

Spelgids
Jungledag 2013
'Holbewoner op bezoek'



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Erwin Clabbers
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Gert-Jan Luis
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Petra van Ruiswijk
Renée van der Ruyt
Yvonne Snelders
Lars Vermeij
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

© 2012 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2014

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het regiospel zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van het regiospel van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl!

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Voor je ligt de brochure Jungledag 2013. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor welpen kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kunnen jullie zelf het beste de Jungledag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

De Bever-Doe-Dag en de Jungledag staan dit jaar allebei in het teken van de prehistorie. De basis voor de Jungledag wordt gevormd door het themaverhaal 'Holbewoner op bezoek'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

De rode draad door dit regiospel is een holbewoner die door het gestamp van Hathi via de Guha grotten in de jungle terecht is gekomen. De holbewoner wil enkel terug wanneer de oude tekeningen achterin de Guha grotten hersteld zijn. De welpen worden uitgenodigd om tijdens de Jungledag te helpen door de ontbrekende puzzelstukjes van de tekening te verzamelen.

De welpen gaan op de Jungledag de hele jungle door en doen activiteiten in de verschillende activiteitengebieden. De acht activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in de jungle, waar ze met elk dier naartoe kunnen gaan. Daar doen ze activiteiten die passen bij het gebied en bij het karakter van het dier. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook zit er in de activiteiten aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je ook materialen gebruiken voor beide dagen.

Om deze Jungledag te organiseren voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regio-activiteit. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren op de organisatie van deze dag. Via Mijn Scouting op www.scouting.nl kun je ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals de kleurplaat van Mor, de checklist als Excel bestand en de plaatjes van de jungle, de bewoners en de activiteitengebieden.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2013 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge vanaf februari 2013 bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50067).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 (artikelnummer 50068).



Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2013!

De werkgroep regiospelen 2013

Heb je als regio nog vragen over dit regiospel, de organisatie ervan of behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldige Jungledag van te maken.

Inhoudsopgave

1	Themaverhaal: Holbewoner op bezoek	6
2	Tips om groepen te betrekken	7
3	Verloop Jungledag 2013	8
3.1	Aankomst.....	8
3.2	Opening	8
3.3	De speelvelden.....	8
3.4	Sluiting.....	9
3.5	Spelverloop.....	9
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	9
3.5.2	Optie 2: Rouleren.....	10
3.6	Tijdsduur.....	10
3.7	Tijdsschema	10
4	Laat je zien	11
4.1	Invloedrijke personen	11
4.2	Pers	11
5	Activiteiten	12
5.1	Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	12
5.2	Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel).....	13
5.3	Talaab poel (Buitenleven)	15
5.4	Guha grotten (Expressie)	17
5.5	Raadsrots (Identiteit)	18
5.6	Haveli (Samenleving)	20
5.7	Emaarate ruïne (Internationaal)	24
5.8	Wolvenhol (Veilig & Gezond)	25
	Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag.....	27
	Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg regiospel	30

1 Themaverhaal: Holbewoner op bezoek

Een themaverhaal maakt het voor welpen gemakkelijker om zich in te leven en de spanning vast te houden tijdens de Jungledag. Dit themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen en door de leiding worden voorlezen. Tijdens de dag komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de welpen om de verschillende elementen aan elkaar te knopen.

Al een tijdje is Mowgli nieuwsgierig naar de tekeningen die dieper in de Guha grotten zijn getekend. Normaal gesproken is het te donker achterin, maar hij kan zijn nieuwsgierigheid niet bedwingen. Hij laat Shanti de rode bloem halen in het dorp. Ze moeten wel een beetje stiekem doen, want Baloe zal niet blij zijn als hij ze met de rode bloem ziet lopen. Samen lopen ze de Guha grotten in, op weg naar de tekeningen die achter in de grotten te vinden zijn. “Deze tekeningen zijn niet meer zo mooi als die vooraan in de Guha grotten”, zegt Shanti. “Dat zal vast wel komen doordat deze nooit overgetekend worden”, antwoordt Mowgli. Dan schatert Mowgli het ineens uit van het lachen. “Moet je hier zien”, zegt hij. “Hathi met lange haren.” “Maar de rest van de dieren hier achterin de grotten ken ik helemaal niet”, zegt Shanti. “Ik ook niet”, antwoordt Mowgli en samen besluiten ze aan Hathi te vragen wat voor dieren dat zijn. Hij is tenslotte het enige dier dat ze herkennen van de tekeningen. Ze lopen terug naar de ingang van de Guha grotten, zetten hun handen aan hun mond en maken het trompetterende geluid van de olifanten. Gelukkig is Hathi dichtbij en ze hoeven niet lang op hem te wachten. Mowgli vertelt wat ze gezien hebben en met z’n drieën lopen ze de grotten in. Shanti loopt met de rode bloem voorop, zodat ze goed zien waar ze lopen. Bij de tekeningen aangekomen, ziet Hathi wat Mowgli bedoelde. “Kijk”, begint Hathi te vertellen. “Dat is geen olifant, want zoals je bij mij kunt zien, hebben olifanten geen lange haren. Dat is een mammoet, die leefde heel, heel lang geleden in de prehistorie. Mammoeten waren nog groter dan olifanten en konden nog harder met hun voeten stampen.” BMMM, klinkt het ineens hard als Hathi met een poot op de grond stampt. Shanti en Mowgli schrikken, waarna Shanti vraagt “Waarom deed je dat?”. “Om het geluid van een stampende mammoet na te doen”, antwoordt Hathi. “Hier in de grot klinkt het harder dan buiten. Kun je nog harder stampen?”, vraagt Mowgli. Hathi begint zo hard te stampen als het maar kan, en met hun vingers in de oren moeten Shanti en Mowgli er hard om lachen. Als Hathi klaar is met stampen, horen ze van achter uit de grot geluid komen. Niet veel later zien ze dat er iemand aan komt, iemand die net zo verkleed is als een van de mannetjes op de tekeningen. Met knuppel en al! Het is een echte holbewoner. Shanti rent geschrokken de grot uit. “Haal Bagheera en Baloe”, roept Hathi terwijl hij de holbewoner tegen probeert te houden. Met zijn slurf heeft hij Mowgli op zijn rug gezet, tegen zo’n wilde is hij niet opgewassen. Veilig op de rug van Hathi maakt Mowgli vechtbewegingen met zijn armen, maar veel indruk maakt dat niet op de holbewoner. Ondertussen probeert Hathi hem zo lang mogelijk tegen te houden. Uiteindelijk komt de holbewoner langs Hathi en het is te hopen dat Shanti op tijd met hulp terugkeert. Bagheera is op tijd bij de ingang van de grot en er wordt gevochten. Regelmatig weet de holbewoner Bagheera hard te raken met zijn knuppel, net zo lang totdat hij languit op de grond ligt. De holbewoner gaat bovenop Bagheera staan en wil nog één keer hard uithalen met zijn knuppel. Bagheera sluit zijn ogen en wacht op wat komen gaat. “GRRRRRR”, klinkt het dan heel hard, waarop Bagheera weet dat Baloe in de buurt is. De holbewoner kijkt om zich heen en direct springt Baloe op de holbewoner. Met het lijf van Baloe op hem kan de holbewoner niets doen. “Die holbewoner moet terug naar waar hij vandaan komt”, zegt Hathi die komt aangelopen. Als de holbewoner tot rust is gekomen, begeleiden ze hem met z’n allen terug de grotten in. Bij de tekeningen blijft hij staan en hij is er niet meer weg te krijgen. Langzaam gaat hij met zijn vingers over de vage lijnen heen. “Wat wil je nu weer?” vraagt Mowgli aan de holbewoner. De holbewoner wijst naar de tekeningen. “Volgens mij wil hij het met een tekening vertellen”, zegt Shanti. Uit alle hoeken van de jungle komen tekenspullen tevoorschijn. De holbewoner begint te tekenen en te tekenen. Wanneer hij klaar is, loopt hij verder de grot in, net zo lang totdat ze zijn voetstappen niet meer kunnen horen. “Ik zal er een paar hele grote stenen voor leggen, zodat niemand er meer door kan”, zegt Hathi. Shanti, Mowgli, Baloe en Bagheera knikken instemmend. “En doof nu die rode bloem maar Shanti”, moppert Baloe. “Je weet hoe we daarover denken in de jungle.

2 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij het regiospel dan de andere regio. Daarom een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je regiospel komen.

- Geef tijdens een regionaal een thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. In bijlage twee vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe, zie het voorbeeld hieronder.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema holbewoner te doen. Denk bijvoorbeeld aan knots werpen. Je kunt de groepen ook wijzen op de activiteitenbank (www.activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeeld zoals regio Maasven dit doet voor de Bever-Doe-Dag:

Bever-Doe-Dag 2013
'De Holbewoner'

Hallo bevers,
Het ene avontuur is alweer voorbij op naar het volgende avontuur!
Op zondag 26 mei 2013 is weer de jaarlijkse Bever-Doe-dag!

Op het jaarlijkse dorpsfeest presenteert Stanley Stekker zijn nieuwe teletijdmachine!
Er komt alleen een holbewoner uit! Hij is zo blij dat hij met zijn knuppel de machine kapot slaat. We gaan op deze dag met alle bevers uit de regio proberen de teletijdmachine van Stanley weer te maken. Help jij mee om de teletijdmachine te maken?

Deze dag duurt van 14:00 t/m 16:30.
Datum: zondag 26 mei 2013
Locatie: nog niet bekend

Leiding kan voor vragen contact opnemen met het Bevers activiteitenteam: bevers@maasven.scouting.nl

Scouting **REGIO MAASVEN**

3 Verloop Jungledag 2013

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan bewegwijzering in thema.

De leiding van een groep ontvangt tevens het themaverhaal op papier, zodat ze dat voor de opening aan de welpen kunnen voorlezen (zie hoofdstuk 1).

3.2 Opening

De welpen komen aan bij de Guha grotten waar Ikki op hen staat te wachten. Wanneer de eerste welpen aankomen, begint ze gelijk te vertellen over de nieuwste tekeningen die gevonden zijn in de grotten. Elke keer dat er een nieuwe welp bij komt, begint ze opnieuw te vertellen en het wordt een warrig verhaal. De welpen begrijpen in ieder geval dat er een langharige olifant op de tekeningen staat. Er blijken wel delen van de tekeningen te ontbreken, maar dat maakt het niet minder spannend. Ze besluiten Hathi te roepen. Met zijn wijsheid kan hij er vast meer over vertellen. Hathi begint te vertellen en zegt dat het een mammoet is die daar in de Guha grotten op de tekening staat. Hij vertelt ook dat mammoeten nog groter waren dan de olifanten van nu en dat ze veel harder konden stampen. Om het geluid na te kunnen doen, krijgen alle kinderen een vuilniszak. Die blazen ze op en dan kunnen ze er hele harde stampende geluiden mee maken. Zeker als ze na wat oefenen gelijk in de maat kunnen blijven.


Dan komt er een holbewoner uit de Guha grotten gerend die met een knuppel in het rond begint te zwaaien. Hij weet niet waar hij is en gaat helemaal door het lint. Shanti haalt hulp en brengt Baloe en Bagheera mee. Hathi probeert met Mowgli op zijn rug de holbewoner te kalmeren en krijgt daarbij uiteindelijk hulp van Baloe en Bagheera. Bagheera en de holbewoner vechten en Baloe redt Bagheera. Na een paar minuten is de holbewoner rustig en Hathi zegt dat hij terug moet naar waar hij vandaan kwam. Een aantal welpen brengt hem terug de grotten in, maar bij de nieuwste tekeningen in de Guha grotten blijft hij staan. Hij gaat zachtjes met zijn vingers over de vage lijnen en is niet meer weg te krijgen. Hathi zegt dat de holbewoner waarschijnlijk eerst de tekeningen wil herstellen en besluit dat de welpen in de jungle op zoek gaan naar de ontbrekende puzzelstukjes.

Tip: Leuke afbeeldingen van een grottekening vind je op internet.

Voor het spel begint, leg je centraal uit hoe het spel gespeeld zal gaan worden. Voorbeelden vind je bij spelverloop. Het is belangrijk dat je aangeeft hoe de groepen moeten rouleren, hoeveel tijd ze op ieder speelveld hebben om het spel te spelen en natuurlijk wie waar begint. Je kunt de kinderen ook een loopkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welk speelveld ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

3.3 De speelvelden

Het hele spelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het spelterrein onderverdelen in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in de jungle en daarmee ook met een activiteitengebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om zich een beeld te vormen van de jungle. Een aantal themafiguren rond laten lopen, is natuurlijk ook erg leuk. Probeer in ieder geval de holbewoner en Hathi rond te laten lopen. Kijk voor ideeën over



aankleding in het *Welpenkompas*. Op de website kun je de afbeeldingen van de acht junglegebieden downloaden.

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitengebieden van het welpenspel. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze een deel van een tekening (gebruik hier bijvoorbeeld een afbeelding van een grottekening voor). Het is niet erg als niet elk groepje elk activiteitengebied kan doen, bij elkaar kunnen ze er wel voor zorgen dat de missie van de dag behaald wordt.

3.4 Sluiting

Aan het einde van de Jungledag komen de welpen bij elkaar om de holbewoner de delen van de puzzel te geven waarmee hij de tekeningen in orde kan maken. Als de tekeningen weer hersteld zijn, loopt de holbewoner verder en besluit Hathi om met een paar grote stenen de achterkant van de grot af te sluiten. Als dank voor de hulp ontvangen alle welpen de herinneringsbadge.

3.5 Spelverloop

Het handigst is dat de kinderen van tevoren in groepjes van zes personen worden verdeeld. Er zijn in deze spelmap 33 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Jungledag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Met elk groepje laat je een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele regiodag goed is doorgesproken met alle leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

De kinderen zijn aanwezig, de groepen gemaakt en klaar voor het spel. Hoe zorg je er voor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het handigste is om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hier geven we twee opties hoe je dit kunt aanpakken.

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Voordelen:

- De welpen (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel uitkiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden. Behalve de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht.
- Zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden.
- De kans bestaat dat niet alle welpen alle activiteiten kunnen doen, of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.

3.5.2 Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Welpen krijgen de kans alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Activiteiten moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de welpen nog niet klaar zijn met spelen.

Bepaal hoe lang er op een veld gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang je Jungledag duurt, maar ook hoeveel tijd andere onderdelen van de dag innemen, zoals een opening, pauze, sluiting en vertrek. Advies hierin is om groepen ongeveer 15 minuten op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan. Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten.

3.6 Tijdsduur

Een regiospel duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 min.), uitleg spel (10 min.), activiteiten (8 x 15 min. = 120 min) en de afsluiting (20 min). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

3.7 Tijdschema

Tijd	Activiteit
11.00	Vorbereiding / opbouw
13.30	Aankomst welpen
14.00	Opening
14.10	Uitleg Jungledag
14.20	Start activiteiten
16.20	Verzamelen voor de sluiting
16.30	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50	Vertrek welpen

Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Jungledag tot een succes te maken is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets wat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze. En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgen jullie dit?

4 Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd. Het eerste doel van dit regiospel is om de welpen kennis te laten maken met de breedte van Scouting en ze een geweldige dag te bezorgen. Maar ook dat er nog een tweede doel is, namelijk in de regio bekendheid geven aan de diversiteit van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke mensen en door het uitnodigen van de regionale pers.

4.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een regiospel zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jullie regio leven.

Checklist voor het uitnodigen van invloedrijke personen

- Bespreek in je regio of je invloedrijke mensen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie. Geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Nodig de pers eventueel uit.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en welke behoefte zij hebben om het contact een vervolg te geven.
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid.
- Houd je aan de gemaakte afspraken.
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

4.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Bever-Doe-Dag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (dit is een leuke voor oudere jeugdleden, zoals explorers, in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, dit is in verband met drukken niet altijd mogelijk. Daarnaast zijn journalisten ook niet verplicht om het je eerst te laten lezen, maar vragen staat natuurlijk altijd vrij.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een basis persbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

5 Activiteiten

Per speelveld staan een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

5.1 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Bij de Nishaani plaats aangekomen, begint Baloe gelijk een stuk liaan te zoeken en knoopt daar een paar stevige takken mee aan elkaar. “Kun je even een handje helpen?”, vraagt hij aan de holbewoner. Als snel hebben ze samen een simpel hutje in elkaar gezet en gaan erin zitten. Baloe legt uit: “Hier leren de welpen verschillende technieken die handig kunnen zijn in de jungle. Zoals dit hutje in elkaar knopen, of vuur maken om eten op te koken”.



1. Vuur maken

Holbewoners hadden nog geen gasfornuizen of keramische kookplaten. Als ze iets wilden bakken of koken moesten ze op een vuurplaatsje een vuurtje maken.

De welpen gaan net zoals de holbewoners een kopje water koken of een marshmallow roosteren boven een zogenaamde Hobostove. Een Hobostove is niets anders dan een groot soepblik waarin diverse gaten zijn gemaakt, zowel in de zijkant als de onderkant van het blik. Zet het blik op een rooster zodat de gaten onder het blik niet direct met de grond in aanraking komen.

De uitdaging is om met niet meer dan twee lucifers een vuurtje te maken in de Hobostove. Nog uitdagender is natuurlijk om in plaats van lucifers een fire starter te gebruiken (verkrijgbaar in de Scoutshop). Het is de bedoeling dat de Hobostove bij elk nieuw groepje opnieuw aangestoken wordt. Als je met een fire starter werkt, is het natuurlijk leuk om de welpen zelf een watje aan te laten steken. Bij deze activiteit heb je dus wel voldoende leiding nodig die de boel in de gaten houden.

De techniek is als volgt. Haal een watje door wat vaseline. Het kan ook zonder vaseline, maar dan brandt het watje wat korter. Steek het watje met de lucifers of de fire starter aan. Gebruik twee stokjes om het brandende watje in het blikje te stoppen. Leg hierboven voorzichtig wat kleine houtjes, zodat er in het blik een klein kampvuurtje ontstaat. Boven dit vuurtje kun je dan een kopje water koken of een marshmallow roosteren.

Let op de veiligheid bij dit onderdeel. Maak het vuur op een plek die absoluut brandveilig is (bijvoorbeeld de kampvuurkuil) en waar geen andere (drukke) activiteiten plaatsvinden. Zorg ervoor dat de welpen alles goed kunnen zien, zodat ze niet hoeven te duwen en te dringen. Er is natuurlijk altijd een volwassene in de buurt. Zorg ook voor een emmer water en een branddeken. In geval van een ongeluk met vuur: eerst water, de rest komt later!

Materiaal: blik met gaten aan zijkanten en onderkanten, watjes en lucifers of een fire starter

2. Pionieren

Met bamboestokken en vliegertouw of sisal maken de welpen een model van een hutje waarin een holbewoner leuk zou kunnen wonen. Als elk groepje hun hutje klaar heeft, ontstaat er een heus holbewonersdorp! Maar in welk hutje zou de holbewoner het liefst willen slapen....?

Materiaal: bamboestokken, vliegertouw of sisaltouw

3. Hangmat maken

Van al dat hollen door de jungle worden de welpen best wel moe. Kaa heeft daar wel een oplossing voor. Hij leert de welpen hoe ze een hangmat kunnen maken.

Een hangmat maken, kan op verschillende manieren:

- Neem een oud kleed of een stevig stuk zeil. Leg in elke hoek een knoop. Verbind die knop met een stuk pioniertouw aan een boom. Op deze manier heb je een simpele hangmat.
- Neem een stevig stuk zeil. Aan twee tegenover elkaar liggende zijden maak je om de 10 cm. een gat. Aan dit gat bevestig je een stuk sisaltouw. Je krijgt dus aan beide zijden 10 gaten waaraan 10 stukjes sisal zijn verbonden. De andere uiteinden van het sisaltouw verbind je met een stuk pioniertouw. Het pioniertouw bevestig je aan een boom.

Wees wel lief voor de bomen en omwikkel ze eerst met jute of een stevige deken voordat je er een touw omheen knoopt.

Materiaal: kleed of oud stuk zeil, schaar, pioniertouw, sisaltouw, jute of doek

4. Kompas maken

De welpen vragen zich af hoe de holbewoner in zijn eigen jungle de weg vindt. Hij heeft immers geen GPS of TomTom. De holbewoner laat zien hoe hij zijn eigen kompas maakt. Kunnen de welpen hiermee hun weg vinden?

Maak een naald magnetisch door 20 keer met één pool van de magneet over de naald te strijken. Steeds in dezelfde richting, van het oog van de naald naar de punt. Snijd een schijfje kurk af van ongeveer 1cm dik. Prik de naald door de zijkant van de kurk of plak de naald erop. Laat de kurk in het water drijven. De naaldpunt wijst nu het noorden aan. Waar zijn dan de andere windstreken?

Materiaal: magneet, grote naald, kurk, soepbord of bakje met daarin water

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk één van de tekening.

5.2 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

“Mag ik je knuppel even lenen?”, vraagt Baloe: “Hier op de Kaali Jagah vlakke word er veel aan sport en spel gedaan”. Baloe pakt een balletje dat welpen een keer hebben laten liggen op de vlakke en de knuppel die de holbewoner hem aanreikt. Hij slaat zo hard hij kan de bal over de vlakke en vraagt aan de holbewoner: “Kun jij de bal verder slaan?”



5. Op zoek in het donker

Holbewoners leefden lang geleden, toen er nog geen lampen waren. De holbewoner kan dus heel goed zien in het donker. Kunnen de welpen dat ook?

Op het veld is een smal pad uitgezet, met aan allebei de uiteinden een krat/mand/emmer. Op het pad liggen ballonnen in verschillende kleuren (stukjes van de tijdmachine). De welpen werken in tweetallen. De ene welp is Mowgli of Shanti en wordt geblinddoekt (gebruik hiervoor hun eigen groepsdas). De andere welp speelt voor holbewoner. Ieder tweetal krijgt een kleur. De holbewoner moet de geblinddoekte Shanti of Mowgli aan de hand over het pad leiden. Samen moeten ze de ballon met de juiste kleur oprapen (zonder elkaars handen los te laten) en verder lopen naar de overkant. Als één van hen naast het pad (in het water) stapt, moeten ze terug “voor een droge broek” en opnieuw beginnen. Als één van hen op een ballon stapt of ze laten de ballon vallen, zijn ze af.

Ze mogen geen ballon meer pakken en als ze er één vast hebben, moeten ze die neerleggen. Het tweetal maakt wel gewoon het pad af, tot ze “uit de grot zijn”. Als de andere kant is bereikt, leggen ze hun ballon in de krat/mand/emmer en wachten ze tot alle tweetallen de overkant hebben bereikt. Dan legt de spelleider de ballonnen uit de andere krat/mand/emmer neer, draaien de rollen om en gaan de koppels weer terug.

Tips:

- Zorg dat er altijd meer ballonnen liggen dan dat er koppels zijn.
- Laat de koppels op volgorde van groot naar klein vertrekken, omdat de eersten de grootste uitdaging hebben.
- Stuur het volgende koppel op pad, zodra hun voorgangers een ballon hebben opgeraapt.

Materiaal: ballonnen in verschillende kleuren, afzetlint, grote containerzakken of landbouwzeil en 2 kratten/manden/emmers

6. Knuppelbal

De holbewoner kwam met een flinke knuppel de grot uit en kan daar heel hard mee slaan. Shanti vraagt zich wel af of de holbewoner tijdens het slaan ook goed kan mikken.

De welpen gaan ook proberen om zo hard en zo goed mogelijk te slaan met een knuppel. Eén welp is de slagman (of slagvrouw), pakt de knuppel en gaat klaarstaan op de slagplaats. Een andere welp is de werper en gaat een paar meter verder staan, op de plek die als werpplaats is gemarkeerd. De werper probeert de bal zo goed mogelijk aan te gooien naar de eerste welp. Deze probeert dan de bal te raken met de knuppel en deze te slaan in de richting van de toren, en probeert zo de toren te raken en misschien wel omver te slaan. Iedere welp mag drie keer proberen. De welpen die niet aan de beurt zijn, wachten op veilige afstand op hun beurt. Probeer hierbij de werpers af te wisselen zodat een slagman niet steeds dezelfde werper heeft. Hoe vaak lukt het om de toren omver te krijgen?

Materiaal: knuppel (bijvoorbeeld een honkbalknuppel of een dikke tak), zachte bal ter grootte van een voetbal, 2 pionnen voor markering slag- en werpplaats, dozen (eventueel versierd met ‘vijanden’ om te verslaan)

7. Punten vissen

Hathi, Baloe en Bagheera konden de holbewoner alleen maar overwinnen en tot rust brengen door heel goed samen te werken. Shanti en Mowgli weten dat goed samenwerken erg moeilijk is, maar ze denken dat de welpen hier ook heel goed in zijn. Maar misschien is het toch goed om dit nog eens te oefenen. Welpen kunnen verder bij dit spel punten verdienen door tekenmateriaal voor de grottekeningen op te vissen.

Vorbereidingen:

- Maak twee gaatjes in ieder blik, en maak aan ieder blik een stukje ijzerdraad vast, zodat je in feite een emmertje krijgt.
- Maak in het midden van ieder touw een haakje vast, bijvoorbeeld met dun touw, met tape of ook met ijzerdraad.
- Zet een rechthoekig veld uit.
- Leg de touwen neer in de breedte van het speelveld. De touwen moeten langer zijn dan de breedte van het veld.
- Zet dan de blikken rechtop ergens in het speelveld. Stop in ieder blik één, twee of drie stuks potloden, stiften, stukjes wasco of krijt.
- Verdeel de tennisballen over de twee smalle uiteinden van het veld.

Aan dit spel kunnen twee groepjes welpen tegelijk meedoen. Als er maar één groepje welpen is, verdeel dit groepje dan in twee kleinere subgroepen. In principe zijn twee kinderen in een subgroep al genoeg om dit spel te kunnen spelen. De welpen van het ene subgroepje zijn de verzamelaars. Ze staan aan de lange zijden van het veld en gaan blikken verzamelen. De andere welpen zijn de apen van de Bandarlog die dit proberen te verhinderen. De apen staan aan de korte zijden van het veld. Niemand mag het speelveld inlopen. De verzamelaars gaan vissen. Per tweetal pakken ze een touw te pakken, één welp aan iedere kant. Bij een oneven aantal kun je afwisselen, of twee welpen samen aan één kant het touw laten pakken, of leiding mee laten doen. Zij proberen dan de blikken op te vissen, door met het haakje van het touw aan het ijzerdraad te haken. Als dat lukt, dan brengen ze dit blik naar de zijkant van het veld. Als dat ook lukt zonder het blik te laten vallen, dan krijgen ze al het tekenmateriaal dat in het blik zit. Voor ieder stuk tekenmateriaal (potlood, stift, wascokrijt) krijgt het groepje één punt.

De apen proberen dit te verhinderen door vanaf de uiteinden van het veld met de tennisballen te gooien. Zij proberen met de bal een blik van de haakjes te gooien. Als dat lukt, dan krijgt dit team de punten voor dit blik. Ook hier één punt voor ieder stukje tekenmateriaal in het blik. Ze mogen niet de blikken omgooien die nog op de grond staan. Tennisballen die in het veld liggen, mogen niet worden opgehaald. Op is op. Wel mogen tennisballen die aan de overkant buiten het veld belanden, worden hergebruikt, evenals de ballen waar ze nog net bij kunnen zonder in het veld te gaan staan. Na een paar minuten wordt er gewisseld, en dan wordt de eindstand opgemaakt. Het groepje met de meeste punten wint.

Materiaal: blikken, ijzerdraad, touw haakjes, potloden, stiften, wascokrijt, vier pionnen, touw of lint voor terreinafbakening en veel tennisballen

8. Ogen van voren en achter

De holbewoners konden kleuren halen uit het sap van vruchten die ze verzamelden. Maar in de jungle liggen natuurlijk altijd gevaarlijke dieren op de loer. Daarom stonden de holbewoners altijd met hun rug naar elkaar toe, zodat ze alles in de gaten konden houden.

Er liggen vijf hoepels/eilandjes op een rij, op iets meer dan een meter afstand van elkaar. Aan elk uiteinde staat een krat/mand/emmer. De welpen gaan in tweetallen in de hoepels staan en worden met de ruggen tegen elkaar gebonden. Van elk tweetal krijgt één welp een lintje/petje in de ene kleur en de andere welp een lintje/petje in de andere kleur. De welpen moeten waterballonnen (vruchten) van de ene kant naar de andere kant verplaatsen, door ze over te gooien. Maar: ze mogen alleen waterballonnen aanraken in dezelfde kleur als hun pet/lintje.

Materiaal: waterballonnen in twee verschillende kleuren, vijf hoepels of zelfgemaakte “eilandjes” (bijvoorbeeld van stof of vuilniszakken), gekleurde lintjes of petjes, touw of linten om welpen aan elkaar vast te maken, twee kratten/manden/emmers

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk twee van de tekening.

5.3 Talaab poel (Buitenleven)

Bij de Talaab poel aangekomen houdt Baloe de holbewoner ineens tegen. “Zie je die pootafdruk hier?”, vraagt Baloe: “Die is van een krokodil. Hier leren de welpen veel van de natuur, over het weer en het milieu”.



9. Memory

Baloe neemt de welpen mee naar het bos om te kijken of ze daar misschien een ontbrekend deel van een grottekening kunnen vinden. Hij gaat met de welpen tussen de bloemen zoeken. De welpen doen hier een bloemenmemory met op het ene kaartje de bloem en op het andere kaartje de naam van de bloem.

Materiaal: memorykaarten met bloemen en namen (door regio zelf te maken). Zorg eventueel voor een tafel en stoelen / krukken of een plek op de grond om het spel te kunnen spelen.

10. Samenwerking

De holbewoner liep door de jungle en liep ergens tegenaan, het bleek een spinnenweb te zijn. Gelukkig zit hij er niet aan vast. Hij kon er niet omheen en moest er dus doorheen om verder de jungle in te kunnen. Kaa die aan de andere kant zat, waarschuwde de holbewoner voor het spinnenweb, het is kleverig!!!! De holbewoner ging er voorzichtig doorheen, zodat Kaa hem meer kon vertellen over de andere dieren in de jungle.

Kunnen de welpen door een spinnenweb komen zonder het aan te raken? Er mag maar één welp per gat doorheen. De welpen moeten samenwerken, de lage gaten zijn makkelijk. Bij de hogere gaten zal de leiding waarschijnlijk wel moeten helpen met optillen, aanpakken en weer neerzetten.

Materiaal: elastiek of touw en bomen of pionierpalen

11. Dieren verwisselen

De holbewoner heeft de Talaab poel gevonden en wil net als de dieren die in en rond de poel wonen, graag weten hoe het aan de andere kant van het water is.

Teken een cirkel op de grond (de Talaab poel) en laat de welpen er omheen staan. Geef de welpen op één na allemaal een dierennaam. Degene die geen dier is (de tikker), staat in de Tallab poel en wil graag een dier worden om zo uit de poel te kunnen. Als spelleider noem je twee dieren die van plaats moeten wisselen. Deze twee dieren moeten hiervoor door de poel heen lopen. Als een dier getikt wordt, moet hij in de poel gaan staan en wordt de tikker het dier.

Materiaal: een touw of krijt om een grote cirkel te maken

12. Denkspel

Oe is rustig, denkt goed na en komt daarna tot een goed besluit. Zij denkt na over hoe de holbewoner weer terug naar zijn eigen wereld kan komen en wat voor spullen daar vanuit de natuur voor nodig zijn. De welpen helpen Oe met verzinnen wat er nodig is om de holbewoner weer thuis te krijgen. Ik ga met Oe op zoek naar.....

Alle welpen zitten in een kring. De spelleider start het spel en zegt: "Ik ga met Oe op zoek naar..." Hij vult de zin aan met een voorwerp dat hij zal zoeken. Het voorwerp moet beginnen met de eerste letter van zijn voornaam. De spelleider geeft hierbij het voorbeeld, want het is de bedoeling dat de welpen door net zo goed na te denken als Oe raden dat het voorwerp dat ze zoeken met de eerste letter van hun voornaam moet beginnen. De spelleider geeft telkens aan of de welp het voorwerp mag zoeken of niet. Je doet dit zo een paar rondjes lang tot iedereen weet wat hij kan zoeken. Duurt het te lang, dan kan je het uitleggen aan de welpen of juist geheimhouden!

Materiaal: niet van toepassing

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk drie van de tekening.

5.4 Guha grotten (Expressie)

Baloe gooit zijn armen in de lucht en begint te zingen: “Wat je van beren leren kan, van slimme beren leren kan...”. De holbewoner kijkt hem stomverbaasd aan. “Ja”, zegt Baloe: “Hier in de Guha Grotten word er veel gezongen en gedanst. Daarnaast word hier ook regelmatig getekend, geschilderd of gekke creaties gemaakt”.



13. Pantomime, praten met gebaren

Omdat de welpen hebben gezien dat de holbewoner niet praat, is het van belang dat zij op een andere manier toch begrijpen wat hij bedoelt. Door middel van gebaren wordt er met elkaar gecommuniceerd.

Splits de roep in tweeën en geef aan elke groepje een vijftal opdrachten die het andere groepje moet raden. Dat kan een zin zijn, maar ook een opdracht, bijvoorbeeld loop allemaal vijf stappen vooruit. Er kan even overlegd worden en daarna zorgt de spelleider dat er om de beurt iets wordt uitgebeeld. Probeer de opdrachten in elk geval met meerdere welpen uit te laten beelden. Laat de opdracht eerst helemaal uitbeelden. Daarna mag de “kijkersgroep” kijken of ze het begrepen hebben en of ze de zin zeggen of de opdracht uitvoeren.

Materiaal: lijstje met opdrachten die uitgebeeld moeten worden

14. Geluiden in het bos

Kaa de slang heeft in zijn hoekje stilletjes naar al het lawaai bij de Guha grotten liggen luisteren. Hij heeft bijzonder goede oren. Behalve het getrommel heeft hij nog veel meer gehoord.

Laat de welpen in een kring rond een geluidsdrager zitten en speel de geluiden af. Niemand mag iets zeggen. Als alle geluiden zijn geweest, zoeken de welpen muisstil een eigen plekje op en schrijven de geluiden op die ze gehoord hebben. Geef ze daarvoor een bepaalde tijd en controleer dan met elkaar of ze alle geluiden herkend hebben.

Tip: Je zou het ook zonder bandje/cd met geluiden kunnen doen: ga eens gewoon op de grond zitten met je ogen dicht en luister goed naar wat je allemaal hoort om je heen. Na een paar minuten laat je iedereen om de beurt een geluid opnoemen dat ze gehoord hebben.

Materiaal: geluidsdrager, geluidsfragment, eventueel verlengsnoeren, papier en pennen/potloden en onderleggers

15. Ritmiek

Oe heeft een prachtig schild, maar helaas gebruiken andere dieren uit de jungle dat wel eens als trommel. Dat vindt Oe helemaal niet prettig. Zelf kan ze met haar korte pootjes nooit op haar eigen schild muziek maken. Daarom heeft ze allerlei andere “trommels” gezocht. Daar kan zij een ritme op slaan en op die manier is zij soms uren aan het muziek maken. Als de holbewoner het getrommel hoort, loopt hij er meteen op af en begint er een ander, heel ingewikkeld ritme doorheen te trommelen. Het klinkt geweldig! Kunnen de welpen dat ook?

Voor alle welpen is er wel een trommel bij Oe te vinden. Dat kan een pan, een emmer of een pot zijn. Oe tikt een ritme voor en de welpen moeten haar na doen. Met elkaar kun je op die manier een heel muziekstuk in elkaar zetten. Je kunt ook van te voren een ritmepatroon voor pannen, emmers, potten en deksels op papier zetten. De spelleider laat ze eerst wat oefenen en daarna wordt het muziekstuk ten gehore gebracht.

Materiaal: emmers, pannen, potten, deksels, trommelstokjes (bijvoorbeeld pollepels of takjes)

16. Schilderen met hanenpoten

Mor is zo geschrokken van al dat lawaai dat hij er ineens erg pips uitziet. Al zijn kleuren zijn verdwenen! En hij is meestal zo trots op zijn staart. Die kleuren moeten toch weer snel terug komen.

De welpen kunnen Mor zijn kleur teruggeven door hem in tweetallen met hanenpoten in te kleuren. Per tweetal is er een groot vel papier met daarop de staart van Mor. Elk koppel krijgt een kwast op een 2 meter lange bamboestok. De ene welp staat achter een lijn en mag van daaruit proberen de staartveren weer een kleurtje te geven. De tweede welp staat halverwege en die mag de kwast in de verfpot dopen. Na elke veer wordt er gewisseld. Wie blijft het beste binnen de lijnen en geeft Mor de mooiste staart om mee te pronken?

Materiaal: grote vellen met de kleurplaat van Mor erop (te downloaden van de website), bamboestokken, verfkwasten, verf, waterpotten, oude lappen, schilderstape, afzetlint en een muur of schildersezels

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje puzzelstuk vier van de tekening.

5.5 Raadsrots (Identiteit)

Bij de Raadsrots aangekomen, klimt Baloe er gelijk op. "Kijk", zegt hij: "Hier bij de Raadsrots komen regelmatig welpen om na te denken over wie ze zijn en wat ze leuk vinden. Om mooie verhalen van anderen aan te horen en zichzelf en anderen te leren kennen".



17. Holbewonertocht

Alle welpen zitten op de grond in een kring. Een leidinggevende is verkleed als holbewoner en vertelt over hoe een holbewoner leeft. In dat verhaal gaat het over een holbewonerkind dat ook eens op avontuur wil om een echte jager/verzamelaar/holbewoner te worden. Na dit verhaal gaan de welpen op pad om ook holbewoner te worden. De welpen beginnen als kinderen en eindigen als holbewoner.

Zet een route uit, aangegeven met kleine knuppels. Tijdens de tocht zijn er verschillende 'werelden' waar de bevers zich moeten 'bewijzen'. Een weide waar ze bizons schieten (pijl en boog of speerwerpen) een bos waar ze fruit verzamelen (blikgooien op een balk vanaf een balk) een vijver waar ze vissen vangen (hengelen) en uiteindelijk de grotten waar ze vleermuizen vangen (ringsteken). Beetje bij beetje verzamelen ze zo de kleren van een holbewoner (muts, kleed/vel, onderbroek, sandalen, wandelstok/speer). Of gebruik een stempelkaart of bijvoorbeeld een kleurplaat die bij de welpen bij ieder onderdeel door de welpen voor een deel wordt ingekleurd.

Materiaal: plaatjes van knuppels (op internet zijn genoeg plaatjes te vinden), kleur- of stempelkaart, potloden, kartonnen bizons, pijl en boog of stokken, balk om op te zitten, balk om blikken op te stapelen, blikken, ballen, zwembad, magneetjes, hengels, plastic visjes, stok voor ringsteken, touw met haakje, ringen.

18. Wie is de groepsleider?

Iedere groep heeft zijn eigen gebruiken en omgangsvormen. Vroeger in de prehistorie was dit ook al het geval. In een vreemde groep mensen is het belangrijk om te weten wie de leider van de groep is. In een groep doet de rest vaak de leider na. Het is belangrijk om te weten wie dat is zodat je die leider na kunt doen. Als je weet wie het is, mag je bij de groep. En als je goed meedoet, wordt jij misschien wel een keer de leider.

De welpen zitten in een kring en één van hen wordt even weggestuurd. Vervolgens wordt onhoorbaar voor deze welp afgesproken wie de leider is van de groep. De leider moet om de drie tellen steeds iets bewegen (arm, hoofd, benen, anders gaan zitten enzovoort). De welpen in de kring moeten de leider meteen en precies nadoen. De welp die even weggestuurd was, moet midden in de kring gaan staan en raden wie de leider is. Als hij dit goed geraden heeft, gaat de leider even weg en begint het spel opnieuw.

Materiaal: afgeschermd veldje of plek waar de welp even kan staan zonder de groep te kunnen zien, eventueel stoelen of kussens

19. Herinneringparade

Soms maak je iets bijzonders mee. Dan is het fijn als je daar later nog eens aan terug kunt denken en anderen erover kunt vertellen. Sommige mensen schrijven het op in een boek, anderen maken foto's of films. Zo blijven de verhalen bestaan, zelfs als iemand er niet meer is. De holbewoners konden nog niet lezen en schrijven en ze hadden al helemaal geen camera's. Zij moesten hun herinneringen op een andere manier bewaren en doorgeven.

In het traptribune theater gaan de welpen de komst van de holbewoner opnieuw beleven. De welpen gaan achter elkaar op een trap zitten (of in een rijtje naast elkaar op de grond). Het voorste kind staat op, alle kinderen schuiven een stuk naar beneden (of naar links). Het eerste kind moet een deel van het begin van het toneelstuk nadoen. Dan gaat dat kind na zijn scène (bijvoorbeeld na een signaal van de spelleider) bovenaan de trap/achteraan in de rij zitten. Het tweede kind staat dan op, de rest schuift weer door naar beneden/links. Het tweede kind speelt de eerste scène en voegt er een vervolgstuk aan toe. Dit gaat zo door, waarbij de kinderen steeds alle voorgaande scènes herhalen.

Materiaal: toneelmateriaal van het introverhaal

20. Waar woon ik?

Chil heeft met de holbewoner gesproken over waar hij woont. Daarna vertelt Chil dat aan de welpen en de holbewoner wil graag weten waar welpen wonen. Om hen een beetje te helpen, heeft Chil een plattegrond van de omgeving (stadskaart) meegenomen en de welpen mogen om de beurt aanwijzen waar ze wonen en daar een punaise prikken. Daarna kan Chil het gesprek uitbreiden en bijvoorbeeld vragen waar bepaalde belangrijke gebouwen staan, waar het clubhuis is en hoe ze daar heen gaan. En kijken of de welpen de straatnamen weten.

Materiaal: grote plattegrond van de woonplaats op een stuk zachtboard (of gebruik een stafkaart van de omgeving als de welpen uit verschillende plaatsen komen en pas je vragen aan), punaises in verschillende kleuren, aanwijsstok

21. Dassen verzamelen

De holbewoner heeft ontdekt dat de welpen er niet allemaal gelijk uitzien. Ze hebben allemaal verschillende dassen om. Het lijken verschillende stammen. Mor is dol op kleuren en daar heeft de holbewoner een hele verzameling van die gekleurde lappen ontdekt. Maar de holbewoner heeft de verzameling door elkaar gegooid. Nu weet Mor niet meer welke groep welke das draagt. Kunnen de welpen hem helpen?

Rondom het veld staan pionierpalen. Hieraan hangen afbeeldingen van de groepsdassen en de groepsnamen van de groepen uit de regio. Deze zitten in een doorzichtige insteekhoes (opening naar onderen) op de paal vast met een punaise. Op twee waslijnen in het midden hangen aan de ene kant alle groepsdassen van de deelnemende groepen, op de andere lijnen hangen op bordjes de groepsnamen met wasknijpers.

De dassen en de namen moeten blijven hangen. Aan de welpen de opdracht om de juiste groepsnaam bij de juiste das te zoeken. Dat doen ze in tweetallen. Ze kiezen per tweetal een das waarvan ze de naam gaan zoeken. Daarna mogen ze op een fluitsignaal naar een paal lopen (rennen) en terug. Als hun das er niet hing, mogen ze bij het volgende fluitsignaal een andere paal bezoeken. Als hun das er hangt, moeten ze samen onthouden welke naam erbij hoort. Zodra ze terug zijn, gaan ze met een bolletje wol lijnen trekken tussen de combinaties. Daarna kiezen ze een nieuwe das. Aan het eind controleer je of de juiste combinaties gemaakt zijn. Dit kan door alle groepsnamen kruislings ten opzichte van de groepsdassen te hangen.

Tips: de kinderen mogen alleen heen en weer lopen na het fluitsignaal tussen de palen en het midden, niet tussen de palen zelf. Je kunt het moeilijker maken door de kinderen niet te laten praten. Je kunt er natuurlijk ook een paar dassen tussen doen van groepen uit je regio die niet aanwezig zijn.

Materiaal: pionierpalen, doorzichtige insteekhoezen, groepsdassen, op A4 papier afbeelding groepsdas met groepsnaam, punaises, waslijnen, wasknijpers en verbindingstouwjes (bolletjes wol)

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk vijf van de tekening.

5.6 Haveli (Samenleving)

De holbewoner kijkt verbaasd om zich heen wanneer hij vreemde grotten ziet in Haveli. Baloe legt uit: "Hier in het dorp wonen de mensen van tegenwoordig. Ze bouwen huizen, zodat ze niet afhankelijk zijn van grotten. Hier wonen ze dicht bij elkaar, zodat ze veel samen kunnen doen."

22. Een reis door de tijd

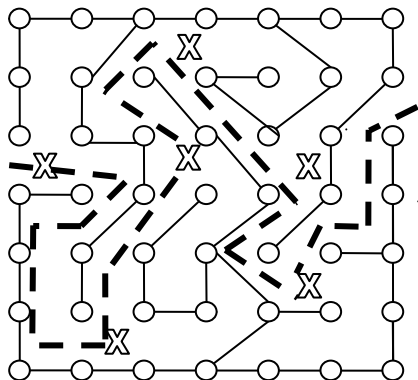
Shanti's opa vertelde haar eens over een oude mijn. Mensen van Haveli haalden daar bijzondere stenen vandaan. Misschien zijn er in de oudste delen van de mijn nog stenen te vinden die de holbewoners gebruikten?

De welpen gaan één voor één op zoek in de "donkere mijn". Door de eeuwen heen hebben mensen veel gebruiksvoorwerpen laten slingeren. Bij elke splitsing van mijntunnels zijn sporen te vinden (zie voorbeelden verderop). De welpen kunnen ze voelen, ruiken, proeven. Wat is het oudst? Als de welpen het oudste spoor volgen, komen ze in steeds oudere delen van de mijn terecht.



Zet een veld uit van 7 x 7 paaltjes met ongeveer een meter afstand tussen twee palen. Span hier touwen met zeilen tussen om gangen te creëren. Dek de gangen af met zeilen of camouflagenetten. Verkeerd gekozen paden leiden naar een doodlopend pad of verkeerde uitgang. Creëer nooit splitsingen van meer dan twee paden. (Zie “alternatieve vorm” voor een minder ruimte- en materiaalopeisende optie.)

Voorbeeldplattegrond van een eenvoudig doolhof met zes splitsingen:



Voorbeeld van een route:

- Splitsing 1: plastic bekertje – mok
- Splitsing 2: sportschoen – Klomp
- Splitsing 3: tandpasta – zout (proeven)
- Splitsing 4: wc-papier – ruwe borstel/boomblad
- Splitsing 5: muntstuk – schelp
- Splitsing 6: melk – water (proeven)

Alternatieve vorm: touwparcours (materiaal wijkt af van lijst!)

Span pioniertouwen die welpen geblinddoekt (met hun groepsdas) moeten volgen. Splitsingen bestaan uit twee touwen die haaks aan elkaar zijn geknoopt. Hang de “sporen” aan de touwen. Verkeerde keuzes leiden tot een doodlopend touw (het bevestigingspunt) of terug naar een eerdere splitsing.

Materiaal: 49 pionierpalen, 20 pioniertouwen, 25 landbouwzeilen / grondzeilen, camouflagenetten/lakens/landbouwzeilen (50 m²), voorwerpen voor splitsingen

23. Over de rivier

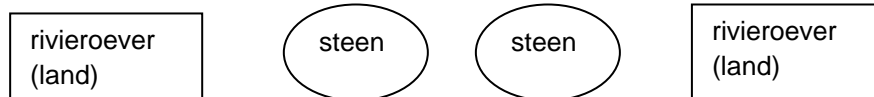
De holbewoners leefden in een gevaarlijke tijd zonder de luxe die we nu hebben. Vaak woonden ze in de winter ergens anders dan in de zomer, net waar het dan het best verblijven was. Wegen en bruggen waren er nog niet. Ze hadden elkaar hard nodig om veilig van de ene plek naar de andere te komen. Stel, je moest een rivier oversteken...

Holbewoners leefden in stammen. De welpen gaan als stam een rivier oversteken. Er zijn vier soorten stamleden: jagers, verzamelaars, kinderen en stamoudsten. De welpen krijgen ieder een rol toebedeeld op basis van de groepsgrootte, zie de tabel hieronder. Elke welp krijgt een kaartje waarop zijn rol beschreven staat.

Aantal welpen	5	6	7	8	9	10
Jagers	2	2	2	2	2	2
Verzamelaars	1	1	1	2	2	2
Kinderen	1	1	2	2	3	3
Ouderen	1	2	2	2	2	3

De hele stam moet naar de overkant van de rivier volgens de volgende spelregels:

- Er passen maar twee personen tegelijk op één steen.
- Niemand mag op het land (rivieroever) staan zonder jager om ze te beschermen.
- Kinderen moeten voor de veiligheid altijd de hand van een volwassene vast hebben (ook tijdens het oversteken).
- De slechtzijnde en moeilijk lopende ouderlingen hebben hulp nodig bij het oversteken: iemand op de oever/de steen waar de oudere vandaan komt en één waar de oudere naartoe gaat.



Tips:

- Maak het levendiger door (spel)leiding roofdieren te laten spelen die vanaf het land (bijvoorbeeld sabeltandtijgers) of water (bijvoorbeeld piranha's) "aanvallen". Het water mag je echt niet aanraken. Op het land moet een jager het roofdier verjagen.
- Maak het uitdagender met meer deelnemers en stenen (zie uitleg verderop).
- Laat bij veel deelnemers leiding de jagers zijn. Jagers moeten dan lang op dezelfde plek wachten. Voor kinderen saai, voor leiding alleen maar handig om tegelijkertijd mee te doen en van beide kanten het spel te volgen/bij te sturen.

Voorbeelden voor rolkaartjes:

Jij bent opa Oerekapoet, een stamoudste. Omdat je al oud bent, heb je hulp nodig bij het oversteken.

Je kunt veilig oversteken als:

- Er iemand bij jou staat.
- En er iemand staat op de plek waar je naartoe gaat.

Jij bent kleine Koera, een kind. Je bent ondeugend en wilde dieren eten je graag op.

Je bent alleen veilig als:

- Je de hand van een volwassene vasthoudt. Altijd en overal.

Jij bent beertje Bes, een verzamelaar. Je bent niet zo sterk als de jagers, maar je bent wel slim.

Je helpt graag kinderen en oude mensen bij het oversteken van de rivier.

Jij bent sterke Steen, een jager. Je bent dapper en sterk en beschermt de rest tegen gevaar.

Je bent nodig op de rivieroever. Daar mag nooit iemand zijn zonder dat er een jager is.

Spelen met meer deelnemers

Vanaf 11 kinderen speel je met drie stenen. Per vijf deelnemers meer is er één steen extra (16 deelnemers = 4 stenen, 21 = 5 stenen, etc). Er zijn altijd twee jagers. De rest van de rollen worden verdeeld door twee bij het aantal deelnemers op te tellen en dan de tabel te gebruiken met een simpel rekensommetje. Voorbeeld met 15 deelnemers: $15 + 2 = 17 =$ verdeling voor 10 welpen + verdeling voor 7 welpen (verzamelaars: $1+2= 3$, kinderen: $2+3 = 5$, ouderen: $2+3 = 5$).

Materiaal: hoepels (2x), groot stuk blauw plastic, stevig papier voor kaartjes

24. We bouwen een thuis

Als Shanti Haveli binnenloopt, is het een drukte van belang. De mensen hebben de geruchten gehoord van de agressieve holbewoner. Ze zijn bang. Als jagers de holbewoner achterna willen gaan, kan Shanti ze maar net tegenhouden. Ze stelt voor om het in Haveli net zo te maken als bij de holbewoner thuis. Als de holbewoner zich op zijn gemak voelt, raakt hij niet meer in paniek.

Het is de bedoeling dat er uiteindelijk één groot “oerlandschap/-dorp” ontstaat. Iedere groepje welpen bouwt gezamenlijk één levensgroot object. Samen kijken ze wat er nog tussen de objecten van hun voorgangers ontbreekt. Wat heeft de holbewoner nu het hardste nodig? (Bijvoorbeeld: een mammoet (voedsel), een hut/grot, een vrouwtje, een kampvuur.)

Materiaal: afzetlint, dozen, kratten, lakens, pioniertouwen, sisaltouw, groot verpakkingsmateriaal, kleine pionierpalen, stoelen, behang en ander bouw materiaal

25. Feest vieren

Op de rotstekeningen zagen Mowgli en Shanti ook plaatjes van mensen die feest leken te vieren. Het ziet er wel anders uit dan nu. Zou de holbewoner de feesten van vandaag nog herkennen? We gaan eens kijken of we Nederlandse feesten van nu kunnen bedenken die lijken op feesten van toen. Het lijkt Shanti ook wel leuk om daar dan eigen tekeningen van te maken. Kunnen we gelijk oefenen met grottekeningen.

Maak subgroepjes van 3 à 4 welpen. Ieder subgroepje gaat aan een eigen tafel zitten. Op iedere tafel ligt een omschrijving van een feest in de prehistorie. Zorg dat de tafels op enige afstand van elkaar staan, zodat er overlegd kan worden zonder dat de subgroepjes elkaar horen. De welpen moeten bedenken welk modern Nederlands feest lijkt op de oude beschrijving. Samen tekenen ze op één groot vel papier hoe het feest er nu in onze samenleving uitziet. Wat zijn onze gebruiken? Als de tekeningen klaar zijn, lopen ze naar een “grote rotsmuur”. Op die rotsmuur hangen de drie feestomschrijvingen. De welpen krijgen de tekening van een ander subgroepje en moeten die tekening bij de juiste omschrijving hangen (of vergelijkbare tekeningen, zodra er meer groepjes zijn geweest). Sta ook even stil bij wat voorgaande groepjes hebben getekend.

Omschrijvingen:

Zodra de winter kwam, werd het steeds vroeger donker. Ook zonder klok was dat te merken. Het was feest op de dag dat het voor het eerst weer later donker was. Er werd gevierd dat het licht weer terugkwam. Eerst natuurlijk met kampvuur, later met allemaal andere dingen die licht gaven. Mensen geloofden dat er in de zomer meer fruit aan de bomen zou groeien, als ze deze dag gedroogde appels en bessenslingers in de bomen hingen.

Vroeger was het feest als het weer lente was. De zon zou meer gaan schijnen. Alles zou weer gaan groeien en bloeien. De dieren zouden jongen krijgen. Dit werd gevierd op de dag dat het precies even lang licht als donker was. Er werden hele hoge vuren gemaakt. Er werd gedanst met boomtakken met een vogelbeeldje erop geprikt. Toen mensen boeren werden, was dit de tijd om te gaan zaaien. Sommige boeren geloofden dat alles beter zou gaan groeien, als ze een ei in de grond stopten.

Door de tijd heen zijn er veel feesten geweest om afscheid te nemen van oude dingen en te vieren dat er nieuwe dingen zouden komen. Bijvoorbeeld op de dag dat het laatste voedsel werd verzameld, voordat alles in de winter dood zou gaan. Het werd gevierd als er veel voedsel was geweest. Er werden etenswaren gemaakt met veel vet, meel en suiker om je dik te maken voor de winter. Als er weinig voedsel was geweest, dachten mensen na over hoe ze het vanaf nu beter konden doen. Soms geloofden mensen dat er die dag oude geesten waren. Als die geesten zouden blijven hangen,

zouden er geen nieuwe dingen meer gaan groeien. Daarom hielpen mensen ze met licht de weg terug te vinden, of werden de geesten met veel herrie verjaagd.

Materiaal: geprinte omschrijvingen (2x3), 3 tafels, 12 stoelen, 3 setjes kleurstiften, A3-tekenpapier (aantal afhankelijk van hoeveel welpen er zijn), vrije muur (of hout/zeil en palen om er één te fabriceren), punaises of plakband

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk zes van de tekening.

5.7 Emaarate ruïne (Internationaal)

Aangekomen bij de Emaarate Ruïne begint Baloe uit te leggen: “Hier komen reizigers uit de heel de wereld om deze vervallen gebouwen te bezichtigen. Regelmatig laten ze iets achter dat hier niet thuis hoort, maar uit hun eigen land komt. Neem bijvoorbeeld deze eetstokjes die door chinezen zijn achter gelaten of die lege pizzadoos uit Italië”.



26. Holbewoner feestje

Waar de holbewoner vandaan komt, vieren ze 's avonds vaak feest. Dan dansen ze om het kampvuur en zingen ze liedjes. Een heel bekend lied uit de prehistorie is A Ram Sam Sam, misschien kennen de welpen het wel. De welpen staan in een kring, om een denkbeeldig kampvuurtje en oefenen het lied. Hierbij worden ook de gebaren gedaan. Bij (a) ram sam sam slaan de welpen drie keer met de rechtermuist in de linkerhand, bij guli guli guli guli guli doen de welpen hun handen naast het hoofd en bewegen ze hun vingers. Bij a ravi a ravi kijken ze opzij en houden ze hun mond bij hun mond (alsof ze heel hard roepen). Zie het filmpje voor een voorbeeld. Verdeel het groepje nu in drieën. We gaan in canon zingen! Elke 2 regels (8 tellen) valt een nieuw groepje in. Als dat geen holbewonerfeestje wordt....

A ram sam sam

*A ram sam sam, a ram sam sam,
guli guli guli guli guli, ram sam sam,*

*A ram sam sam, a ram sam sam,
guli guli guli guli guli, ram sam sam,*

*A ra-vi, a ra-vi,
guli guli guli guli guli, ram sam sam,*

*A ra-vi, a ra-vi,
guli guli guli guli guli, ram sam sam.*

Filmpje: <http://youtu.be/yGFHcgEPS8c>

Materiaal: niet van toepassing

27. De taal van de holbewoner

Als Mowgli en Shanti beter naar de grottekeningen kijken, zien ze dat er nog veel meer plaatjes staan. Het lijkt wel een beetje op een stripverhaal, maar niet bepaald zoals ze gewend zijn. Het zou wel leuk zijn als de holbewoner iets als souvenir kan meenemen als hij straks terug gaat door de grot. Ze besluiten een verslag over de dag te maken met grottekeningen. Dat zal hij vast begrijpen!

Plak een strook behang op de muur (horizontaal). De welpen schrijven een verslag van de Jungledag op de muur. Bijvoorbeeld dat Shanti en Mowgli met de rode bloem de Guha grotten in lopen, dat Hathi een verhaal vertelt en dat er ineens een holbewoner uit de grot kwam. Omdat de holbewoner niet kan lezen doen ze dit in pictogramachtige tekeningetjes.

Je kunt het natuurlijk nog leuker maken door met 'natuurverf' te verven. Daarvoor zoek je verschillende kleuren aarde, die meng je met boter en daarmee kun je vervolgens gaan verven (uiteraard met je vingers).

Materiaal: behangpapier, (vinger)verf, eventueel boter en aarde voor natuurverf.

28. Oer-klederdracht

Het lijkt alsof de holbewoner bij Mowgli wat meer op zijn gemak is. Dat komt vast doordat de kleren van Mowgli wel lijken op die van de holbewoner. De kleren van de welpen en de mensen in Haveli daarentegen... Daarom besluiten Mowgli en Shanti dat iedereen in holbewoner-klederdracht moet lopen. Daar zal de holbewoner wel van kalmeren.

Om de holbewoner zich wat meer op zijn gemak te laten voelen, gaan we allemaal onze eigen holbewoner outfit maken. Daarvoor krijgen de welpen een stukje vel. In het midden knippen ze een gat voor hun hoofd (let hierbij op de veiligheid). Hoofd erdoor en vastbinden met een stuk touw om hun middel. De welpen kunnen hun outfit ook nog een mooi dierenprintje geven om het helemaal af te maken.

Materiaal: lappen met dierenprint of gewoon oude lakens (alvast op maat geknipt, ongeveer 2 x 1 meter), scharen, touw, eventueel stiften en/of verf

29. Voorwerpen uit de oertijd

Mensen gebruiken allerlei voorwerpen voor hun dagelijkse bezigheden: mes en vork, mobieltjes, laptops, fietsen, boten, auto's, noem maar op. Bij de holbewoners hebben ze al die voorwerpen niet. Toch zijn er ook veel dingen die hij wel herkent: bomen, trommels, een kampvuurtje... Welke dingen zou de holbewoner kennen en welke dingen niet?

Eén van de welpen krijgt een woord ingefluisterd, bijvoorbeeld 'boom'. Hij heeft 1 minuut de tijd om dat woord, in dit geval een boom, te kleien. De andere welpen moeten raden wat het is en of de holbewoner het ook kent.

Materiaal: klei, lijst met voorwerpen uit het nu en uit de prehistorie

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk zeven van de tekening.

5.8 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Het is even wringen voor Baloe om in het wolvenhol te komen. Eenmaal binnen begint hij te vertellen tegen de holbewoner: "Die ingang is expres zo klein gemaakt. Hier in het wolvenhol moeten de welpen veilig zijn, en zo kan Shere Khan er niet in. Hier leren de welpen dan ook alles over veiligheid en ook over gezond eten".



30. Oersoep maken

Holbewoners zijn jagers en verzamelaars en weten als geen ander welke planten, bessen en vruchten je kunt eten. Maak met de welpen een heksensoep of een echte soep. Bij een heksensoep laat je de welpen verschillende niet eetbare producten verzamelen, zoals blaadjes, takjes en eikels. Maak je een echte soep, begraaft dan groenten met loof, zoals prei, radijsjes en wortels in een afgezet stukje grond. De welpen krijgen een booschappenlijstje van de groenten met loof die in de soep moeten en gaan het goede plantje uitgraven. De gevonden groenten kun je wassen, in stukjes snijden en in de soep doen (die je vervolgens op het einde met z'n allen opeet).

Materiaal: pan, grote lepel, ingrediënten, vuur, snijplankje en mes

31. Pas op voor het gevaar!

Holbewoners jagen in bossen om aan eten te kunnen komen. Het schoonmaken van de hutten werd gedaan met water en andere dingen uit de natuur. Tegenwoordig hebben we allemaal schoonmaakartikelen. Op al die producten staan vreemde symbolen, weten de welpen eigenlijk wel wat hiermee wordt bedoeld?

Op verschillende glazen potten staan de gevarensymbolen afgebeeld. Het is de bedoeling dat de welpen de artikelen in het juiste potje stoppen. Let op, sommige artikelen kunnen bij meerdere potjes, het is dan ook handig om van dit artikel meerdere kaartjes te hebben.

Materiaal: glazen potten, afbeeldingen van de gevarensymbolen (veel gebruikt zijn de symbolen voor licht ontvlambaar, irriterend, gevaarlijk voor het milieu en corrosief), kaartjes met artikelen (bijvoorbeeld vlekkenoplosser, gootsteenontstopper, lampenolie, vaatwasmiddel, ammonia, wasbenzine)

32. Het mammoetenskelet

Nu gebruiken we allemaal auto's om dingen te vervoeren. Als er iets kapot is aan de auto, brengen we deze naar de garage waar deze wordt gemaakt. In de prehistorie hadden ze nog geen auto's maar reden de holbewoners op mammoeten.

Er liggen allemaal puzzelstukken (of nog mooier echte botten) van een mammoet. De welpen proberen het skelet van de mammoet weer goed in elkaar te zetten.

Materiaal: een tekening van een mammoetenskelet in puzzelstukjes (op internet zijn verschillende afbeeldingen te vinden) of als botten

33. Vlam in de grot!

In de tijd van de holbewoner waren er nog geen fornuizen, maar kookten ze op open vuur. Van dinosaurusbout tot mammoetsaté. Daar hadden ze een flink vuur voor nodig. En dat ging niet altijd goed. Dan had je geen vlam in de pan, maar vlam in de grot! Kunnen de welpen helpen om de brand te blussen?

Op een balk staan meerdere (houten) vlammen en iedere welp mag proberen met de brandslang (tuinslag) de brandjes te blussen (omver te spuiten). De vlammen vallen om als de welp de straal water op de vlam houdt. Uiteraard kan dit moeilijker gemaakt worden door kleinere vlammen te gebruiken.

Materiaal: tuinslang (of waterpistolen), balk, vlammen (door de vlammen van triplex te maken vallen ze sneller om, de vlammen kun je het beste vastmaken met deurscharnieren)

Aankledingstip: maak van papier maché grote stukken vlees en rijg die aan een piopaal.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, krijgt elke groepje welpen puzzelstuk acht van de tekening.

Tip: Kijk voor meer inspiratie voor activiteiten ook eens op www.scouting.nl/activiteitenbank

Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag

Hieronder volgt een checklist, deze kun je naar eigen wens gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de Jungledag. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen daarin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel document downloaden via Mijn Scouting op www.scouting.nl.

Opzetten

Actie	Wie ?	✓
Is de Jungledag een agendapunt op het regio speltakoverleg? (of een ander regio overleg voor welpen)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige (regio/groeps) activiteiten)		
Bij wie ligt de verantwoording van de organisatie? (regio coördinator of een groep, of iemand/iets anders)		
Is er een vervolg overleg gepland om verdere afspraken te maken voor de Jungledag?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

Voor de Jungledag

Actie	Wie ?	✓
Verantwoordelijkheden		
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/ bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreid?		
Agendapunten		
Evaluatie vorige (regionale) Jungledag		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
Locatie		
Programma		
Financiën		
Organisatie		
Dagindeling en tijdschema Jungledag zelf		
Verloop samenwerking; hoe om te gaan met knelpunten		
Planning in de komende periode		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatie methode bepaald?		

Actie	Wie ?	✓
Taakverdeling		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		
Is alle kennis/ deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		
Locatie		
Is de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende?(voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema / verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoop beslissingen, vergoedingen etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
Organisatie		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen verzorgt?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bv. in verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de kinderen nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt?		
Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		

Actie	Wie ?	✓
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten		
Is er EHBO/BHV geregeld?		
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de Jungledag? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		
Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden (zware regen, hitte etc.?)		
Hoe gaat de (thema) aankleding van de activiteiten eruitzien?		

Tijdens de Jungledag

Actie	Wie ?	
Kom je met alle leiding van te voren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
Na aankomst welpen		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben welpen, leiding en organisatie het naar hun zin?		
Na vertrek welpen		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de Jungledag

Actie	Wie ?	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg regiospel

Aan: Alle [speltak]teamleiders van groepen uit regio [naam regio]

Datum: ..-.-.....

Betreft: Uitnodiging overleg regiospel 2013

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van het regiospel 2013. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor het komende regiospel. Deze avond kun je alvast kennismaken met het thema 'Holbewoner op bezoek'. De rode draad door dit regiospel is een holbewoner die door het stamp van Hathi via de Guha grotten in de jungle terecht is gekomen. De holbewoner wil enkel terug wanneer de oude tekeningen achterin de Guha grotten hersteld zijn. De welpen worden uitgenodigd om tijdens de Jungledag te helpen door de ontbrekende puzzelstukjes van de tekening te verzamelen.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van het regiospel. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van het regiospel noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van het regiospel vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan het regiospel, dan raden we je aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt: andere regioactiviteiten, uitwisseling, enz.].

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jullie ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van het regiospel beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan een van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor [datum].

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke Scoutinggroeten,

namens het activiteitenteam welpen,

[Naam coördinator welpen]

[E-mail]

[Telefoonnummer]



Scouting

tel
e-mail
web

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland. Scouting zorgt voor een leuke en spannende vrijetijdsbesteding. De vereniging biedt ieder kind een veilige en leerzame speelomgeving en biedt uitdagende activiteiten voor jongeren.

Scouting Nederland
Postbus 210 • 3830 AM Leusden
+31 (0)33 496 09 11
info@scouting.nl
www.scouting.nl