



#AVONTUREN ZOMER 2020

VOORBEELD ZOMERWEEK SCOUTS



Scouting

Inhoudsopgave

1	Algemene zaken	3
1.1	Thema	3
1.2	Rituelen, ceremonies en tradities	3
1.3	Nieuwe scouts of kinderen van buitenaf	3
1.4	Regen- en hitteplan	3
1.5	Aankomst en weggaan	3
2	Dag 1: Identiteit	4
3	Dag 2: Uitdagende Scoutingtechnieken	5
4	Dag 3: Buitenleven	7
5	Dag 4: Veilig & Gezond	8
6	Dag 5: Expressie	10

1 Algemene zaken

De opzet voor de zomerweek van de scouts is dat zij 5 dagen activiteiten hebben: van maandag t/m vrijdag van 9:00 - 17:00 uur met één keer een avondspel.

Lees vooral eerst de factsheet die is opgesteld voor de algemene tips wat betreft de zomeractiviteiten: www.avonturenzomer2020.nl. *Let op: Bij activiteiten hoeven scouts geen 1,5 meter afstand te houden, maar bij andere bezigheden zoals eten wel. Let daarom goed op de samenstelling van je programma.*

1.1 Thema

Centraal in deze zomerweek staat het thema verbinding. Hoe zorgen we ervoor dat we met elkaar verbonden zijn ondanks de anderhalve meter afstand? Hier staan we hier bij stil en zo hebben we een gezamenlijke zomerweek.

Het kamp staat of valt met een goede rode draad en overkoepelend thema. Als je veel in een bepaalde omgeving blijft, kijk dan of je er met een thema bij kunt aansluiten. Zorg dat de jeugdleden er hun fantasie in kwijt kunnen en dat het bij hun interesses, leeftijd en ontwikkeling past.

1.2 Rituelen, ceremonies en tradities

Elke ochtend wordt er geopend en afgesloten met een vast ritueel. Bijvoorbeeld open en sluit de dag met een kamp- / zomerweekvlag. Controleer wel of dit nog steeds op dezelfde manier mag met de geldende regels in je veiligheidsregio. Verwerk ook eventuele groepstradities rond de eetmomenten en andere (zomer)kamptradities.

1.3 Nieuwe scouts of kinderen van buitenaf

- Nodig kinderen van buitenaf in de eerste instantie uit voor de eerste dag van jullie zomerweek. Doe dit met vriendjes en vriendinnetjes van je huidige leden, zodat ze sneller aansluiting hebben in de groep. Bekijk of dit voor jullie mogelijk is en dit bij jullie groep past.
- Laat de nieuwe kinderen de eerste dag meedraaien. Beslis daarna in overleg met de ouders of deze kinderen langer kunnen blijven met het oog op de veiligheid en activiteiten.
- Laat de nieuwe kinderen zich van te voren aanmelden, zodat je duidelijk hebt wie er op zomerweek gaan. Bedenk van te voren je maximum aantal kinderen zodat het niet te veel wordt.
- Wanneer je kinderen de hele zomerweek mee wil laten draaien, kan je dit beter regelen door deze kinderen voor de zomerweek eerst kennis te laten maken de groep, zodat je ook het kind beter kent.
- Leg regels en groepsgebruiken uit aan nieuwe kinderen. Koppel ze eventueel aan een buddy.

1.4 Regen- en hitteplan

Het weer blijft altijd onvoorspelbaar, al helemaal in Nederland. Hierdoor kunnen kampactiviteiten soms letterlijk in het water vallen. Ook bij warm weer is het fijn om een rustig passend alternatief achter de hand te hebben om uit te kunnen voeren. Let op dat bij activiteiten in tenten een maximum aantal personen geldt. Tenten worden gezien als binnenruimte. [Zie deze pagina voor meer informatie.](#)

1.5 Aankomst en weggaan


Laat de scouts zoveel mogelijk zelf en alleen komen op de fiets. Alleen als dit echt niet kan en in overleg met de leiding, kunnen ze opgehaald en gebracht worden. Bij de sluiting op de laatste dag kan je een kampbadge / kampherinnering geven. Bestel bijvoorbeeld de [officiële #avonturenzomer2020 badge](#) bij de ScoutShop. Of kies voor de [kampbubbelbadge](#)!

2 Dag 1: Identiteit

De eerste dag gaat over identiteit. Wie ben ik, wie ben jij en wat zijn onze kwaliteiten binnen de troep? Dit zorgt voor verbinding en zo leren we elkaar beter kennen.

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst scouts	
09.00	Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling scouts in groepen/ploegen. <i>Tip: regels samen samenstellen. Je kan de ploegen hier een rol in geven door ze zelf een voorstel te laten maken. De regels zijn wel groepsbreed, je wil niet dat de ene ploeg andere regels heeft dan een andere.</i>	
09.30	Ochtendactiviteit: vanochtend gaan we elkaar beter leren kennen (thema is "op anderhalve meter afstand"). Het ochtendprogramma bestaat uit verschillende teambuilding en identiteit spelletjes. Ieder spel duurt 30 minuten en worden per ploeg gespeeld. Na 30 minuten klinkt het fluitsignaal en wordt er volgens de richting van de klok doorgedraaid naar een volgend spel. Let ook bij het doordraaien erop dat de kinderen voldoende afstand houden. Voorbeeld: één ploeglid geeft aanwijzingen over de afstand die moet worden gehouden. De andere ploegleden zijn geblinddoekt en moeten samen een vierkant maken van touw. Degene die niet geblinddoekt wordt houdt de afstand in de gaten. De rest maakt het vierkant.	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 Link naar activiteit – 3
12.00	Lunch	
13.00	Actie: even een actief spel tussendoor.	Link naar activiteit.
14.30	Middagactiviteit: na de lunch gaan we verder met een handelsspel. In dit spel zijn voorwerpen te winnen die je morgen nodig <u>kan</u> hebben. Je weet als ploeg niet welke voorwerpen je nodig hebt. <i>Tip: bij dit spel kun je de scouts ook voorwerpen laten verdienen die ze mogelijk morgen nodig kunnen hebben.</i>	Link naar activiteit.
17.00	Sluiting	

3 Dag 2: Uitdagende Scoutingtechnieken

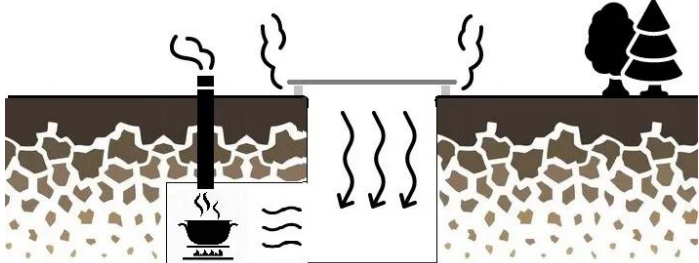
Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst scouts	
09.00	Openen: herinnering van de regels en groepsgebruiken, dagprogramma uitleg. Gevolgd door een energizer.	Link naar activiteit.
09.30	<p>Ochtendactiviteit: vandaag bouwen we een katapult. Per ploeg bouw je eigen katapult. Bijvoorbeeld:</p>  <p>De scouts bedenken met de ploeg samen hoe je deze moet bouwen en wat er voor nodig is. Samen met hun ploeg bedenken de scouts op welke manier je op anderhalve meter kunt pionieren. Hoe help je elkaar, terwijl je niet dicht bij elkaar mag komen. Degene die nog niet vaak heeft gepioneerd start, degene die het beter kan neemt het over en controleert en geeft tips. Maar ook nadenken over hoe leg je de balken neer als een ander het niet omhoog kan houden. Scouts geven elkaar feedback op afstand.</p>	<p>Tip 1: tijdens het handelsspel van dag 1 kunnen materialen worden verdiend die handig kunnen zijn voor het bouwen van je katapult.</p> <p>Tip 2: denk als leiding vooraf na waar scouts op kunnen letten, waar je tips op kunt geven en ken zelf ook de knopen als je ze van afstand advies geeft. Denk vooraf na over de wijze waarop je op anderhalve meter afstand instructie kunt geven: bijvoorbeeld een instructiefilmpje.</p>
12.00	Lunch	
12.45	<p>Middagactiviteit: samen speel je veldslag. Begin met de ploeg die het verste kan schieten met een waterballon. Eindig met een wedstrijd van ploegen tegen elkaar. De groep die het minst vaak geraakt wordt heeft gewonnen. De winnaar wint iets wat je morgen nodig kan hebben.</p>	

16:15	Afbreken en opruimen katapult	
17.00	Sluiting	

4 Dag 3: Buitenleven

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst scouts	
09.00	Openen: herinnering van de regels en groepsgebruiken, dagprogramma uitleg. Gevolgd door een energizer.	Link naar activiteit.
09.30 - 16.00	Ochtend- en middagactiviteit: hike. Vandaag is de dag voor de hike. Een hike kan binnen de anderhalve meter regels. Belangrijk is wel dat er per groep een begeleider mee gaat en dat iedereen minimaal anderhalve meter afstand houdt.	Tip: laat ieder kind zijn eigen lunchpakket meenemen. Tip: je kan verschillende routetechnieken opnemen in je hike. Tip: of via tourtodo .
17.00	Sluiting	

5 Dag 4: Veilig & Gezond

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst scouts	
09.00	Openen: herinnering van de regels en groepsgebruiken, dagprogramma uitleg. Gevolgd door een energizer.	Link naar activiteit.
09.30	<p>Ochtendactiviteit: bouw je eigen pizzaoven, de scouts gaan per persoon een simpele pizzaoven / steengrill maken.</p> <p>Hiervoor moeten ze een kampvuurtje maken, waar ze een steengrill boven kunnen zetten (stoeptegels goed schoongemaakt en in aluminiumfolie gewikkeld). Opletten bij hout hakken / vuur.</p> <p>Indien het kan in het terrein en wanneer ze een echte oven willen maken kunnen ze een kuil graven en hier een kampvuur in stoken. Er zijn meerdere mogelijkheden om een oven te maken, hieronder staat er eentje.</p>  <p>Let hier wel goed op luchtstroom (in- en afvoer van de lucht / rook).</p>	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 Link naar activiteit – 3
12.00	Lunch	
12.45	<p>Middagactiviteit: oven afmaken indien nog niet af en ingrediënten voor je pizza gaan regelen.</p> <p>Laat de scouts bedenken wat voor pizza ze willen en hoe ze aan de ingrediënten komen. De scouts moeten de ingrediënten regelen voor hun ploeg. (opties: bij hun ouders uit de voorraadkast, winkel etc).</p>	<p>Tip: geef een verplichting in smaken/ingrediënten zodat het niet een saaie simpele pizza wordt.</p> <p>Tip: Niet met de hele ploeg de winkel in, als ze naar de winkel gaan.</p>
14.00	Pizza's bakken. Iedere scout bakt zijn eigen pizza in zijn eigen oven / op zijn eigen steengrill.	

16:15	Ovens afbreken en opruimen	
17.00	Sluiting	

6 Dag 5: Expressie

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst scouts	
09.00	Openen: herinnering van de regels en groepsgebruiken, dagprogramma uitleg. Gevolgd door een energizer.	Link naar activiteit.
09.30	Ochtendactiviteit: creatieve activiteit, bijvoorbeeld: mozaiek steentjes verven, bordjes branden in hout. Houtskool gebruiken of zeep maken.	Link naar activiteit.
12.00	Lunch	
12.45	Middagactiviteit: omdat de ochtend wat rustiger is, doe je deze middag iets actiefs als levend stratego of een handel- en smokkelspel. Zie voorbeelden, geef het spel een extra dimensie en speel het over een groter terrein.	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2
14.15	Vorbereiding bonte avond, de scouts kunnen zelf of per ploeg een stukje bedenken.	Tips: laat de oudste scouts de organisatie / planning en kampvuurleiding van de bonte avond regelen.
17.00	Eten: als het mogelijk is om op een verantwoordelijke manier gezamenlijk te eten, kan je bijvoorbeeld BBQ'en. Alternatief: thuis eten.	Tip: als je thuis gaat eten of laat halen dan kunnen jeugdleden materialen voor de bonte avond meenemen.
20:00	Bonte avond / kampvuur	Let op: houd rekening met de geldende regels in je veiligheidsregio.
22:00	Sluiting Uitreiking kampbadge / kampherinnering	



Scouting