Wauw, het is een speelbal! Mooi groot, rond en stevig opgeblazen.

Een droom om mee te spelen. Meteen geeft Ziggy de bal een stevige trap en hij loopt er bijna hysterisch achteraan. "Bijna de beste dag van m'n leven!" gilt Ziggy voor de hele straat.

Niet veel later stormen twee strenge agenten richting Ziggy. Ze zien er maar gek uit. "Hela, hela! Halt, in de naam van het SpeelNiet." Ziggy bevriest onmiddellijk. "Ewel wat hebben we hier? Een spelend wezen? Dat is een overtreding van de veertiende graad!"

Ziggy is verbaasd en stottert: "Wa-wa-wat heb ik verkeerd gedaan? Was ik aan het zipperen? Of heb ik geploepd voor de

lichten? En wat is het SpeelNiet?" De agenten leggen alles uit. Het SpeelNiet is het grote wetboek van Magnie. Sinds 1600 voor Blorkus is Magnie onderworpen aan twee duidelijke regels. Ten eerste: spelen mag nooit en nergens. En ten tweede: spel materiaal hebben is strafbaar.

De agenten nemen Ziggy mee naar het kantoor, waar allerlei controles uitgevoerd worden. Ziggy krijgt heel wat vragen: "Heb je verboden goederen mee zoals jojo's, balletjes of kaarten? Ben je lid van een speelbeweging?" Daarna fouilleren de agenten Ziggy en nemen ze de bal in beslag. Gelukkig laten ze Ziggy vrij met een waarschuwing.

Ziggy slentert door Magnie en mist de speelbal. Vanuit een donker steegje lokt een louche type hem met een mysterieus fluitgeluid. Het is een speelcrimineel! De Magniaan trekt zijn lange jas open: hij dealt jojo's, frisbees, allerlei balletjes, fluitjes en ander spel materiaal. "Kan ik je ergens mee helpen?"

De speelcrimineel merkt dat Ziggy popelt om te spelen. Hij stelt voor om mee te gaan naar het Speelverzet, op voorwaarde dat Ziggy het geheimhoudt. De speelcrimineel neemt Ziggy mee onder de grond via een geheime doorgang. Daar is een undergroundwereld van mensen

die aan het spelen zijn. Het is fantastisch om te zien: worstelen, touwspringen, spelletjes, gezelschapspelen, enz. Iedereen is bezig! Ziggy ontdekt dat een van de leiders van het verzet een van de agenten is. De agent toont dat hij vandaag iets ontvreemd heeft: de bal. Ze leggen de bal op een houder waar nog ballen liggen en vereren hem alsof het een geschenk van God is. Iedereen zit geknield met hun gezicht naar de bal. Het lijkt wel alsof ze bidden. Ziggy is verbaasd en grijpt in.

"Waarom zitten jullie zo saai te staren naar die ballen?" Ziggy neemt een bal van de sokkel en geeft hem een trap.

Iedereen schrikt en springt recht. "Wat doe je nu? Ben je gek?"

Ziggy legt uit dat die bal helemaal geen object is om te aanbidden op een sokkel. Je kunt ermee spelen! De speelverzetters vinden het maar niets – tot iemand per ongeluk met z'n voet tegen de bal tikt, waardoor die gaat rollen.

"Hé, hihi, dit is best leuk," zegt een van de speelverzetters verbaasd. Het duurt niet lang voor alle ballen van de sokkel gaan en iedereen naar elkaar begint te trappen en te gooien. Ze bedenken een leuk spel met meerdere ballen en besluiten om het met iedereen te gaan spelen ... boven de grond!

Tip:

Bedenk een nieuw gek spel met tientallen ballen en speel het na dit toneel met je hele Chirogroep! Je kunt het spel ook op een gewaagde of nieuwe locatie spelen. Deel via #speelvrij #iedereenChironaut.

MISS EN MISTER KLODDER



Planeet: Vysia

Stelsel: Tumelus (CH996)

Ligging in het stelsel: Op de 135°-lijn, naast Propria

Straal: 9 156 015 kilometer

Ringen en manen: Een modderachtige ring en twee witte glanzende manen

Kleur: Zwart

Temperatuur: 21°C

Aantal inwoners: ca. 208 000



In 't kort: Op 't eerste gezicht lijkt alles proper en netjes op Vysia. Ziggy ontdekt al snel dat er elke week een vieze verkiezingswedstrijd plaatsvindt: Miss en Mister Klodder.

Ziggy landt op Vysia en ziet overal piekfijne wezentjes fier rondtrippelen. De Vysianen hebben altijd strakke casual kleren aan. Ziggy voelt zich wel goed hier, want op de andere planeten was alles zo vuil!

Een vriendelijke Vysiaan vertelt Ziggy over de wekelijkse verkiezingswedstrijd die straks plaatsvindt. Ziggy vindt dat schitterend en schrijft zich meteen in. Als Ziggy ziet dat het een vieze wedstrijd is, rijzen er plots sterke twijfels. Ziggy heeft het ruimtepak net zo mooi opgeblonken. De Vysianen kunnen Ziggy toch overtuigen: "Trek gewoon andere kleren aan en je bent klaar om vuil te worden!"

De verkiezingswedstrijd begint. Er hangt een groot bord met een opschrift in slordige letters: "Miss en Mister Klodder". Koning Klodder is de voorzitter van de wedstrijd, hij bepaalt zo meteen wie de winnaar is. Een voor een moeten de Vysianen beklad met verf, modder, enzovoort heen en weer paraderen voor zijn troon. De eerste deelnemer is Ziggy. Die heeft maar een kleine grasplek op de broek. Ziggy schept ermee op: "Ik heb vandaag een wild pleinspel gespeeld!" De toeschouwers geven een twijfelachtig applaus. Ze zijn niet overtuigd. De volgende deelnemer heeft verf in haar gezicht en kleren en een scheur in haar hemd. "Ik heb vandaag de hele dag geknutseld

met olieverf, spuitbussen en echte scharen!" Het publiek is al enthousiaster. De laatste deelnemer komt eraan en die is er heel erg aan toe: die heeft modder in het haar, overal lippenstift op het gezicht, gescheurde kleren, verf, enz. Die is bijna niet meer te herkennen! Ook die laatste deelnemer schept op: "Ik heb me vandaag geschminkt, een modderbadje genomen en mijn outfit een nieuw design gegeven!" Het publiek wordt wild! De laatste deelnemer heeft overduidelijk gewonnen en ontvangt de Klodderbeker. Koning Klodder zag dat het goed was en beveelt iedereen om een voorbeeld te nemen aan de winnaar!

Tip:

Na afloop van dit verhaal kun je met z'n allen een heel erg vuil spel spelen! Deel via #speelvroj #iedereenChironaut.

SPELEN OP INVERSIA



MORAAL VAN DE
SPEELMEDAILLE:

DOE HET EENS
OMGEKEERD!

Planeet: Inversia

Stelsel: Knolder (CH 997)

Ligging in het stelsel: Net boven Knifknaf

Straal: 8 846 kilometer

Ringen en manen: Drie manen (Tiriti, Ta en To)

Kleur: Geel met ringen in pijlvorm

Temperatuur: 30°C

Aantal inwoners: 12 miljard Inversianen
(70 % is jonger dan 21 jaar)



In 't kort: Ziggy ontdekt een wereld waar alles omgekeerd is op het vlak van spelen. Het is nogal vreemd om te zien! Maar hé, waarom niet?

Ziggy's volgende bestemming is best eigenaardig. Grote mensen houden er heel erg van spelen en de kinderen gaan er werken! In deze wereld lijkt alles wel omgekeerd. Kinderen dragen mooie pakken en zijn nogal ernstig. Grote mensen gaan elke dag spelen en gedragen zich als kinderachtige deugnieten. Maar ook de spelen zijn omgekeerd! Ziggy is superleergierig en maakt een wandeling door Inversia. Telkens spreekt Ziggy de spelende volwassenen en ernstige kinderen aan om te vragen wat ze aan het doen zijn.

- Een opaatje klimt hoog in een boom, hij zit op de uitkijk. Niet voor boeven, maar voor vuurspuwende draken en gemene piraten.
- Oma doet belletje-trek terwijl ze naar de winkel gaan.
- Enkele oudjes zitten in het speelhuis. Ze zitten mooi op een rijtje boven op een tafel, met een aantal speelkaarten tussen hun tenen. Voor hen ligt een pakje kaarten op een stoel. Ze zijn aan het tenen-wiezen!
- Diezelfde oudjes besluiten verstopperij te spelen. Een

iemand loopt weg en verstopt zich terwijl de andere drie hun ogen afdekken en aftellen van tien naar nul.

- Een aantal kinderen in kostuum zitten aan de toog in een cafeetje. Ze zijn aan het roddelen over hun ouders. Iemands mama was aan het knutselen aan de eettafel en heeft met alcoholstift op de tafel getekend. Iemands papa was een boterham met choco aan het eten, even later zat zijn pas gewassen hemd vol met chocovlekken. Het was een nachtmerrie om dat eruit te krijgen! Na heel wat geroddel en geklaag kijken ze op hun klok en besluiten ze om hun ouders af te halen in de binnenspeeltuin want die moesten al lang in bed zitten.
- Even verder zijn enkele oma's aan het voetballen. Een zevental mensen staan in het doel terwijl een iemand hopeloos de bal erin probeert te trappen.
- Een opa is heel druk in de weer met kartonnen dozen en ander knutselgerief. Als Ziggy vraagt wat hij aan het doen is, vertelt de opa trots dat hij een kasteel aan het bouwen is

voor zijn prinses. Ziggy krijgt een rondleiding.

- Als laatste ziet Ziggy een groep grote dames snel achter een oudere man aan lopen. Ze zijn inversietikkertje aan het spelen. De man haalt allerlei gekke toeren uit om te ontkomen aan de vele dames die hem met z'n allen proberen te tikken.

Wat een gekke planeet! Maar Ziggy heeft zo wel geleerd dat het superleuk is om de boel eens om te draaien!

Toneeltips:

- Verzin zelf enkele grappige omgekeerde spelen en situaties en speel ze na deze sketch!
- Vraag enkele kinderen, ouders en/of grootouders om eenmalig mee te spelen met deze sketch! Dat wordt lachen. Deel via #speelvrij #iedereenChironaut.

SPACEPIRATEN MET MINIBREINTJES

Stelsel: Geen, ergens op de Hyperlijn

Ligging in het stelsel: Niet van toepassing

Straal: Niet van toepassing

Ringen en manen: Niet van toepassing

Kleur: Niet van toepassing

Temperatuur: 12°C

In 't kort: Ergens onderweg loopt Ziggy twee vreemde snuiters tegen het lijf. Ze hebben kwade plannen met Ziggy. Als ze die kunnen bedenken, tenminste.

Ziggy doorkruist het universum via de Hyperlijn. Plots komen er twee vreemde wezens van achter de ringen van Klorus.

"Halt, jij vreemd bubbelprottend wezen!" gillen ze. Oh nee, Ziggy wordt overvallen door twee gemene spacepiraten! Spacepiraten zijn kwaadaardig maar wel een beetje dom. Ze hebben minibreintjes. Al duizenden lichtjaren terroriseren ze toeristen die via de Hyperlijn reizen.

Ze zijn euforisch omdat ze eindelijk weer iemand te pakken hebben, en ze blijven juichen. Het is al maanden geleden dat iemand nog via de Hyperlijn reisde. Ze zijn zo blij dat ze gewoon niet ophouden met juichen. Ze beginnen zelfs flauwe overwinningsliedjes te zingen: "We hebben er weer eentje, en van je Bork-Bork-Bork in de naam van heer Zork!" Dat duurt heel lang. Als ze uitgezongen en uitgelachen zijn, komen ze vermoeid tot rust.

"Euh, wat doen we nu weer als we iemand vangen?" De ander weet het ook niet zo goed. Na enkele wilde gokken besluiten ze om hun baas, heer Zork, op te zoemen. Die zal wel raad weten. De baas feliciteert hen uitgebreid: "Amal mannen, ik wist dat ik op jullie kon rekenen, goed gedaan, de buit is eindelijk binnen!" Na die lange felicitatie verbreekt hij de verbinding: "Allee, tot later hé, mijn serie begint weer. Daaag." De spacepiraten zijn al vergeten waarom ze belden en zijn weer euforisch.

"Psst, wat gaan we nu doen met dit wezentje hier?" Ziggy kan het niet langer aanzien en doet zelf een aantal voorstellen: "Als ik spacepiraat was, zou ik alle bezittingen afnemen. Of nee! Ik zou eerst een goed pak slaag verkopen, dan de onderbroek over de oren trekken en eindigen met een foltering om te weten te komen waar al het geld

zit! Ja, dat zou ik doen, hihi!"

De spacepiraten zijn overtuigd: "Ja, goed plan! Kom hier, jij mormel, dat ik je ..."

"WACHT!" roept Ziggy. Ziggy vraagt of ze al een goede strijdkreet hebben. Echte spacepiraten moeten dat toch hebben? En hoe loop je als een piraat? Dat moet toch heel stoer zijn.

De spacepiraten volgen Ziggy's redenering: "Ja, daar heb je nu wel gelijk in." Ze gaan aan de slag en bedenken allerlei dwaze kreten en loopjes: "Ho ho ho hooo!" Maar nee dat bestaat al! "Altijd gevaarlijk, altijd gemener!" Dat ken ik van ergens! "Piraaaaten, I'm lovin' it." Hmm, dat is het niet, ze denken verder.

Terwijl de piraten overleggen, grijpt Ziggy die kans om stilletjes weg te sluipen. Zo kan Ziggy ontkomen!

Tip:

Speel na deze sketch een spel waarin iedereen verplicht wordt om vals te spelen met allerlei truuksjes en listen. Deel via #iedereenChironaut #speelvrij.

PLANEET BALLEMMERSTOEL



Planeet: Ballemerstoel

Stelsel: Jawada (CH 301)

Ligging in het stelsel: Tussen planeet Geitkoekat en planeet Briltegelmatras

Straal: 8221 kilometer

Ringen en manen: Geen

Kleur: Lichtbruin, eivormig

Temperatuur: 12 °C

Aantal inwoners: 14,1 miljoen

MORAAL VAN DE
SPEELMEDAILLE:

GEBUIK JE FANTASIE
EN LAAT HET SPEL JE
LEIDEN.



In 't kort: Hoe kun je nu een hele dag spelen in een wereld waar ze maar drie dingen hebben? Het kan op planeet Ballemerstoel! Daar gebruiken ze een magisch ingrediënt dat je in ieder van ons vindt.

Ziggy is terechtgekomen op de gekste planeet ooit: Ballemerstoel. Ze hebben er maar drie dingen: ballen, emmers en stoelen. Het is onvoorstelbaar om te zien!

Wanneer Ziggy landt, zit iedereen netjes op een stoel met allerlei soorten ballen te spelen. De huisjes zijn gebouwd van emmers, de woonkamers staan vol met stoelen. Sommigen dragen zelfs een emmer als hoed! Er is een winkeltje ('De Emmermarkt') met enkel stoelen, emmers en ballen in de etalage. Geld bestaat er niet, er is wel een goed uitwerkt ruilsysteem. Een stoel kost vier emmers, een emmer kost twee ballen en ballen kun je ontginnen in de balgroeve. Zelfs de taal is doorspekt met die drie voorwerpen. De inwoners van Ballemerstoel heten Balliërs en spreken Stoels. Ze begroeten elkaar met "Goeienbal!" en gaan slapen met een "Droom zacht over emmers." Ze gebruiken spreekwoorden als 'geen oude ballen uit de emmer halen', 'in elk emmertje past een balletje' of 'de beste stoelen staan aan wal'. Kortom: de hele planeet draait enkel op ballen, stoelen en emmers.

Ziggy kan het bijna niet geloven. "Hoe kun je nu de Zorkganse dag bezig zijn met maar drie voorwerpen?" vraagt Ziggy aan een Balliër die netjes op een emmer zit, luierend met z'n voeten op een stoel. "Goh, wij doen dat hier al sinds het begin der tijden! Balliërs vervelen zich geen bal!" Ziggy lijkt het maar niet te begrijpen: "Je bent dat toch meteen beu? Het enige wat je kunt doen, is voetballen. Of misschien handbal!"

"Dat denk je maar! Wij hebben hier een magisch ingrediënt dat ervoor zorgt dat leven op Ballemerstoel altijd leuk blijft: fantasie!" De Balliër toont wat hij bedoelt met een spel dat hij ter plekke verzint. "Ga eens op die stoel staan met een emmer in je hand, dan ga ik op mijn stoel staan met een bal! Nu gooien we tegelijk de voorwerpen naar elkaar nadat we samen 'bal, emmer, stoel!' roepen. Wie het eerst een voorwerp laat vallen, verliest!"

Ze proberen het spel en amuseren zich te pletter! Ziggy wil het zelf eens proberen en bedenkt zelf een spel met een stoelen, emmers en ballen.

Toneeltips:

Eindig deze sketch met een wedstrijdje. Verdeel je Chirogroep in enkele ploegjes en geef hen vijf minuten tijd om een spel te verzinnen met stoelen, emmers en ballen. De ploeg met het tofste Ballemerstoelspel wint een stoel. Of een emmer.

Uitdaging voor jouw Chirogroep:

Zoek enkele willekeurige voorwerpen en verzin er een uniek spel mee! Deel via #speelvrij #iedereenChironaut.

DE LELIJKE METEORIET LUMIA



Planeet: Meteoriet Lumia (ORICH487#)

Stelsel: Orich (CH 998)

Ligging in het stelsel: Onbekend

Straal: 1 737 kilometer

Ringen en manen: Geen

Kleur: donkergrijs

Temperatuur: 12 °C

Aantal inwoners: 14

MORAAL VAN DE SPEELMEDAILLE:

VERKEN EENS ANDERE LEUKE EN ONBEKENDE PLAATSEN DAN JE VERTROUWDE CHIROLOKAAL OF PLEIN.



In 't kort: Ziggy landt op een grauwe meteoriet waar op het eerste gezicht niets te beleven valt. Al snel leert Ziggy dat schijn soms bedriegt!

Ziggy vliegt door het universum tussen tientallen kleurrijke planeten. Op hun spacebook heeft die de route ingesteld richting Otis Blingblong, een prachtige rode planeet. Net op een groot ruimtekruiispunt krijgt Ziggy een melding van een droge robotstem: "Gps-signaal kwijtgeraakt." In afwachting landt Ziggy eventjes op een lelijke, kleine meteoriet die toevallig dichtbij is. Ziggy wil meteen weer vertrekken want er is echt niets te beleven: "Zo saai hier, niet normaal."

De meteoriet heeft een naam, zo valt af te lezen op een bordje: Lumia. Het ziet er zeer grauw uit en er is enkel een kleine vulkaan-krater.

Aan de rand van de vulkaan-krater zit een wezentje. Het heeft een menselijk lichaam maar de kop van een eend. Ziggy is blij iemand te zien. "Dag lief eendje!" "Hé, mijn naam is meneer Kwakenstein, ik ben niet zomaar een eendje."

Het blijkt dat meneer Kwakenstein per ongeluk op Lumia terechtgekomen is. Zijn schip

was hier geland met motorpech. Meneer Kwakenstein ging intussen even plassen achter de krater. Toen hij terugkwam, was zijn moederschap De Kwakenvloot verdwenen.

Tot Ziggy's verbazing is Meneer Kwakenstein hier wel graag. Hij verveelt zich geen seconde. Maar hoe kan dat dan, op zo'n grauwe en saaie meteoriet? Je kunt hier toch nergens mee spelen?! Meneer Kwakenstein vertelt dat het hier toch helemaal niet saai is. De mogelijkheden zijn eindeloos. Vervolgens toont hij Ziggy hoe hij zich amuseert op Lumia:

- Hij glijdt op en af van de krater, hij heeft er zelfs een leuk spelletje bij verzonnen.
- Hij gooit stenen in de krater, telkens van een grotere afstand.
- Als hij boven op de krater staat, kan hij heel ver kijken. Dan probeert hij alle kraters op de meteoriet te tellen.
- Ergens op de krater staat een prachtige muurtekening die hij zelf gemaakt heeft.

Ziggy is verbaasd. Het is inderdaad leuk om te doen. Samen proberen ze enkele van de spelletjes uit. Het is nog toffer met z'n tweeën! Ziggy en meneer Kwakenstein amuseren zich te pletter op en rond de krater. Plots komt er een varkensachtig wezen uit de krater. Ziggy is opnieuw verbaasd, maar meneer Kwakenstein legt het uit: als je lang genoeg speelt met de krater komen er vanzelf leuke wezens meespelen. Met z'n drieën beleven ze nog een leuke ruimtedag!

Tip:

Ga op zoek naar een unieke plaats waar je nog nooit gespeeld hebt en speel er met de hele Chirogroep een spel. Deel via #speelvrij #iedereenChironaut.

BOUW- EN KNUTSELPLANEET TORA

Planeet: Tora
Stelsel: Ninini (CH?)
Straal: 12 001 kilometer
Ringen en manen: Vijf ringen
(drie fijne rode en twee brede oranje)
Kleur: Blauw
Temperatuur: 39,9 °C
Aantal inwoners: 2,3 miljard knutselaars en
1,7 miljard bouwers



MORAAL VAN DE
SPEELMEDAILLE:

BOUW OF KNUTSEL
EENS GEWOON VOOR
HET PLEZIER, ZONDER
PRAKTISCH DOEL.



In 't kort: Op planeet Tora wordt alleen maar gebouwd en geknutseld. Maar waarom?
En vindt Ziggy zeepsop om de brandstoftank te vullen?

Ziggy heeft pech: de aandrijving van de bubbelmotor werkt niet meer. Waarschijnlijk is het zeepsop op! Op Ziggy's spacebook verschijnt een locatiepop-up over het nabije Tora, de bouw- en knutselplaneet. "Wat een geluk!" denkt Ziggy. "Daar zullen ze zeker kunnen helpen met een reparatie!"

Ziggy landt op Tora en loopt richting een groepje bedrijvige Torianen. Het ligt er vol met karton, palen, panelen, touw, en noem maar op. Ze zijn de een of andere versierde toren aan het bouwen.

"Kunnen jullie mijn bubbelpak repareren, alsjeblief?" vraagt Ziggy.

"Sorry, we zijn heel druk bezig met onze Toralux 2.0, je zult even moeten wachten!" zegt een van de bouwers enthousiast.

"Cool! Waarvoor dient het?"

vraagt Ziggy. Op dat moment houden de Torianen op met bouwen alsof er net iets heel ergs gebeurd is.

"Wat vroeg je?!" vraagt een van de bouwers vol verwondering.

Ziggy herhaalt de vraag, waarna iedereen in lachen uitbarst.

"Hahaha, dat is een goeie!" roept een Toriaan terwijl hij heen en weer over de grond rolt.

"Heeft het dan echt helemaal geen nut?" vraagt Ziggy een beetje verwaasd. De Torianen begrijpen al snel dat Ziggy geen Toriaan is en leggen hem alles uit: "Bouwen en knutselen hoeft toch helemaal geen nut te hebben?! In Toria vindt iedereen het leuk om alleen maar voor het plezier bouw- en knutselwerkjes te maken." Ze hebben al de gekste dingen gemaakt en dagen Ziggy uit om het eens te proberen.

Hoe kan Ziggy er nu voor zorgen dat de Torianen toch kunnen helpen met zeepsop voor het pak? Ziggy kijkt rond en vindt enkele oude tentzeilen. Even verderop is er een steile helling. Dat brengt Ziggy op een schitterend idee! Ziggy vraagt de Torianen om de zeilen op de helling te leggen. Aangezien de Torianen graag gewoon voor de

fun bezig zijn, is er geen moment van aarzeling. Met veel plezier en acrobatische kunstjes plaatsen de Torianen de zeilen op de helling. De Torianen zien er al snel het plezier van in en glijden enthousiast op en af!

Ziggy grijpt in: "Hé, wat als we de zeilen insmeren met zeepsop? Dan kunnen we nog harder glijden!" De Torianen juichen in koor en halen meteen een grote fles zeepsop tevoorschijn. Het is gelukt! De Torianen kunnen zich amuseren en Ziggy heeft weer brandstof voor het pak. Ziggy glijdt nog even mee en vertrekt daarna op een nieuw avontuur.

Tip:

Bouw of knutsel iets leuks gewoon voor de fun! Ideetjes vind je in Dubbelpunt of op Ziggy's kanalen.



?

Hoe lopen Ziggy's avonturen af?
Blijft Ziggy op Aarde bij ons of keert
die terug naar Planeet Strikta?

Volg Ziggy op Facebook
(@ZiggyChiro) en Instagram
(Ziggy_Chiro) en ontdek het einde!

Contacteer Ziggy rechtstreeks met
vragen, foto's en ideetjes via
ziggy@chiro.be. Misschien deelt
Ziggy het wel met de wereld!