



#AVONTUREN ZOMER 2020

VOORBEELDTHEMA'S ROVERSCOUTS



Inhoudsopgave

1	Thema-idee 1: Gouden Eeuw	4
1.1	Locaties	4
1.2	Vervoer	4
1.3	Activiteiten	4
1.3.1	Handelsspel	4
1.3.2	Knutselen	4
1.3.3	Eten	4
1.3.4	Water	5
1.3.5	Maatschappijgeschiedenis	5
1.3.6	Maatschappijbijdrage	5
1.3.7	Kampaandenken	5
2	Thema-idee 2: Delta	6
2.1	Locaties	6
2.2	Vervoer	6
2.3	Activiteiten	6
2.3.1	Dijken bouwen	6
2.3.2	Tekenopdracht	6
2.3.3	Water	6
2.3.4	Maatschappijgeschiedenis	7
2.3.5	Maatschappijbijdrage	7
3	Thema-idee 3: Cast away	8
3.1	Locaties	8
3.2	Vervoer	8
3.3	Eten	8
3.4	Activiteiten	8
3.4.1	Sport & Spel	8
3.5	Verven	8
3.6	Afsluiting	9
4	Thema-idee 4: Roverscouts the game	10
4.1	Locatie	10
4.2	Vervoer	10
4.3	Eten	10
4.4	Activiteiten	10
4.4.1	Openingsceremonie	10
4.4.2	Ochtendgymnastiek	10

4.4.3	Opgeruimd staat netjes!	10
4.4.4	Maatschappijbijdrage	11
4.4.5	Sport & Spel	11
4.4.6	Afsluiting en prijsuitreiking	11
5	Thema-idee 5: Zen met Scouting	12
5.1	Locaties	12
5.2	Vervoer	12
5.3	Eten	12
5.4	Activiteiten	12
5.4.1	Sport & Spel	12
5.4.2	Sauna	12
5.4.3	Maatschappijbijdrage	12

1 Thema-idee 1: Gouden Eeuw

Ga als stam eens echt de uitdaging aan en organiseer een onvergetelijk kamp. Doe dit in thema, want daardoor is alles leuker om uit te werken en het geeft je een gemakkelijke kapstok. In dit voorbeeld is het thema Gouden Eeuw uitgewerkt. Wil je meer in de hoek van oosten van het land op kamp dan is een thema als 'Hanzensteden' makkelijker.



1.1 Locaties

Er is in Nederland heel veel dat aan de Gouden Eeuw herinnert, belangrijkste zijn natuurlijk de steden die voor de VOC of WIC een belangrijke rol hadden. Voor meer info hierover check de info over de [Heren XVII](#).

Niet al deze steden hebben zich in de geschiedenis verder ontwikkeld, ga op zoek naar wat er nog te vinden is in deze steden en hoe ze eruit zagen in het verleden.

1.2 Vervoer

Doordat je geheel in Nederland blijft is alles met de fiets goed bereikbaar. Stippel vooraf je route goed uit en zorg dat je bandenplakspullen mee hebt. Natuurlijk versier je je fiets wel als echte sloep of driemaster.

Tips:

- Vind je het teveel gedoe, dan is het openbaar vervoer zeker ook weer een goede optie.
- Wil je toch meer spullen meenemen, zorg dan dat er een bezemwagen(busje) meerrijdt met het materiaal.
- Een echt zeethema kan natuurlijk niet zonder boten of kano's. Zorg dat je een deel van de tocht ook over het water aflegt.

1.3 Activiteiten

1.3.1 Handelsspel

Natuurlijk hoort een echt handelsspel ook bij dit thema. Zorg dat je echte handelswaar hebt, speel het spel in een stad en zorg voor echte wisselkoersen. Hierdoor is het spel ook voor roverscouts meer dan interessant. Natuurlijk kan er ook een piraat in het spel voorkomen die goederen onderweg steelt (zorg voor goede aankleding en duidelijke 'tik' regels, bijvoorbeeld zoals in het 'witte sokken spel').



1.3.2 Knutselen

Regel wat touw, plakband en lijm en laat de teams verder het materiaal zoeken (al dan niet voor een appel en een ei). Doel is natuurlijk om een zeewaardige driemaster te knutselen. Zoek een leuk slotje of vijver en het doel is natuurlijk om m.b.v. de wind zo snel mogelijk een bepaalde afstand zeewaardig af te leggen. Kudos voor een realistische driemaster.

1.3.3 Eten

Een paar weken of maanden op een boot is qua eten een aardige uitdaging? Wat aten ze eigenlijk op een boot. Maak een dagdeel lang houdbaar eten net als op een boot en neem deze mee op hike of kanotocht (bijvoorbeeld zelf vis zouten of roken).

1.3.4 *Water*

Dit thema is uitstekend geschikt voor vervoer over water. Maak je eigen vlot en kampeer op een eiland (check vooraf of het mag). Of leen een aantal lelievletten of kano's van een lokale waterscoutinggroep.

1.3.5 *Maatschappijgeschiedenis*

De Gouden Eeuw staat naar mening van sommige ter discussie, zeker vanwege de slavenhandel, maar ook het koloniseren van landen leidt altijd tot discussie. Hoe zat het nu echt? Pak een geschiedenisboek erbij en ga met elkaar in discussie.

Of ga nog een stap verder, nodig een expert uit (bijvoorbeeld van een actiegroep of historische kring) en ga wat dieper in op de materie.

1.3.6 *Maatschappijbijdrage*

Ga op locatie kijken of je als groep ook echt iets kan bijdragen in de omgeving. Welke groepen hebben hulp nodig en op welke manier kan je als stam iets positiefs bijdragen aan de omgeving. Denk daarbij aan het helpen in buurthuizen of het opknappen van groen.

1.3.7 *Kampaandenken*

Maak een echt 18^e-eeuwse schilderij van elkaar. Welke kleuren gebruikte deze schilders en hoe werkten ze met lichtinval?

2 Thema-idee 2: Delta

De grootste constructieve prestatie van Nederland is voor veel buitenlanders het volbrengen van de Deltawerken. Maar welke constructies vallen hier eigenlijk onder? Waarom liggen ze daar en hoe werken ze? Ga op pad!

2.1 Locaties

Niet alleen in Zeeland, maar ook de Afsluitdijk, Overijssel en Zuid-Holland kennen belangrijke onderdelen van de Deltawerken. Ga ze opzoeken, bezoek ze en ontdek waarom ze daar liggen. Bezoek ook de locaties die herinneren aan overstromingen, droogleggingen of watersnoodrampen.



Bijvoorbeeld:

- De Delta werken zelf
<https://nl.wikipedia.org/wiki/Deltawerken>
- Cruquius gemaal in Noord-Holland
- Waterloopbos Flevoland
- Balgstuw Kampen
- Zuiderzeewerken
- Proefpolder Andijk
- Watersnoodmuseum Ouwerkerk
- Beemster (Unesco wereld erfgoed)

2.2 Vervoer

Doordat je geheel in Nederland blijft is alles met de fiets goed bereikbaar. Stippel vooraf je route goed uit en zorg dat je bandenplakspullen mee hebt. Natuurlijk versier je je fiets wel als echte sloep of driemaster.

Tips:

- Vind je het teveel gedoe, dan is het openbaar vervoer zeker ook weer een goede optie.
- Wil je toch meer spullen meenemen, zorg dan dat er een bezemwagen(busje) meerijsd met het materiaal.
- Een echt zeethema kan natuurlijk niet zonder boten of kano's. Zorg dat je een deel van de tocht ook over het water aflegt.

2.3 Activiteiten

2.3.1 Dijken bouwen

Ga naar de zee met eb en bouw een constructie die blijft staan in de vloed of maak een eigen watertafel waarin je dijken kan nabouwen. Bezoek het waterloopbos en maak een realistische eigen constructie.

2.3.2 Tekenopdracht

Op welke manier kunnen we Nederland ook in de toekomst beschermen tegen het water en tegen een mogelijke zeespiegelstijging? Denk in groepjes na over een toekomstige bescherming tegen de zee. Teken deze en presenteer deze. Waarom heb je bepaalde keuzes gemaakt?

2.3.3 Water

Dit thema is uitstekend geschikt voor vervoer over water. Maak je eigen vlot en kampeer op een eiland (check vooraf of het mag). Of leen een aantal lelievletten of kano's van een lokale waterscoutinggroep.

2.3.4 Maatschappijgeschiedenis

De investering van de Deltawerken was enorm. Ga op onderzoek uit hoe deze investering tot stand is gekomen en hoe actueel de discussie om droge voeten te houden nog steeds is.

Bezoek ook vooral eens het waterloopbos, hoe kan je met de technologie van 50 jaar geleden, zonder computer en rekenmodellen uitzoeken hoe je het beste een waterkering kan bouwen?

2.3.5 Maatschappijbijdrage

Ga op locatie kijken of je als groep ook echt iets kan bijdragen in de omgeving. Welke groepen hebben hulp nodig en op welke manier kan je als stam iets positiefs bijdragen aan de omgeving. Denk daarbij aan het helpen in buurthuizen of het opknappen van groen.

3 Thema-idee 3: Cast away

De roverscouts gaan back to basic om contact met de buitenwereld te ontlopen. Waar in Nederland kan dat nog? En hoe kun je op kamp zonder iemand tegen te komen en volledig in jezelf te voorzien?

Hoe zelfstandig kunnen ze worden? Het is een gave uitdaging om te overleven op wat de natuur je te bieden heeft. Hoe 'echt' te overleven op jezelf.

- Koken uit de natuur. Eten met zevenblad, brandnetel soep, etc.
- Forel fileren en roken of kip plukken en bakken.
- Slapen in een frietzak (maar dan van takken en bladeren).
- Hike. Maak foto's van de eetbare planten die je tijdens je hike tegenkomt.



3.1 Locaties

Zeker door het coronavirus gaat iedereen in Nederland op vakantie, maar er zijn nog zeker plekjes waar je op kamp kan gaan zonder dat je zomaar iemand tegen komt. Ga op zoek naar die plekjes. Op welke eilanden kan je kamperen (bijvoorbeeld de Randmeren of Zeeland). Of in welke natuurgebieden kan jij met de boswachter overleggen om daar je tentje op te slaan?

3.2 Vervoer

Je gaat natuurlijk ook geheel in thema op kamp, te voet (met zelf gemaakte schoenen) of met een eigen gemaakt vlot.

3.3 Eten

Niet alleen de Scoutingkoks zijn dol op eten uit de natuur. Vele topkoks halen hun inspiraties weer uit de natuur. We moeten wel onthouden dat de bloemen eigenlijk bedoeld zijn voor het zaden van nakomelingen.

Tips:

- Doe mee met de actie "[Red de bij: Zet Nederland in bloei](#)"
- Leg je eigen [eetbos](#) aan. Dit kan in potten op je balkon maar ook in je tuin.

Zet je eigen thee met planten uit de natuur of kruiden die je in je tuin kunt planten. Er zijn verschillende boeken geschreven over thee zetten met in Nederland groeiende planten.

Boeken:

- *Echt eten met de groenten* - Jon. Jonathan Karpathios.
- *Green delicious met je eigen oogst* - Nattascha Boudewijn.

3.4 Activiteiten

3.4.1 Sport & Spel

Speel echte sporten na zonder dat je hier vanuit huis de materialen voor hebt. Maak je eigen doelpalen, volleybal, hockeystick en golfstick. Maak het zo realistisch mogelijk. Heb je echt veel creativiteit, verzin dan je eigen spel met eigen spelregels.

3.5 Verven

Maak je eigen verf, je eigen papier en maak het mooiste schilderij. Doe dit met materiaal wat je zelf in het bos kan vinden. Maak echte kleuren en denk na hoe je het beste aan het juiste pigment kan komen.

3.6 Afsluiting

Natuurlijk sluit je dit kamp wel volwaardig af, na een week of aantal dagen afzien kan je als contrast juist de afsluiting groots vieren. Maak een groots diner of bestel pizza's!

4 Thema-idee 4: Roverscouts the game

Allemaal individuele opdrachten met Scoutinglink die aan punten verbonden worden. Wie wint deze wedstrijden week? De opdrachten kunnen bijvoorbeeld zijn:

- Omgekeerd touwtje doorbranden
- Katapultschieten
- Karaoke
- XXL natuur bingo
- WC-rol challenge
- Zeeslag met tampons
- Auto vooruit trekken/duwen



4.1 Locatie

Dit kan natuurlijk overal. Juist dit thema is geschikt om op te pakken als je genoodzaakt bent bij het clubhuis te blijven.

4.2 Vervoer

Vervoer doe je natuurlijk ook in thema. Ga in estafette op stap, wissel vervoerswijze en zorg voor een goede bezemwagen. Vergeet de drankpost niet :).

4.3 Eten

Even snel een bakkie pleur of slotwater is het zetje om de dag te beginnen. Dit kan beter! Waarom is de thee of koffie op mijn Scoutinggroep eigenlijk niet lekker? Een lekker bakkie zetten is echt een kunst. Het leuke aan deze activiteit is: we kijken de kunst af en proberen het na te doen. Want leren is kopiëren. Vervolgens geef je er je eigen signatuur, creatieve move aan. Laat je inspireren door koffie- en theesommeliers. Mijn lekkerste kopje thee is gemaakt met kokend water boven het kampvuur. Geschonken in een stenen mok en getrokken van losse theeblaadjes in een grote theezeef.

4.4 Activiteiten

4.4.1 Openingsceremonie

Natuurlijk start jullie roverscouts game met een openingsceremonie waarbij iedereen zichzelf voorstelt met een eigen vlag. Wat is jouw identiteit, waar kom je vandaan en hoe uit je dit op je vlag? Natuurlijk loot iedereen een rondje in de 'arena', hijst de vlag en is er natuurlijk ook iemand geregeld om de 'eeuwige' vlam aan te steken!

Traditioneel wordt deze ceremonie natuurlijk thematisch ondersteunt door muziek en dans. Hier heeft iedereen een eigen rol in!

4.4.2 Ochtendgymnastiek

We komen uit onze eigen huiselijke bubbels. Sportscholen waren dicht en het hamsteren van WC-papier was begonnen. Dit vormde een inspirerende combinatie. Er zijn heel veel sportieve uitdagingen met de WC-rol in de hoofd- of bijrol verzonnen. Verzamel ze en stel je eigen ochtendgymnastiek er mee samen. Zorg dat de rol dicht is!

4.4.3 Opgeruimd staat netjes!

Ben jij ook fan van Marie Kondo? Opgeruimd staat netjes? Gooi jij spullen weg en geef je rommel niet door? Dan heb je even pech met dit spel.

Dit spel gaat juist om het doorgeven van de spullen die je in je huis hebt. De opdracht is: Neem voor een ieder in je roverscoutskamp iets uit je eigen huis mee met daarbij een beschrijving waarom jij aan deze persoon dacht.

Verder is er geen speluitleg en zijn er geen regels. Die bepaalt de stam zelf door de opdracht op hun eigen manier toe te passen. Dit spel geeft verrassende wendingen.

4.4.4 Maatschappijbijdrage

Ga op locatie kijken of je als groep ook echt iets kan bijdragen in de omgeving. Welke groepen hebben hulp nodig en op welke manier kan je als stam iets positiefs bijdragen aan de omgeving? Denk daarbij aan het helpen in buurthuizen of het opknappen van groen. Het beste idee dat ook echt wordt uitgevoerd tijdens dit kamp wint natuurlijk! En ook hier geldt: meedoen is belangrijker dan winnen!

4.4.5 Sport & Spel

Natuurlijk is er in dit thema ook ruimte voor sport en spel. Maak het alleen wel uitdagend. Kies de sporten die je niet zou verwachten. Bijvoorbeeld uit de [olympische spelen](#), beachvoetbal, ritmisch gymnastiek, skeleton, kanoslalom of biathlon. Of voormalige olympische sporten zoals roque. Of [denk wat verder](#), freerunning of acrogym. Of zoek wat verder en kies een bepaald land, bijvoorbeeld [Schotland](#). Belangrijk is in ieder geval om op internet te zoeken naar de echte regels van de sport en het zo realistisch mogelijk te benaderen.

4.4.6 Afsluiting en prijsuitreiking

Maak een waardige eindceremonie op de laatste avond. Zorg dat iedereen voor twee andere personen een prijs uitreikt. Met argumentatie natuurlijk waarom juist deze persoon die prijs verdient.

Zorg ook voor zang en dans en natuurlijk een spetterend einde!

5 Thema-idee 5: Zen met Scouting

Met Scouting doen we vaak energievretende activiteiten. Nu in deze tijd is het belangrijk ook soms je rust te pakken en dit hoeft zeker niet minder leuk te zijn! Er zijn allerlei activiteiten waar je je met een Scoutingknipoo aan kan wagen.

- [Shinrin - yoku \(bos-yoga\)](#)
- Zingen mag niet dus maakt de meest gekke playback-act
- [Hangmat knopen en erin slapen](#)



Elk geloof heeft zijn eigen eigenschappen en rustmomenten. Kies gedurende de dag verschillende type geloof- of zingevingsstromingen. Laat verschillende mensen hier een dagdeel van uitwerken en laat respectvol aan elkaar zien wat deze geloofsstromingen inhouden. Welke symboliek gebruiken ze, welke geloofsregels zijn er en waarom? En op welke wijze komen zij tot rust?

5.1 Locaties

Dit kan natuurlijk overal. Juist dit thema is geschikt om op te pakken als je genoodzaakt bent bij het clubhuis te blijven.

5.2 Vervoer

Vervoer kan natuurlijk ook in thema! Zorg dat je je eigen route uitzet naar jullie 'eigen' bedevaartsoort. Bedevaartgangers mogen onderweg overnachten bij andere adressen. Dit kunnen jullie natuurlijk ook doen (maar regel het wel vooraf). Zorg desnoods voor een hike met verschillende bedevaartsroutes als thema.

5.3 Eten

Eet ook in thema, neem je tijd en maak er eens echt werk van. Kies voor slow cooking (bijvoorbeeld met een dutch oven). Of rook eens je eigen vis of vlees.

5.4 Activiteiten

5.4.1 Sport & Spel

Ook op het gebied van beweging zijn er verschillende religieuze stromingen die gebruik maken van beweging om tot rust te komen. Kies voor Yoga of Tai-Chi om geheel tot rust te komen. Zoek desnoods een expert om te laten zien hoe dit het 'echt' moet.

5.4.2 Sauna

Een eigen spa bouwen is in veel culturen dé manier om tot rust te komen. Bouw je eigen sauna en kom net als een echte Fin geheel tot rust.

5.4.3 Maatschappijbijdrage

Ga op locatie kijken of je als groep ook echt iets kan bijdragen in de omgeving. Welke geloofsgroepen zijn er in je omgeving aanwezig en waarom zitten juist deze geloofsstromingen hier? Cultuur en geloof hebben soms meer met elkaar gemeen dan je op het eerste oogpunt denkt. Kijk of er ergens hulp nodig is en op welke manier je als stam iets positiefs kan bijdragen aan de omgeving. Denk daarbij aan het helpen in buurthuizen of het opknappen van groen.



Scouting