



Spelgids

Jungledag 2011 “Mang ontdekt”



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Mieke Bovenschen
Evert Bor
Richard Bos
Linda Kreike
Yvonne Snelders

Met dank aan: Het team van het regiospel welpen en alle anderen die een bijdrage aan deze spelbrochure hebben geleverd.

Deze spelbrochure wordt beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland
www.scouting.nl

© 2011 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2012

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 info@scouting.nl!

Inleiding

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2011. De Jungledag is vanaf heden de naam voor het regiospel voor de welpen. Nog steeds is deze brochure een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. 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 een leidraad zijn.

Het thema 'Mang ontdekt' laat ons verder kennis maken met de vernieuwde jungle! De vleermuis Mang vliegt boven de jungle en laat de welpen op allerlei manieren kennismaken met een aantal bewoners van de jungle. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips voor een voorbereidende opkomst voor de Jungledag.

Deze spelbrochure is opgesteld aan de hand van de SCOUTS-visie die de basis vormt voor het Scoutingspel.



Bij het bedenken van de activiteiten, die omschreven staan in deze brochure, is uitgegaan van de doorlopende leerlijn zoals deze in 2010 is geïntroduceerd.

Wil je meer weten over deze doorlopende leerlijn en wat dat betekent voor het spelaanbod van welpen? Ga naar www.scouting.nl, log in en kijk onder 'downloads – spel – progressiematrix'. Onder het kopje 'spel-welpen' is een versie te vinden speciaal voor de speltak welpen.

Ook vind je in deze brochure de acht activiteitengebieden terug, waardoor de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd is. Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Bij elke activiteit voor de Jungledag staat het activiteitengebied vermeld.



We wensen jullie veel plezier met het organiseren en beleven van deze bijzondere regiodag in de jungle.

Team Jungledag

Inhoudsopgave

Spelbrochure 2012	2
Inleiding	3
Themaverhaal 'Mang ontdekt'	5
Praktische informatie Jungledag 2011	7
Waarom een Jungledag?	7
Uitleg thema 'Mang ontdekt':	7
Groepsindeling	7
Activiteitsvelden	7
Tijdsduur	8
Organisatie:	9
Herinneringsbadge	9
Aankleding Jungledag 2011	10
Aankleding algemeen	10
Aankleding figuren	10
Opening en sluiting	11
Aandacht voor de Jungledag	11
Praktische tips	11
Voorbereidende opkomst voor deelnemende groepen	12
Doe de jungletraining	12
Activiteiten Jungledag 2011	14
Veld 1: Malchi, de vis	14
Veld 2: Marala, de flamingo	15
Veld 3: Rikki Tikki Tavi, de mangoest	18
Veld 4: Mor, de pauw	19
Veld 5: Oe, de schildpad	21
Veld 6: Mang, de vleermuis	23
 Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag	25
Bijlage 2: Jungle memory	28
Bijlage 3 : Maak je eigen bekertje	29
Bijlage 4: Vriendschapsknoop maken	30

Themaverhaal 'Mang ontdekt'

Het was een lange dag geweest. Mowgli en Shanti lagen op hun rug te kijken naar de invallende duisternis. Naast Baloe. Die had hen van alles verteld over de wetten van de jungle. Maar Mowgli had het gevoel dat hij het meeste alweer vergeten was.

"Baloe," zei Mowgli, "Wat is het allerbelangrijkste dat je ons geleerd hebt?"

Baloe sloot zijn ogen. "Heb je daar zelf al over nagedacht?" vroeg hij na een tijdje.

Mowgli had geen tijd om erover na te denken, want Mang, de vleermuis, kwam overvliegen.

"Wat liggen jullie daar!" riep Mang. "De avond valt! Dit is de spannendste tijd van de dag en jullie liggen op je rug?"

"Wat is er dan zo spannend?" vroeg Shanti, die half was opgestaan.

"Kom maar mee," riep Mang. "De nacht staat op het punt te beginnen! De ideale tijd om muggen te vangen. Maar vooral om te zien wat er allemaal gebeurt." Mang ging in een tak hangen en wiegde zachtjes heen en weer. "Gaan jullie mee?" vroeg hij nog een keer.

"Kom, zei Shanti. "Laten we kijken waar hij het over heeft."

"Muggen," zei Mowgli smalend, maar hij kwam toch overeind.

"Ik blijf liggen," zei Baloe. "Het is inderdaad een mooie tijd van de dag. Om een dutje te doen. Ik zie jullie straks!"

Mang fladderde weg. Mowgli liep rustig achter hem aan.

"Moeten we niet rennen om hem bij te houden?" vroeg Shanti.

"Nee, hoor," zei Mowgli. "Mang wacht wel. En als hij niet wacht, is hij weg."



Maar even later zagen ze Mang. Hij was naar de Talaab poel gevlogen en fladderde er kriskras overheen.

"Malchi!" riep Mang naar de vis. "Wat doe je toch steeds in die modderige poel! De nacht begint, tijd voor avontuur!"

"Ben je gek!" zei Malchi. "Wat is er nou te beleven 's nachts? Ik zoek een plekje om te slapen."

"Wat zou je doen als je kon vliegen, net als ik?" vroeg Mang.

"Ik zou die kleine visjes opduiken die steeds wegschieten als ik ze wil grijpen," zei Malchi. "Gek kan ik daar van worden."

"Ik laat de visjes de visjes en ga de spanning tegemoet!" riep Mang en hij vloog weg.

Mowgli en Shanti volgden hem. De zon was bijna onder, maar het was nog warm. Muggen zoemden overal.

"Het is maar goed dat Mang en zijn vleermuisvrienden zoveel muggen eten," zei Shanti. Mowgli knikte. Ze liepen langs de rivier, waar Marala, de flamingo, op één poot stond.

"Wat sta je daar? Je kan toch vliegen?" vroeg Mang.

"Ik kan ook op één poot staan," zei Marala terug.

"Ik kan aan één poot hangen," zei Mang. "Maar vliegen is leuker. En daardoor kan ik van alles beleven."

Marala keek om zich heen, alsof Mang niet bestond, en bleef waar ze was.

Mang vloog verder, met Shanti en Mowgli achter zich aan.

Onder een struik lag Rikki Tikki Tavi, de mangoest, met zijn ogen dicht te neuriën.

"Wat doe jij nou?" vroeg Mang.

Rikki Tikki Tavi deed zijn ogen open en sprong op zijn achterpoten. "Ik probeer te slapen."

"Je ziet er anders klaarwakker uit," zei Mang.

"Zo ziet hij er altijd uit," zei Mowgli zachtjes tegen hem.

"Ik kan niet slapen, dus neurie ik slaapliedjes. Als ik ze zou zingen, moet ik over de tekst nadenken. En daarvoor is het veel te druk in mijn hoofd. Dus neurie ik ze maar."

"Ga je mee avonturen beleven?" vroeg Mang.

"Graag!" zei Rikki Tikki Tavi. "Nu?"

"Ja," zei Mang, "nu. Maar kun je vliegen? Nachtelijke avonturen kun je het beste vliegend beleven."

"Dan zie je toch niets?" zei Rikki Tikki Tavi verwonderd.

"Ik zie met mijn oren," zei Mang. "Is dat niet knap? Ik stuur tonen weg en die vang ik weer op, en zo weet ik hoe ver weg of dichtbij alles is."

"Je hebt ook enorm grote oren," zei Rikki Tikki Tavi. Hij keek er ernstig bij.

"En jij kan niet stilzitten," zei Mang.

"Jij kan niet eens zitten," zei Rikki Tikki Tavi. "Alleen maar hangen, met die grote oren naar beneden."

Mang vloog weg. Was hij beledigd?

"Wat heeft iedereen toch?" vroeg Shanti. "Waarom doen ze zo onaardig tegen elkaar?"

"Mang moet ze niet zo uitdagen," zei Mowgli.

Ze liepen achter Mang aan in de richting van de Nishaani plaats, waar het vuur brandde. Mor, de pauw, zat er zijn veren te poetsen.

"Waarom maak je je veren schoon, als je toch alleen maar gaat slapen?" vroeg Mang. "Ga met me mee, nachtelijke avonturen beleven!"

"Ik word graag schoon wakker in de ochtend," zei Mor. "Je weet nooit met wie je ineens oog in oog staat."

"Waarom heb je eigenlijk veren?" vroeg Mang. "Je kunt niet eens vliegen?"

"Van vliegen zouden mijn veren stoffig worden en slijten," zei Mor. "En ik kan overal komen waar ik heen wil. Ik zie het probleem niet."

"We zouden naar de Khaali Jagah vlakke kunnen vliegen," zei Mang.

"Daar durf ik niet dwars overheen, maar wel langs de bomen aan de rand."

"Waarom durf je daar niet heen?" vroeg Mowgli verbaasd.

"Zonder bomen kaatst mijn geluid niet terug," zei Mang. "En dan weet ik niet meer waar ik ben."

"Dat is het voordeel van de dag," zei Mor. "Je weet altijd waar je bent en iedereen kan je zien."

"Als ik zo mooi was als jij, was ik het misschien wel met je eens," zei Mang. "Maar nu het is zoals het is, blijf ik liever 's nachts vliegen."

"Dag Mang," zei Mor vriendelijk en ze namen afscheid.

Mang vloog het bos in, behendig tussen de bomen door. Hij zag Oe, de schildpad, totaal over het hoofd. Maar Shanti zag hem en groette Oe enthousiast. Mang kwam teruggefladderd.

"Zeg Oe," vroeg Mang. "Heb jij in je leven wel eens een avontuur beleefd? Al is het er maar een?"

"Zo vaak," zei Oe.

"Welke dan?"

"Deze maand nog, heb ik een paddenstoel zien groeien," zei Oe. "Eerst was er alleen maar een draadje, daar kwam een knopje op, en nu is het een mooie paddenstoel. Groter dan ikzelf."

"En noem je dat spannend?" vroeg Mang. "Als je vleugels had, beleefde je dingen die veel spannender waren."

"Jij hebt misschien vleugels, maar ik heb de tijd," zei Oe. "Ik bekijk alles goed en heb nooit haast. Daardoor zie ik dingen die jij mist. En andersom natuurlijk ook."

"Geef nou gewoon toe dat je gewoon zou willen vliegen," zei Mang en zonder op antwoord te wachten, fladderde hij verder het bos in.

"Zullen we terug gaan naar Baloe?" vroeg Shanti. "Het is donker en de nacht is gevaarlijk in de jungle."

"Voor Mang niet," zei Mowgli. Maar hij liep mee terug naar Baloe.

"Wat hebben jullie allemaal beleefd met Mang?" vroeg de beer, nadat ze hem wakker hadden gekregen.

"Hij zei tegen iedereen dat ze met hem mee moesten vliegen," zei Shanti. "Dat gaat natuurlijk helemaal niet."

"Was hij in zo'n bui," zei Baloe lachend. "Dat ken ik wel."

"Malchi zei dat hij liever in het water was," zei Mowgli. "Marala zei dat zij liever op één poot bleef staan. Rikki Tikki Tavi was blij dat hij in ieder geval kon zitten, al kon hij niet lang stilzitten. Mor had alleen aandacht voor zijn veren." "Hij zei tegen Mang: 'Jij kan alleen maar hangen,'" lachte Shanti.

"En Oe had een paddenstoel zien groeien en vond dat een heel mooi avontuur," zei Mowgli.

"Zo is het," zei Baloe. "Je hebt het antwoord op je vraag."

"Vraag?" zei Mowgli verbaasd. "Ik stelde helemaal geen vraag."

"Jawel," zei Baloe. "Malchi houdt van het water, Marala houdt van staan, Rikki Tikki Tavi houdt van de actie overdag. Mor houdt van zijn veren, Oe houdt ervan de tijd te nemen."

"En Mang houdt van het avontuur in de nacht," zei Shanti.

"Precies," zei Baloe.

"Maar hij durft niet de vlakke over, want dat is te eng," zei Mowgli.

"Chil zou hem zo uit de lucht kunnen plukken," zei Baloe. "Mang heeft gelijk dat hij de vlakke niet oversteekt."

"Maar... wat was dat nou met die vraag?" vroeg Shanti.

"Voor jullie weggingen vroeg Mowgli wat het belangrijkste is dat ik jullie heb geleerd," zei Baloe.

"Ja!" zei Mowgli. "Nu herinner ik me het weer."

"Het belangrijkste wat je leert als je opgroeit, is om te zien wie je bent," zei Baloe.

"Dat is een makkie!" riep Mowgli.

"Jij vindt alles een makkie," lachte Shanti. "Leren om te zijn wie je bent..." Ze had het gevoel dat ze daar nog even over na moest denken.



Praktische informatie Jungledag 2011

De basis voor de Jungledag 2011 wordt gevormd door het themaverhaal 'Mang ontdekt'. Het centrale themafiguur van de dag is de uitdagende vleermuis Mang. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Om deze Jungledag te organiseren voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie ter voorbereiding op een dag. Ook in de bijlagen tref je handige hulpmiddelen aan om de dag zo goed mogelijk voor te bereiden.

Waarom een Jungledag?

Ja, waarom zou je eigenlijk een Jungledag organiseren in je regio? Elke groep kan toch prima zijn eigen programma bedenken in junglethema? Maar Scouting is meer! Zeker als regio is het jullie taak om de jonge scouts kennis te laten maken met de diversiteit van Scouting. Scouting is wereldwijd, voor welpen is hun wereld nog beperkt tot familie, school, buurt en dorp/wijk. Scouting helpt hen deze wereld te vergroten. De welpen zien dat er meer Scoutinggroepen zijn en dat er meer welpen zijn dan alleen hun eigen horde. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit. Laat iedereen zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel. Tijdens een Jungledag kunnen daarom geïnteresseerden, beleidsmakers en pers een kijkje komen nemen. Met zoveel kinderen bij elkaar is er toch altijd iets moois te zien?

Uitleg thema 'Mang ontdekt':

Het verhaal 'Mang ontdekt' is niet zo maar geschreven. We hebben er voor gekozen het thema toegankelijk te maken voor zowel welpen die al welp waren als voor groepen die net zijn overgestapt naar het junglethema of voor groepen die dit nog willen doen. Je kunt het verhaal gebruiken als verdieping, maar ook als voorbereiding. Zeker voor groepen die nog over willen stappen is het wellicht een goed idee om een voorbereidende opkomst te houden, die misschien wel de overstap is naar het welpenthema. Zie voor de voorbereidende opkomst pagina 11.

Het verhaal 'Mang ontdekt' sluit mooi aan bij een groep die net is overgestapt, maar ook bij groepen die al wat langer in de jungle spelen. Dit komt omdat er gekozen is voor de figuren Oe, Mang, Marala, Mor, Malchi en Rikki Tikki Tavi.

Deze figuren zijn over het algemeen iets minder bekend bij de welpen dan Baloe, Bagheera, Mowgli en Shere Khan e.a.. In het verhaal komt Mang verschillende dieren tegen. Voor dit regiospel hebben we ervoor gekozen om Mang en de dieren die Mang tegenkomt centraal te stellen. Rondom elk dier wordt een aantal activiteiten aangeboden. In deze activiteiten komen alle acht activiteitengebieden aan bod.



Het themaverhaal is natuurlijk ook de kapstok van de Jungledag zelf. Je kunt dit vormgeven door een opening en sluiting in dit thema te doen, door de aankleding van het terrein en de spellen die je uitkiest. (Bijvoorbeeld door de spellen uit deze brochure te gebruiken). Kies je niet voor het gebruik van het themaverhaal 'Mang ontdekt' dan willen we jullie toch aanraden om de Jungledag in een thema te gieten die je natuurlijk zelf kunt bedenken, spelen in thema sluit namelijk aan bij de ontwikkeling van welpen.

Groepsindeling

De Jungledag is een postenspel, de welpen die naar deze regioactiviteit komen moeten daarom gesplitst worden. Hiervoor kan je verschillende manieren bedenken. Misschien spelen de kinderen in hun vertrouwde nesten, of laat je de kinderen in gemengde groepjes spelen. Zorg er in elk geval voor dat een kind niet alleen in een groepje zit bij vreemde kinderen. Het handigste is als elk groepje een leidinggevende heeft, maar dit hoeft niet. Bij gemengde groepjes is dit wel aan te raden, zodat er een verantwoordelijke is die weet welke kinderen bij het groepje horen. Misschien kan je ook een manier bedenken hoe de kinderen zich kenbaar maken als groep door middel van een gekleurd lint om de arm.

Activiteitsvelden

De activiteiten kun je verdelen over zes velden. Elk veld is gekoppeld aan een jungledier. We gaan er van uit dat de jeugdleden niet alle zes de velden bezoeken, maar maximaal vier. Je zet alle zes de velden op en de welpen spelen op vier van de zes velden. Maak een overzicht voor elke groep welke vier velden (dieren) zij bezoeken.

Tijdsduur

Bij het maken van de opzet van dit regiospel zijn we er van uit gegaan dat het regiospel ongeveer 3 uur duurt. Hieronder vind je een overzicht van hoe je een Jungledag kunt indelen in 3 uur en in 4,5 uur. Natuurlijk kan je deze tijd aanpassen, verkorten of verlengen, naar eigen behoefte en inzicht. Om de Jungledag tot een succes te maken is het belangrijk de spanningsboog gespannen te houden, er moet nog wat te verlangen zijn. Daarom hebben we ervoor gekozen dat de welpen maar vier van de zes velden bezoeken. Zorg dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt.

In het eerste schema zijn we niet uitgegaan van een lunchpauze of drinkpauze. Dit is iets wat je als organisatie zal moeten bedenken of je dit wilt. Nemen de kinderen zelf drinken mee, verzorg jij dat e.d.?

1^e voorbeeld schema indeling Jungledag 3 uur

Tijd	Activiteit
11.00	Vorbereiding regioteam en vrijwilligers
13.30	Aankomst welpen
13.45	Opening met themaverhaal
14.00	Uitleg Jungledag
14.15	Start activiteiten - Veld 1
14.35	Wissel
14.40	-Veld 2
15.00	Wissel
15.05	-Veld 3
15.25	Wissel
15.30	-Veld 4
15.50	Verzamelen voor afsluiting
16.00	Sluiting
16.20	Uitdelen herinnering (bijvoorbeeld Junglebadge)
16.30	Vertrek welpen

Wil je het regiospel langer laten duren? Dan heb je wellicht meer aan dit voorbeeld, inclusief lunchpauze. Ook hier zijn we er van uit gegaan dat de welpen maar vier van de zes velden bezoeken.

2^e voorbeeld schema indeling Jungledag 4,5 uur

Tijd	Activiteit
09.00	Vorbereiding regioteam en vrijwilligers
11.00	Aankomst welpen
11.15	Opening met themaverhaal
11.30	Uitleg Jungledag
11.45	Start activiteiten -Veld 1
12.05	Wissel
12.10	-Veld 2
12.30	Lunchpauze Gezamenlijk met themastuk of alle groepen afzonderlijk?
13.00	-Veld 3
13.20	Wissel
13.25	-Veld 4
13.45	Verzamelen voor sluiting
14.00	Sluiting
14.20	Uitdelen herinnering (bijvoorbeeld Junglebadge)
14.30	Vertrek welpen

Rouleren: wat zijn de mogelijkheden?

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

Optie 1: skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per subgroepje is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend bord roulatiesysteem genoemd. In kader 2 zie je hoe dit werkt. Je hebt hiervoor één of twee spellen 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. Je kan hierdoor zelf bepalen of je een rustig of druk spel uitkiest.
- Je kan in één veld spellen met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden te 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 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.

Organisatie:

Op een groot bord hangen verschillende kaartjes met nummers. Deze nummers komen overeen met de nummers van de spellen op binnen het veld. Elke plaats heeft een eigen bord. Dit bord kan in thema/kleur van het veld zijn, denk bijvoorbeeld aan een plaatje van Malchi.

Wanneer een groepje welpen een spel wil spelen, pakken de welpen het nummer van dat spel en nemen dit mee naar dat spel. Als zij klaar zijn, hangen zij het nummer weer terug op het bord. Als een kaartje met een nummer er niet hangt, is dat spel bezet. De welpen zullen moeten wachten tot het spel van hun keus beschikbaar komt of een andere activiteit moeten kiezen.

Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in subgroepjes 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 spellen te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Spellens moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de welpen nog niet klaar zijn met spelen. Dit is zeker een nadeel omdat de activiteiten vaak niet allemaal even lang duren.

Voordat je kiest voor een bepaald roulatiesysteem is het handig de volgende dingen vast te stellen:

- 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 opening, een pauze, speluur en afsluiting.

- Ons advies is om groepen ongeveer 20 tot 30 minuten op één veld te laten spelen.
- De ruimte die je tot je beschikking hebt. Het rouleren wordt anders als je aan het water zit, om een clubhuis heen of in een weiland.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2011 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge bestellen via de ScoutShop onder productnummer 5007. Houd rekening met een levertijd van vier weken dus bestel op tijd. Surf naar www.scoutshop.nl. Je kunt op de site de badges bestellen.



De badge kost € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks. Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00.

Aankleding Jungledag 2011

Aankleding algemeen

De Jungledag 2011 is een dag voor de welpen om kennis te maken met de nieuwe bewoners van de jungle. Het is leuk als de welpen vanaf het eerste moment letterlijk de jungle instappen. Laat ze bijvoorbeeld door een spannende tunnel of junglepoort het terrein oplopen. De rest van het terrein tover je zoveel mogelijk om in een jungle. Een locatie in of naast een bos is daar natuurlijk perfect geschikt voor. Heb je geen bos in de omgeving dan kun je ook werken met echte planten. Er zijn planten te huur zoals palmen en varens. Die kleden de boel snel aan. Maar er is nog veel meer te verzinnen, zoals kunstbloemen, lianen van touwen, slangen en andere (knuffel)dieren, plastic spinnen, groene en bruine doeken en fruit in de bomen. Muziek met geluiden uit de jungle maakt het junglegevoel helemaal af.

Aankleding figuren

Op elk veld staat een figuur uit het verhaal centraal. Het is leuk als de welpen bij het veld welkom geheten worden door deze bewoner. Nu hoef je voor welpen geen enorme verkleedpartijen te houden. Met kleine accenten ben je al snel Malchi, Oe of één van de andere dieren. De fantasie van de kinderen vult de rest zelf in.

Malchi

Dit is een stoere vis. Zijn kleur is groen en hij heeft een spannende snor. Met groene schmink, lange hangende snorharen en groene kleding ben je al snel de gastheer van de Talaab poel.



Marala

De statige flamingo Marala heeft iets weg van een ballerina. Haar kleur is zalmroze. Met deze kleur kleding en enkele witte of roze veren kom je een heel eind. En als iemand nog een roze tutu heeft, dan ben je op en top Marala. Wel nog even flink oefenen om op één been te blijven staan.



Rikki Tikki Tavi

Deze kleine, drukke Mangoest rent het liefst heel de jungle door. Met zijn lange staart, zijn lichtbruine vacht en zijn gultige oogjes moet iedere welp wel dol op hem zijn. Een verkleedpak van zachte, bruine stof (bijvoorbeeld een paashaaspak) en een lange staart maken je snel tot Rikki Tikki Tavi. De welpen zullen ongetwijfeld even willen aaien.



Mor



De pauw Mor draagt donkerblauw, paars en groen. Hij heeft een klein verenkroontje op zijn hoofd. Zijn trots zijn natuurlijk zijn indrukwekkende staartveren. In de jaren zeventig had iedereen

ze als decoratie in huis staan, maar tegenwoordig moet je zoeken. Vraag er eens naar bij de kinderboerderij of kijk eens op marktplaats of in de kringloopwinkel.

Oe

De schildpad Oe is van grote afstand te herkennen door een schild op zijn rug. Met een wasmand overspannen met een stof waarop je stukken schild tekent of schildert ben je al snel een ware Oe.



Mang



De vleermuis Mang draagt graag zwart. Stik aan de mouwen van een zwart T-shirt of zwarte trui een stuk zwarte stof en zet die vast aan de zijnaad van de trui of het shirt. Met een beetje zwarte schmink en een zwarte broek is Mang klaar om de welpen te ontvangen.

Opening en sluiting

Tijdens de Jungledag komen er veel welpen bij elkaar. Om de impact van de dag te vergroten is het leuk om een opening en sluiting te organiseren. Alle welpen bij elkaar!

De opening en de sluiting worden het beste vormgegeven in het thema. Denk aan de verwerking van het verhaal in een toneelstuk, interactietoneel, gezamenlijk spel of lied.

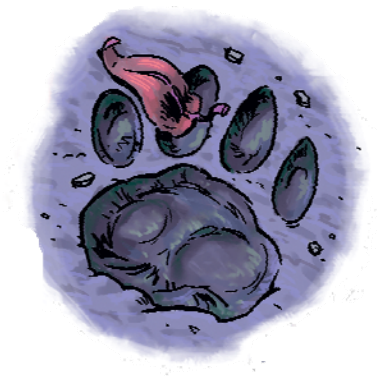
Als afsluiting is het een idee om een Totemboom te maken, aan de hand van de wijze uitspraak van Baloe uit het themaverhaal: "Het belangrijkste wat je leert als je opgroeit, is om te zien wie je bent". Iets wat altijd groeit is een boom, daarom is het een idee om een grote boom neer te zetten van karton/ triplex. Tijdens de sluiting kunnen alle welpen hier hun eigen spiegelbeeld aan ophangen die ze gemaakt hebben op de post 'Spiegeltje, spiegeltje aan de wand' bij Marala. Je creëert zo een gezamenlijke activiteit en afsluiting van de dag, bij de wijze levensles van Baloe. Daarnaast ziet het er ook nog hartstikke leuk uit en heb je misschien wel een blijvende herinnering aan de Jungledag 2011.

Aandacht voor de Jungledag

De Jungledag is een speciaal moment. Nodig daarom ook (lokale) pers uit bij het evenement. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die een kant-en-klaar artikel opsturen naar bijvoorbeeld een lokale krant. Wanneer de pers in gaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team 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.

Praktische tips

- Klik voor meer inspiratie voor activiteiten ook eens op www.scouting.nl/activiteitenbank
- Stuur de groepen een uitnodiging in junglestijl, zodat ze al vanaf het eerste moment in juiste sfeer komen. Wat dacht je een uitnodiging geschreven in het jungle-alfabet (zie de junglegids) of een uitnodiging in verstopt in een kokosnoot?



Vorbereidende opkomst voor deelnemende groepen

Ter voorbereiding op het regiospel en de eerste kennismaking met de themafiguren uit de jungle, zijn enkele activiteiten uitgewerkt. Deze activiteiten kunnen, na ontvangst van de uitnodiging, in de week of weken voorafgaand aan het regiospel in de eigen groep gedaan worden.

Voor groepen die nog niet in de jungle spelen en hier wel naar toe willen is de Jungledag wellicht een goed moment om de overstap te wagen. Voor de Jungledag besteed je dan aandacht aan de overstap. We geven hier enkele suggesties hoe je dit kunt doen:

Kabouters:

De kabouters verlaten Bambilië via Kristar of Snorrega (grensdorpen) om op ontdekking te gaan in de jungle. Misschien verliezen zij wel hun paspoort en kunnen niet meer terug? Ontmoeten zij Mowgli en/of Shanti, worden goede vrienden en willen blijven? Natuurlijk kan je de kabouters ook via het water, de Woeps, de Jocht of de Drintel het land verlaten. Leuk om bootjes te bouwen, een tocht te maken in een lieveliet. En tsja, water stroomt nou eenmaal maar één kant op.

Esta's:

De Esta's konden als enige altijd al naar de jungle! Omdat je als Esta alles kan zijn wat je wilt zijn. Het kind met de Hoge Hoed kan de Esta's weer meenemen op avontuur. Misschien krijgen de Esta's wel een jungletraining van het kind, zodat ze al in junglestijl verkleed zijn. En wat je aantrekt, dat ben je! De kinderen kunnen het Land van Esta, na hun vele avonturen van verkleeden, weer verlaten door de deur 'Toegang tot Toegang'. Hilde, Jeroen en Deng kunnen de Esta's begeleiden op hun zoektocht naar de jungle.

Dolfijnen:

De dolfijnen zullen weer van het eiland af moeten en op zoek moeten gaan naar het vaste land. Misschien stappen ze wel bij de waterscouts in een vlet op zoek naar een nieuw avontuur. Ze stranden en blijken in de jungle te zijn. Of ze komen via de rivier de jungle binnen en daar zien zij Marala en Malchi; de waterdieren van de jungle! De dieren die op Dolfijneneiland leven (leiding) raken meteen bevriend met Marala en Malchi en willen blijven. Misschien gebeurt er wel een ramp op het Dolfijneneiland, de dolfijnen moeten vluchten, gaan de zee op en stranden in de jungle.

Als het gaat om overstappen vraagt dit wat creativiteit van de leiding. Je kan het natuurlijk ook officieel doen, de kinderen vertellen waarom je overstapt en hen opnieuw installeren en de nieuwe opening aanleren. Toch willen we aanraden de overstap te maken in thema. Zo kunnen de kinderen het oude thema achter zich laten en maken zij op een leuke kennis met de jungle. Als leiding moet je je goed voorbereiden op de overstap. Hoe ziet ons lokaal er na de overstap uit? Wat worden de namen voor de leiding? Hoe is het junglethema opgebouwd? Om je hier in te verdiepen kun je alvast de *Junglegids* en *Jungle verhalen* kopen bij de ScoutShop.

Eenmaal in de jungle kun je de kinderen voorbereiden op de Jungledag door een opkomst aan Mang te besteden en activiteiten op te zetten die gaan om het "ontdekken" van de veelzijdigheid van de jungle. We geven hier een idee welke activiteiten je kunt doen.

Doe de jungletraining

Zet als leiding een tochtje uit rondom het clubhuis, het liefst door het bos/natuur. Laat de welpen langs de verschillende plekken in de jungle komen. Hoe ziet het gebied er uit? Mang laat het de welpen zien, maar Mang kan overdag niet goed zien. De welpen gaan dus leren door te voelen, ruiken, horen en proeven. Denk aan volgende spellen op de posten.

- Proef-kim: Wat kun je aan eten vinden in de jungle? (Hollandse jungle = bosbessen en bramen) Jungle van Mowgli en Shanti: bananen, kokosnoot, chocola (hangt natuurlijk niet in repen aan de boom), nootmuskaat, gember en thee.
- Voel-kim. Laat de kinderen dingen voelen die je thuis niet zo snel voelt of van producten die uit de jungle komen. Denk aan: Bamboe, rubber, hout, citroen, rotan (denk aan mattenklopper), veren van vogels, vacht van een dier en producten die je kan proeven kan je ook voelen natuurlijk. Verder kan je de kinderen ook een stukje op blote voeten laten lopen. Over een boomstam, door het zand. Hoe voelt dat aan?
- Geur-kim. Zelfde als voel- of proefkim, maar dan met geuren.
- Maak een dierengeluidenspel met dieren uit de jungle. Raden de welpen welke dieren zij horen? Dreigt er gevaar of niet?

Activiteitengebied: Sport & Spel

Een andere leuke activiteit is **Brandnetelsoep maken**

In de jungle moet je zelf overleven, alle dieren hebben daarvoor hun eigen manier. Maar hoe kunnen welpen overleven in de jungle? Door eten te verzamelen en zelf te maken. Daarom gaan we brandnetelsoep maken, misschien wel op een echt houtvuur!

Ga samen met de welpen het bos in om brandnetels te zoeken, doe wel handschoenen aan! Was de brandnetels en ze zijn klaar voor gebruik in je brandnetelsoep.

- Verhit de olie en fruit hierin de ui en pers de teen knoflook die je ook even meefruit tot ze glazig zijn.
- Was de brandnetels en breng ze met aanhangend vocht aan de kook, zodat ze slinken.
Als ze geslonken zijn meteen uit de pan halen.
- Hak de brandnetels fijn of gebruik een keukenmachine / blender.
- Voeg de brandnetels samen met de bouillon toe aan de ui en knoflook en breng dit aan de kook.
- Laat 10 á 15 minuutjes zachtjes koken en breng de soep op smaak met peper en zout.
- Voeg als laatste de room toe.

Materiaal: 1 ui (gesnipperd), teentje knoflook, 2 eetlepels olie, 200 gram jonge brandnetels, 5 deciliter groentebouillon, schepje room, peper en zout

Activiteitgebied: Uitdagende
Scoutingtechnieken



Activiteiten Jungledag 2011

Zoals eerder genoemd is deze Jungledag uitgesplitst in zes ontmoetingsplekken (waarbij we adviseren maximaal vier plekken per horde/subgroepje te bezoeken). Hieronder vind je per ontmoetingsplek verschillende activiteiten die je kunt uitvoeren tijdens de Jungledag. Bij elke activiteit staat beschreven waarom deze activiteit goed op deze plek gespeeld kan worden. We geven uiteraard een omschrijving van de activiteit, het materiaal wat je er voor nodig hebt en het activiteitengebied waaronder de activiteit valt. Er is voor gekozen niet een bepaalde hoeveelheid materialen te vermelden, omdat het aantal kinderen per regio verschilt.



Veld 1: Malchi, de vis

Tip! Zorg bijvoorbeeld voor een themablad voor de leiding van de subgroepjes. Zij kunnen het themaverhaal even opnieuw lezen aan hun welpen voor ze een nieuw spelgebied in gaan.

Een stukje uit het verhaal Mang ontdekt

Maar even later zagen ze Mang. Hij was naar de Talaab poel gevlogen en fladderde er kriskras overheen. "Malchi!" riep Mang naar de vis. "Wat doe je toch steeds in die modderige poel! De nacht begint, tijd voor avontuur!" "Ben je gek!" zei Malchi. "Wat is er nou te beleven 's nachts? Ik zoek een plekje om te slapen." "Wat zou je doen als je kon vliegen, net als ik?" vroeg Mang. "Ik zou die kleine visjes opduiken die steeds wegschieten als ik ze wil grijpen," zei Malchi. "Gek kan ik daar van worden."

1. Moddermasker maken

Malchi zwemt meestal in het water, dit is nog al eens een modderige bedoening. Maar daardoor ziet hij er nog wel altijd even fris en fruitig uit! Hoe doet Malchi dat toch? Modder heeft namelijk een zuiverende werking, dat mogen de welpen uit proberen.

We gaan een modder masker maken. Mix water, met kattenbakkorrels, paar druppels olie met elkaar. Smeer het op je gezicht en laat het ongeveer 10-15 minuten intrekken. Komkommertjes op je ogen en ontspannen maar. Was het daarna af met water.

Materialen: Kattenbakkorrels (100% natuurlijke klei!), water, teiltjes, essentiële olie

Activiteitengebied: Veilig & Gezond

2. Jungle-memory

Malchi probeert in het water kleine visjes te vangen, maar dat wil maar niet lukken. Wat eten de dieren in de jungle eigenlijk het liefst?

Maak een groot memoryspel met dieren en hun eten. Waarbij op het ene kaartje de afbeelding van de junglefiguur staat en op het andere kaartje zijn lievelingseten.

Materialen: Memorykaarten (zie bijlage)

Activiteitengebied: Sport & Spel

3. Op jacht naar voedsel

Elk dier in de jungle zoekt op zijn eigen manier naar eten. Jagen vanuit de lucht, vruchten verzamelen, wortels zoeken in de grond. Na al dat spelen hebben de welpen vast wel trek gekregen. Maar het eten is goed verstopt in de jungle. De welpen moeten zelf op jacht naar iets lekkers.

Verstop 'eten' op verschillende plekken rondom de Talaab poel. Bijvoorbeeld in bomen, onder struiken of onder de grond. Elke welp mag op zoek gaan naar zijn eigen 'eten', want zo doen de dieren in de jungle dat nu ook eenmaal. Je kan ze hiervoor wellicht een plattegrond geven met waar eten te vinden is. Als ze eten gevonden hebben moeten ze dieren noemen die ook op die manier eten. Bijvoorbeeld onder de grond (mol, konijn) of in de lucht (wouw, havik) of uit een boom (aap, eekhoorn). Op een plek ligt ook iets verstopt voor de welpen, namelijk iets lekkers.

Materialen: Plattegrond, verschillende soorten eten om te verstoppen, iets lekkers

Activiteitengebied: Buitenleven.

4. Water filteren

Mang houdt niet van het vieze water waarin Malchi rond zwemt. De welpen ook niet zo, want je moet er toch niet aan denken om te drinken uit zo'n modderige poel? Daarom gaan de welpen ontdekken hoe ze water kunnen zuiveren.

Laat de welpen de fles doorknippen op ongeveer $\frac{3}{4}$ van de fles. Het gedeelte waar de flessenhals aan zit is het langste. Je zet de fles op de kop in het onderste gedeelte van de (afgeknipte) fles.

Het bovenste gedeelte van de fles wordt met de flessenhals naar beneden in het afgeknipte onderste gedeelte van de fles gezet. Laat de welpen experimenteren met de verschillende materialen. Wie krijgt het water het schoonste en waar komt dat door?

Materialen: Petflessen en zuiveringsmaterialen als: steentjes, zand, watten, koffiefilters, takjes, gras, etc.. Natuurlijk regel je ook vies water uit de Talaab poel.

Activiteitengebied: Buitenleven

5. Multi-vishengelen

Malchi zou graag kleine visjes vangen, de welpen kunnen hem daarbij helpen.

Maak een vijver na door een vierkant af te zetten van ongeveer 5x5m. Je spant lint of sisaltouw met haringen om de vijver te markeren. Daarnaast maak je een hengel. Je neemt een oude klerenhanger en bevestigt hier op vier punten een sisaltouw aan. De welpen gaan elk op een hoek van de poel staan en krijgen een touwtje in handen, met zijn vieren kunnen ze door goed samen te werken, de hengel bestuderen. In de poel liggen allemaal visjes, dit kunnen plastic vissen zijn of papieren vissen als er maar een goed 'oog' aan gemaakt is. De welpen kunnen met de klerenhanger de dieren opvissen. Leuk is misschien ook om er voorwerpen in te leggen die niet opgevisst mogen worden! Lukt het de welpen om goed samen te werken en alle visjes op te hengelen?

Materialen: Sisaltouw, vier haringen, kledinghanger, visjes (plastic of papier) en andere voorwerpen

Activiteitengebied: Sport & Spel

6. De rivier overstroomt

Door de regenval van de afgelopen tijd is de junglerivier buiten zijn oevers getreden, de welpen worden opgeroepen om te helpen met het verminderen van de waterschade.

De welpen worden in twee groepen verdeeld. De welpen van één van deze groepen lopen met een met water gevulde wasbak boven hun hoofd langs een zeil. Dit zeil is over een lengte van ongeveer 4 meter gespannen en heeft een hoogte van ongeveer 1.40 meter, zodat alleen de handen en de wasbak boven het zeil uitkomen.

De welpen van de andere groep proberen met ballen de plastic bakjes uit de handen van de welpen te gooien, zodat die ze vasthouden, nat worden. De speeltijd is ongeveer vijf minuten. Na deze tijd kun je de groepen van rol laten wisselen. Ook kan de hoeveelheid water gemeten worden, die binnen de speeltijd per groep langs het zeil vervoerd is.

Materialen: Zeil, touw, teiltjes, water, ballen

Activiteitengebied: Sport & Spel

Veld 2: Marala, de flamingo



Een stukje uit het verhaal Mang ontdekt

Ze liepen langs de rivier, waar Marala, de flamingo, op één poot stond." "Wat sta je daar? Je kan toch vliegen?" vroeg Mang. "Ik kan ook op één poot staan," zei Marala terug. "Ik kan aan één poot hangen," zei Mang. "Maar vliegen is leuker. En daardoor kan ik van alles beleven." Marala keek om zich heen, alsof Mang niet bestond, en bleef waar ze was.

7. Badzout maken

Marala is altijd een opvallende verschijning. Hoe ze daar staat te blinken met haar roze veren. Weten jullie wat het wondermiddel is voor zo'n mooi verenpak? Zo af en toe een heerlijk bad met badzout!

De welpen gaan het badzoutrecept van Marala proberen!

- Doe twee volle eetlepels kristalsoda in de beker.
- Maak met een eetlepel de grote brokken kristalsoda fijn.
- Voeg ongeveer 5 druppels parfumolie toe.
- Roer met een roerstaafje de parfumolie goed door de kristalsoda. Nu heb je badzout gemaakt.
- Als je je badzout een kleurtje wilt geven, voeg dan een paar druppels kleurstof toe. *Let op: doe voorzichtig, de kleurstof blijft op je handen zitten.*
- Doe het badzout in een potje met een deksel of in een plastic puntzakje.
- Maak een mooi etiket waarop je het badzout een leuke naam geeft.

Materialen: Bekertjes, roerstaafjes, parfumolie, kristalsoda, kleurstof

Activiteitengebied: Veilig & Gezond

8. Maak je eigen bekertje

In de jungle is het soms maar afwachten wanneer je weer wat te drinken krijgt. Soms loop je langs water en wat zou het handig zijn als je even snel een eigen bekertje kunt vouwen. Marala weet precies hoe het moet.

Materialen: Papier en instructie (zie bijlage)

Activiteitengebied: Expressie

9. Bruggen bouwen

Voor wie niet kan vliegen of zwemmen moet er toch een manier zijn om aan de ander kant van een rivier te komen?

De welpen gaan bruggen bouwen met bamboestokken en elastieken. Regel hiervoor bamboe bij een tuincentrum en postbode-elastieken. Natuurlijk kan je ook met sisaltouw pionieren, maar dit duurt een stuk langer. Het mooiste is natuurlijk een slootje waarover de welpen een brug kunnen maken, maar dit kan je natuurlijk ook nabootsen door het neerleggen van een blauw zeiltje. Let op! Bamboe kan veel hebben, maar zal het gewicht van de welpen niet direct dragen. Eventueel met een plank hout erbij moet het kunnen, maar we raden het niet aan om de brug zelf uit te proberen.

Materialen: Bamboestokken en elastieken

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

10. Instructie drenkeling

Marala kan met haar grote bek snel iemand uit het water vissen. Maar welpen hebben geen bek en lange flamingopoten om in het water te staan. Wat kan je doen als iemand in het water ligt en er zelf niet meer uit kan komen?

De welpen gaan bij elkaar de Rautekgreep oefenen. Deze greep kan je gebruiken als iemand in het water ligt en jij nog in het water kan blijven. Over het algemeen is de boodschap aan de welpen dat zij hulp moeten halen en niet zelf handelen, zeker niet in diep water. Het leukste voor deze activiteit is natuurlijk als je een EHBO'er of misschien wel waterwerker kunt laten vertellen over waterreddingsacties. Dit alles niet voor handen? Oefen dan de Rautekgreep en laat welpen elkaar een stukje over land voorslepen om te oefenen.

Materialen: Geen

Activiteitengebied: Veilig & Gezond

11. 'Spiegeltje, spiegeltje aan de wand'

Marala is misschien wel de mooiste van de jungle. Maar is zij ook het beste in alles?

De welpen gaan bij deze post naar zichzelf kijken. Leg een aantal spiegels klaar en kartonnetjes van ongeveer 10x10 cm. De welpen tekenen zichzelf en op het kartonnetje en schrijven hun naam erbij. Kunnen ze ook iets over zichzelf vertellen?

Bijvoorbeeld:

- Waar ben je goed in op Scouting?
- Waar ben je goed in op school?
- Welke sport kan jij goed?
- Wie help jij altijd als beste?

De welpen kunnen deze vragen ook aan een andere welp stellen, voorwaarde is dat deze welpen elkaar dan al kennen. Dan vertellen ze elkaar waar ze goed in zijn. Deze kaartjes kunnen tijdens de sluiting in de Levensboom worden gehouden, na de wijze les van Baloe over de jungle!

Materialen: Spiegeltjes, kleurpotloden, viltstiften, kartonnetjes, eventueel ander knutselmateriaal

Activiteitengebied: Identiteit

12. Awari

Marala kan overal naar toe vliegen, soms maakt ze kennis met andere vogels die op trektocht zijn. Laatst kwam Marala nog vogels tegen uit Afrika, ze leerden Marala een nieuw, echt Afrikaans spel!

Speel het Afrikaanse spel Awari met de welpen. Hang een vlag van Ghana op en een poster van het partnership wat Scouting Nederland heeft met Ghana. Awari is een typisch Afrikaans spel dat veel voorkomt in Ghana. Het spel is van hout gemaakt. Het doel van het spel is om alle zes de kanten van de tegenstander leeg te krijgen. Dit zijn de instructies van het spel:

1. Eerst worden de 6 vakjes van beide spelers gevuld met 4 steentjes in elk vak.
2. Bepaal dan zelf wie er begint.
3. De persoon die begint pakt alle 4 de steentjes van 1 van zijn eigen vakken en stopt 1 steen in het volgende vakje. Je speelt tegen de klok in.
4. Wanneer de steentjes op zijn, speel je met het steentje waar laatst een steen is ingelegd (ook als het steentje op een vakje van de tegenstander is gelegd). Je pakt dan die steentjes eruit. Inclusief het steentje dat erin is gelegd.

5. Blijf stappen 3 en 4 volgen totdat het laatste steentje op een leeg vak beland. Dan is de volgende aan de beurt.
6. Wanneer er een leeg vakje op je kant is gevuld met vier steentjes dan kun je ze allemaal pakken tijdens je eigen beurt of de beurt van de tegenstander. Maar denk snel, want als er een steen belandt op dat vakje en het er 5 of meer worden, kun je ze niet meer pakken.
7. Als je laatste steentje op vijandelijk gebied beland en 4 steentjes in totaal wordt, dan pak je al die steentjes.
8. Wanneer alle vakjes van de tegenstander of jouw eigen op zijn, krijgt de persoon die nog wat steentjes op zijn eigen kant heeft alle steentjes. Tel nu hoeveel punten je hebt.
9. Vul dan weer de vakjes van je enige kant van rechts naar links. Als de tegenstander vakjes over heeft dan vul je die met 4 steentjes en worden ze van jou. Wanneer je alle vakjes over hebt genomen dan heb je gewonnen.

Materialen: Awaribord, kunnen kuiltjes in de grond zijn maar ook vierkantjes op papier. Steentjes, fiches, knikkers als speelmateriaal. Uitleg van het Awarispeel.

Activiteitengebied: Internationaal



Veld 3: Rikki Tikki Tavi, de mangoest



Een stukje uit het verhaal Mang ontdekt

Onder een struik lag Rikki Tikki Tavi, de mangoest, met zijn ogen dicht te neuriën. "Wat doe jij nou?" vroeg Mang. Rikki Tikki Tavi deed zijn ogen open en sprong op zijn achterpoten. "Ik probeer te slapen." "Je ziet er anders klaarwakker uit," zei Mang. "Zo ziet hij er altijd uit," zei Mowgli zachtjes tegen hem. "Ik kan niet slapen, dus neurie ik slaapliedjes. Als ik ze zou zingen, moet ik over de tekst nadenken. En daarvoor is het veel te druk in mijn hoofd. Dus neurie ik ze maar."

13. Net zo alert als Rikki Tikki Tavi

Als Mang aan komt vliegen lijkt het alsof Rikki Tikki Tavi ligt te slapen, maar hij schiet omhoog alsof hij nooit had geslapen. Rikki Tikki Tavi is een erg gevoelig dier en hoort alles wat om hem heen gebeurt. Zijn de welpen ook zo alert?

De welpen gaan in een kring zitten. Een welp is Rikki Tikki Tavi en gaat in het midden zitten. De andere welpen, die in de kring zitten, proberen een voorwerp (bijvoorbeeld een kokosnoot of banaan) bij Rikki Tikki Tavi te stelen. Hoort Rikki Tikki Tavi de welpen op tijd en grijpt hij in? Door de juiste kant van het geluid op te wijzen of niet?

Materialen: een stuk fruit, bijvoorbeeld kokosnoot of (plastic) banaan

Activiteitengebied: Sport & Spel

14. Wijsje in mijn hoofd

"Ik kan niet slapen, dus neurie ik slaapliedjes. Als ik ze zou zingen, moet ik over de tekst nadenken. En daarvoor is het veel te druk in mijn hoofd. Dus neurie ik ze maar" zegt Rikki Tikki Tavi tegen Mang. Kunnen de welpen net zo goed liedjes neuriën als de Rikki Tikki Tavi?

Verdeel de groep in tweeën. Neem een lijst met bekende (Scouting-)liedjes, of laat de welpen ze zelf bedenken.

Laat het ene groepje een liedje neuriën, raad het andere groepje welk liedje het is? Welk groepje heeft na vijf liedjes de meeste liedjes geraden?

Materialen: Eventueel een lijst met liedjes

Activiteitengebied: Expressie

15. EHBO-estafette

Rikki Tikki Tavi is vaak in de weer in de jungle. Hij houdt van klimmen, klauteren en de jungle ontdekken. Soms gebeuren hierbij ongelukjes. De welpen zijn ook op ontdekkingstocht door de jungle, het zou handig zijn als zij ook de eerste kneepjes van E.H.B.O. weten.

De welpen gaan een EHBO-estafette doen. Verdeel de groep in tweeën. Ze gaan allebei eenzelfde parcours afleggen. Zie het als een honkbalveld, dat ze van honk naar honk rennen. Wie als eerste bij het thuishonk is, heeft gewonnen.

Op honk 1: Plakken de welpen pleisters, bijvoorbeeld bij elk lid om de vinger

Op honk 2: Leggen ze bij een welp de arm in een mitella

Op honk 3: Maken ze een brandcard, ze leggen hier een welp op en brengen hem naar het thuishonk.

Materialen: pionierpalen, zeil, pleisters, scharen, veiligheidsspelden, mitella's (of eigen Scoutingdassen)

Activiteitengebied: Veilig & Gezond

16. Heen en weer

Rikki Tikki Tavi houdt van sensatie. Hij rent vaak van hot naar her. Zijn de welpen net zo behendig als Rikki Tikki Tavi? Dit kunnen zij testen op de survivalbaan.

De leiding heeft al gezorgd dat er een survivalbaan gepioneerd is. Zo word er door de leiding verschillende onderdelen gepioneerd, bijvoorbeeld een hangbrug, een klimrek en een kabelbaan.

Materialen: Pioniertouw, palen, kabel etc.

Activiteitengebied: Buitenleven

17. Welkom bij ons

Rikki Tikki Tavi kent de jungle op zijn duimpje en is er graag. Hij verdwaalt ook nooit, omdat hij de plattegrond van de jungle goed kent. Maar wat als hij nu op bezoek komt in onze wereld?

We gaan voor Rikki Tikki Tavi een 3D plattegrond maken van de wereld van de welpen. Op tafels liggen grote stukken karton aan elkaar, eventueel al voorzien van stratenplan. De welpen gaan hun eigen huis tekenen, eventueel ook standaard huisjes. Door middel van een plakrand kunnen de huisjes op de staten worden geplakt. Er ontstaat zo een 3D plattegrond van onze mensenwereld. Hoe zien de huizen van andere kinderen eruit? Maken we ook bomen, verkeersborden, auto's en andere dingen die we in ons straatbeeld tegenkomen? Aan het einde van de dag is er een grote 3D plattegrond ontstaan van de leefwereld van de welpen.

Materialen: Karton, viltstiften, kleurpotloden, stevig papier, scharen, lijm. Eventueel voorbeeld-huisjes.

Activiteitengebied: Samenleving

18. Kompaskoers door de jungle

Rikki Tikki Tavi neemt de welpen mee de jungle in, maar hij gaat ze niet voor als gids. De welpen moeten zelf de weg vinden, met behulp van een heel, heel groot kompas!

Verbind twee pionierpalen van ongeveer 1 meter in het midden met een kruissjoring. Je krijgt nu een groot kruis. Dit is je kompas. Op elke uiteinde van een paal gaat een welp staan. Zet een parcours uit, een soort doolhof van paadjes. De welpen die het kompas vasthouden zijn geblinddoekt, een of twee andere welpen zijn de gidsen. De welpen starten aan het begin van het doolhof en de gidsen roepen Noord, dat betekent dan rechtdoor, wanneer ze west moeten dan moeten ze naar links. Lukt het de welpen om binnen de paadjes te blijven met het grote kompas?

Materialen: sisaltouw, haringen, touw, twee pionierpaaltjes

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

Veld 4: Mor, de pauw



Een stukje uit het verhaal Mang ontdekt

Ze liepen achter Mang aan in de richting van de Nishaani plaats, waar het vuur brandde. Mor, de pauw, zat er zijn veren te poetsen. "Waarom maak je je veren schoon, als je toch alleen maar gaat slapen?" vroeg Mang. "Ga met me mee, nachtelijke avonturen beleven!" "Ik word graag schoon wakker in de ochtend," zei Mor. "Je weet nooit met wie je ineens oog in oog staat." "Waarom heb je eigenlijk veren?" vroeg Mang. "Je kunt niet eens vliegen?" "Van vliegen zouden mijn veren stoffig worden en slijten," zei Mor. "En ik kan overal komen waar ik heen wil. Ik zie het probleem niet."

19. Lekker smullen

Bij de Nishaani plaats brandt het vuur en met al die bananenbomen eromheen valt er wel eens een banaan naar beneden. De dieren zijn dol op deze gebakken bananen. De welpen ook?

Leg van tevoren bananen omwikkeld met aluminiumfolie in de warme as en laat ze warm worden. De welpen kunnen dit ook zelf doen. Om extra te smullen kan de banaan ook gevuld worden met een beetje chocolade. Er zijn ook andere varianten mogelijk, bijvoorbeeld een gepofte appel met suiker en kaneel.

Materialen: Kampvuur, bananen, aluminiumfolie en eventueel chocolade

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

20. Bloemen maken

In de jungle groeien prachtige bloemen. Bijna net zo mooi als de veren van Mor. Kunnen de welpen ook zulke mooie bloemen maken?



Op elke tafel liggen een paar rechte ijzerdraadjes en verschillende kleuren crêpepapier. Knip van de rol papier een stuk van ca. 5 cm.

Knip losse stukje van ca. 3 cm zodat je een lange strook krijgt met een soort bloemblaadjes. Rol verschillende kleuren papier in elkaar zodat er een bloem ontstaat. Hebben ze dit gedaan dan moeten ze het ijzerdraadje in het midden van de bloem bevestigen zodat er de bloem mooi vast blijft zitten.

Materialen: Verschillende kleuren crêpepapier, scharen, ijzerdraad (te koop in een bloemenwinkel)

Activiteitengebied: Expressie

21. Staarten stelen

De bewoners van de jungle plagen Mor wel eens als hij weer eens met zijn veren loopt te pronken. Ze proberen af en toe een staartveer te stelen.

De welpen maken van een krantenpagina een staart, door hem op de rollen, onderaan even vastplakken met een stukje plakband en in de lengte in te knippen zodat er 'veren' ontstaan. Elke welp stopt de staart achter in de broek. De welpen proberen elkaars staart te stelen. Als je je staart kwijt bent, dan ben je af. Wie verzamelt de meeste staarten?

Materialen: Kranten, plakband, scharen

Activiteitengebied: Sport & Spel

22. Pyromania

Rondom de Nishaani plaats is het goed vertoeven, er brandt altijd wel een vuurtje. Maar met zo'n vuurtje kan je ook kunst maken!

De welpen gaan domino maken van lucifers. Plaats de lucifers dicht tegen elkaar aan in het zand. Je kan nu zelf figuren maken. Steek de eerste lucifer aan, en er ontstaat vuurkunst!

Materialen: Zanderige plek, bijvoorbeeld vuurton met zand. En veel lucifers.

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

23. Slaapzakkendans

Mor weet niet wat hij ziet. Wat gebeurt daar nu bij het kampvuur? De welpen dansen in hun slaapzak rond het kampvuur.

Deze variant op de ouderwetse stoelendans werkt gegarandeerd op de lachspieren. De welpen krijgen allemaal een slaapzak en gaan zaklopend een stoelendans doen. Ze 'zaklopendans' als de muziek aan is en zodra

de muziek stopt zoeken ze zo snel mogelijk een stoel op. Er is altijd één stoel te weinig. De welp zonder stoel is af. Daarna gaat er een stoel weg en begint het dansen opnieuw, net zolang totdat er een winnaar is.

Materialen: Jutezakken, muziek, stoelen

Activiteitengebied: Sport & Spel

24. Touwtje branden

Op de Nishaani plaats brandt meestal het vuur, maar na een flinke regenbui moet het vuur weer aangemaakt worden. Mor heeft de hulp nodig van de welpen.

Er zijn op de Nishaani plaats 4 kuilen gegraven waarboven een touwtje is gespannen. De bedoeling is dat de welpen in 4 groepjes verdeeld worden en het touwtje proberen door te branden. Laat de welpen een vuurtje maken met wat papier, strootjes en kleine stukjes hout. Snappen de welpen hoe je tipi vuur begint? En welke elementen je nodig hebt om het vuur aan te krijgen? (brandstof, zuurstof, ontbrandingstemperatuur)

Materialen: Scheppen, sisal-touw, lucifers, water (voor de veiligheid)

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken



Veld 5: Oe, de schildpad



Een stukje uit het verhaal Mang ontdekt

Mang vloog het bos in, behendig tussen de bomen door. Hij zag Oe, de schildpad, totaal over het hoofd. Maar Shanti zag hem en groette Oe enthousiast. Mang kwam teruggefladderd. "Zeg Oe," vroeg Mang. "Heb jij in je leven wel eens een avontuur beleefd? Al is het er maar een?" "Zo vaak," zei Oe. "Welke dan?" "Deze maand nog, heb ik een paddenstoel zien groeien," zei Oe. "Eerst was er alleen maar een draadje, daar kwam een knopje op, en nu is het een mooie paddenstoel, groter dan ikzelf." "En noem je dat spannend?" vroeg Mang. "Als je vleugels had, beleefde je dingen die veel spannender waren." "Jij hebt misschien vleugels, maar ik heb de tijd," zei Oe. "Ik bekijk alles goed en heb nooit haast. Daardoor zie ik dingen die jij mist. En andersom natuurlijk ook."

25. Overlopen

Oe loopt meestal hetzelfde, altijd voetje voor voetje als het maar vooral niet te snel gaat. Maar hoe lopen de andere dieren in de jungle?

Dit is een variant op het spel 'Schipper mag ik overvaren'. Een leidinggevende is spelleider. De welpen staan aan een kant en vragen 'Mowgli of Shanti, mag ik overlopen?'. De leider zegt "Ja". De welpen vragen "Hoe?". Dan kiest de leider een dier uit de jungle. Bijvoorbeeld als Marala (op één poot), als Oe (heel langzaam), als Chil (vliegend) of als Hathi (zwaar stampend). Welke welp kan het allerbeste de dieren nadoen.

Materialen: Geen

Activiteitengebied: Expressie

26. De familie Oe

Oe heeft heel veel broers en zussen en ze heten allemaal Oe, wie kan dat het beste onthouden?

Ga met de welpen in een kring zitten en geef iedereen een nummer. Studeer daarna samen het volgende versje in: "Ik ben Oe nummer (de welp die aan de beurt is, noemt hier zijn/ eigen nummer), met (het aantal stippen dat de welp op zijn/haar gezicht heeft) stippels, en ik vraag hoeveel stippels heeft Oe nummer (de welp die aan de beurt was noemt het nummer van een andere welp)".

Het lijkt makkelijker dan het is om dat versje goed, dus zonder fouten op te zeggen. Nummer 1 begint met het versje op te zeggen. Gaat het fout dan krijgt hij/zij met schmink een stip op zijn of haar gezicht. Gaat het wel goed, dan mag hij een ander nummer noemen en krijgt hij/zij geen stip op zijn/haar gezicht. Wie lukt het om zo min mogelijk stippels te krijgen?

Materialen: Schmink, kwastje, blaadje met het versje erop, zodat de spelleider af en toe kan spieken.

Activiteitengebied: Sport & Spel

27. Paddenstoelen

Het laatste avontuur dat Oe heeft beleefd, is dat hij een paddenstoel heeft zien groeien. Hoe groeit een paddenstoel eigenlijk?

Zoek op internet plaatjes van verschillende fasen van de groei van een paddenstoel van steeltje tot hele paddenstoel. Plak de plaatjes op kaartjes en laat de welpen de foto's in de juiste volgorde leggen. Op de achterzijde van de kaartjes staan letters. Als de plaatjes in de juiste volgorde liggen dan draaien ze de kaartjes om en ontstaat er een woord.

Je kunt dit spel uitbreiden met bijvoorbeeld de groei van een rups tot vlinder of de groei van bloesem tot vrucht.

Materialen: Plaatjes van paddenstoelen

Activiteitengebied: Buitenleven

28. Volksdansen

Oe bekijkt op zijn gemak hoe de andere dieren zich bewegen door de jungle, maar hoe bewegen wij in Nederland eigenlijk?

De meeste welpen zijn niet bekend met traditionele Nederlandse dansen, terwijl ze er wel heel veel plezier aan beleven. Leer de welpen een Hollandse volksdans of nodig iemand uit die de welpen een korte volksdans kan leren. Gegarandeerd succes.

Materialen: dans, evtueel dansleraar of lerares en muziek.

Activiteitengebied: Internationaal

29. Vlaggen seinen over de vlakte

Voordat Oe bij je is om wat te vertellen moet je vaak lang wachten en niet alle jungledieren hebben daar het geduld voor, ze hebben hier wat op gevonden. Ze brengen hun boodschappen over met vlaggen!

Verdeel het groepje welpen in tweeën. Zet de welpen minstens 20 meter uit elkaar. Elk groepje krijgt een kaart waarop het semafooralfabet staat (= vlaggen seinen). Een groepje krijgt ook twee vlaggetjes. Geef de welp een opdracht om een woord naar de overkant te seinen. Komt de boodschap over?

Materialen: Twee vlaggen, kaarten met het semafooralfabet, lijstje met te seinen woorden.

Activiteitengebied: Uitdagende
Scoutingtechnieken

30. Yoga ontspanning

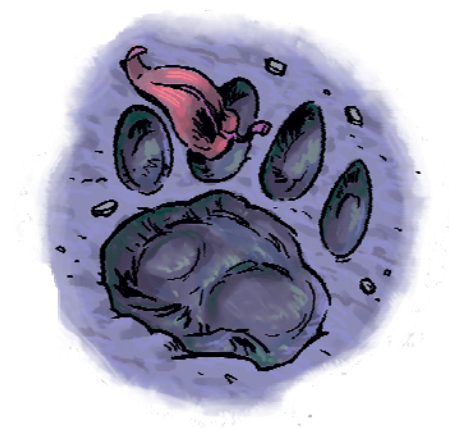
In de jungle zijn veel rustige plekjes te vinden, Oe weet ze allemaal goed te vinden. Hij neemt de welpen mee naar een plekje waar je heerlijk tot rust kunt komen, met yogaoefeningen!

De welpen krijgen een yogales. Zoek op internet een aantal plaatjes op van yogahoudingen. Denk aan de arend, olifant, ooievaar, boom, meeuw, giraffe, vlinder, schildpad, sprinkhaan, vliegende vis, cobra, of salamander.

Genoeg dieren te ontdekken in deze ontspannende of misschien wel spannende houdingen. Laat de welpen de ogen dicht doen tijdens de oefeningen en zich indenken dat ze ook echt dat dier zijn. Je kan dan ook de open vragen stellen welk dier de welpen zich voelen.

Materialen: Platen van de yogahoudingen

Activiteitengebied: Identiteit



Veld 6: Mang, de vleermuis



Een stukje uit het verhaal Mang ontdekt

"En Mang houdt van het avontuur in de nacht," zei Shanti. "Precies," zei Baloe. "Maar hij durft niet de vlakte over, want dat is te eng," zei Mowgli. "Chil zou hem zo uit de lucht kunnen plukken," zei Baloe. "Mang heeft gelijk dat hij de vlakte niet oversteekt."

31. Voelkim

Mang die ziet niet zo veel, hij gaat af op zijn sonar geluiden en gevoel. De Khaal Jaga vlakte vindt hij daarom maar eng. Wat vinden de welpen eng om te voelen? Laat hen kennismaken met de jungle door te voelen. Ze gaan op de tast op zoek naar wat er allemaal te beleven is in de jungle.

Organiseer een voel-kim. Het handigste is om materialen in afgesloten dozen te stoppen waar de welpen net met hun hand in kunnen. Wat stop je hier in? Denk aan modderwater van de poel, een nepslang (Kaa), zacht dierenvel, een kokosnoot, stenen van de raadsrots, speldenkussen (Ikki), pauwenveren van Mor en bedenk nog maar veel meer wat de welpen in de jungle tegen komen.

Materialen: junglevoorwerpen om te voelen, dozen of iets dergelijks om de voorwerpen in te verbergen.

Activiteitengebied: Sport & Spel

32. De vriendschapsknoop

Toen Mang voor het eerst in de jungle kwam wilde hij met iedereen vrienden worden. Voor elk van de dieren die hij voor het eerst ontmoette maakte hij van gras een vriendschapsdas.

Materialen: das, voorbeeld (zie bijlage) en geduld

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

33. Morse

Mang vliegt altijd maar in het donker, zonder zijn kop te stoten. Door signalen uit te zenden kan hij toch de weg vinden in het donker. Maar hoe kunnen wij communiceren in het donker zonder elkaar te zien?

De welpen gaan elkaar een boodschap overbrengen door middel van morse. Zorg voor een blad met de morsecode erop en een aantal boodschappen die de welpen naar elkaar kunnen zenden. Zet de welpen in een donkere ruimte of anders een aantal meter uit elkaar met de ruggen naar elkaar, zodat ze elkaar niet kunnen zien. Lukt het om net als Mang door middel van geluid boodschappen over te brengen?

Materialen: fluitjes, morse-alfabet en lijst met over te brengen boodschappen

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

34. Gevonden voorwerpen

Marala, Oe en Rikki Tikki Tavi zijn net terug van een ontdekkingsreis, die ze door het hart van de jungle heeft geleid, maar ze concluderen dat ze allemaal wel iets kwijt zijn (Marala bijvoorbeeld een hoed, etc.). Mang heeft alle voorwerpen gevonden en ze verstopt. Kunnen de welpen de voorwerpen weer terug brengen? De welpen moeten tijdens hun tocht uitkijken voor hindernissen, maar ook voor Shere Khan en Kaa, die rondsluipen op zoek naar hun prooi.

De welpen gaan in teams een parcours afleggen waar ze aan het einde van dit parcours het de verloren voorwerpen kunnen zien liggen. Die pakken ze op en gaan ze over het parcours weer terug naar het startpunt en mag de volgende een ander attribuut ophalen. Alleen als ze getikt worden door Shere Kahn of Kaa moeten zij weer bij het startpunt beginnen. Het groepje met de meeste attributen wint!

Materialen: parcours met hindernissen (eventueel deels in het donker). 3 voorwerpen voor elk groepje.

Activiteitengebied: Sport & Spel

35. Breek de Code

Overal en nergens hangen kaartjes, Mang voelt ze wel met zijn sonar maar kan ze niet lezen of echt ontcijferen wat dit nu precies te betekenen heeft. Kunnen de welpen hem helpen?

Hang plaatjes op met vragen/puzzels erop rondom het veld. Elke vraag/puzzel leidt tot een letter. Als de welpen op alle vragen het juiste antwoord hebben gegeven en deze letters op een blaadje hebben geschreven, gaan ze de letters in de goede volgorde zetten en komt hier een Scoutingwoord uit bijvoorbeeld 'Jungledag'

Materialen: pennen en papier, vragenkaartjes

Activiteitengebied: Sport & Spel

36. Maak je eigen bliksem

In de jungle kan het flink regenen en bliksemen. Zo'n tropische regen en stormbui zie je maar vaak genoeg in de jungle. Mang verschuilt zich dan. Natuurlijk moeten de welpen hier niet te hard van schrikken, daarom gaan ze eerst zelf bliksem maken.

- Stap 1: Knip een stuk van het piepschuim af. Je hebt een lang, gebogen stuk nodig met de vorm van een hockeystick.
- Stap 2: Plak het gebogen stuk piepschuim aan het midden van de taartschaal. Nu heb je een handvat gemaakt.
- Stap 3: Wrijf met de rest van het piepschuim over je haren. Wrijf goed en snel!
- Stap 4: Leg het piepschuim ondersteboven op een tafel of op de grond.
- Stap 5: Pak de taartschaal aan het handvat vast. Houd hem ongeveer een halve meter boven het piepschuim en laat hem vallen.
- Stap 6: Doe dit heel langzaam! Raak met het puntje van je vinger de taartschaal aan. Wow! Wat een vonk! (Wees voorzichtig. raak niet het piepschuim aan. Als je dat wel doet, ontstaat er geen vonk.)
Bron: www.madscincenet.nl

Materialen: Scharen, Piepschuim, plakband, aluminium taartschaal

Activiteitengebied: Buitenleven

Ten slotte nog een idee voor het invullen van de drinkpost:

Junglebelofte (drinkpost)

Wil je een leuke drinkpost aanbrengen tijdens de Jungledag, doe het dan in een jungletintje. Zorg voor groene limonade en maak er een ceremonie van. Maak een puzzel van de plattegrond van de jungle. Als je de puzzel compleet hebt, draai je hem om en dan zie je de welpenwet. Je kunt er dan aansluitend voor kiezen om de welpen de wet te laten opzeggen. Natuurlijk verzorg je deze post in de verschillende ontmoetingsplekken of op een centrale plek waar alle welpen gemakkelijk naar toe kunnen komen.

Materialen: Limonade, bekertjes, junglepuzzel

Activiteitengebied: Identiteit

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.

Opzetten

Actie	Wie ?	✓
Is de Jungledag een agendapunt op het regio speltak-overleg? (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 welk 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?		
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?		

Actie	Wie ?	✓
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 omtrent media gemaakt? Wie doet dit?		
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? Wie regelt dit?		

Tijdens de Jungledag

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

Bijlage 2: Jungle memory

Wat eten de dieren van de jungle? Maak hier een groot memoryspel van.

Baloe	Honing
Chil	Vis
Raksha	Wild zwijn
Kaa	Boomkikkers
Akela	Degoës
Bagheera	Antilopen
Oe	Watervlooien
Jacala	Vis
Mang	Duizendpoot
Hathi	Wortels
Mor	Planten
Malchi	Kleine visjes
Ikki	Knollen
Rikki Tikki Tavi	Insecten
Marala	Garnalen

Bijlage 3 : Maak je eigen bekertje

WERKBLAD

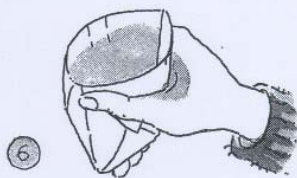
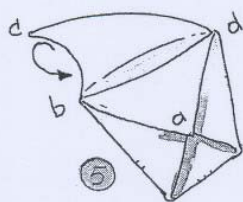
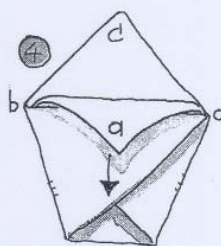
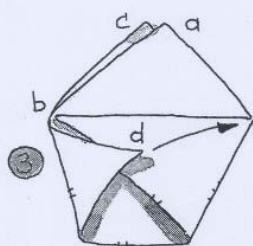
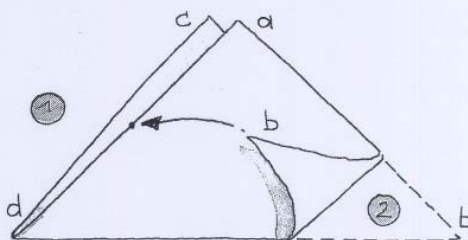
Wie had dat ooit gedacht? Dat je je ranja zou drinken uit een zelfgemaakte beker van een vel papier! Het is heel goed mogelijk, probeer het maar eens. Zeker weten dat het de feestvreugde verhoogt!

Papieren drinkbeker

Voor deze beker heb je alleen maar een vierkant vel papier nodig.

- Vouw een driehoek
- breng de onderste punt naar de tegenoverligende zijde
- doe hetzelfde aan de andere kant
- vouw de bovenste punten naar beneden. De ene punt naar voren...
- en de andere punt naar achteren
- druk de randen wat in zodat je een bekervorm krijgt. Vul de beker met drank en ...

Proost!



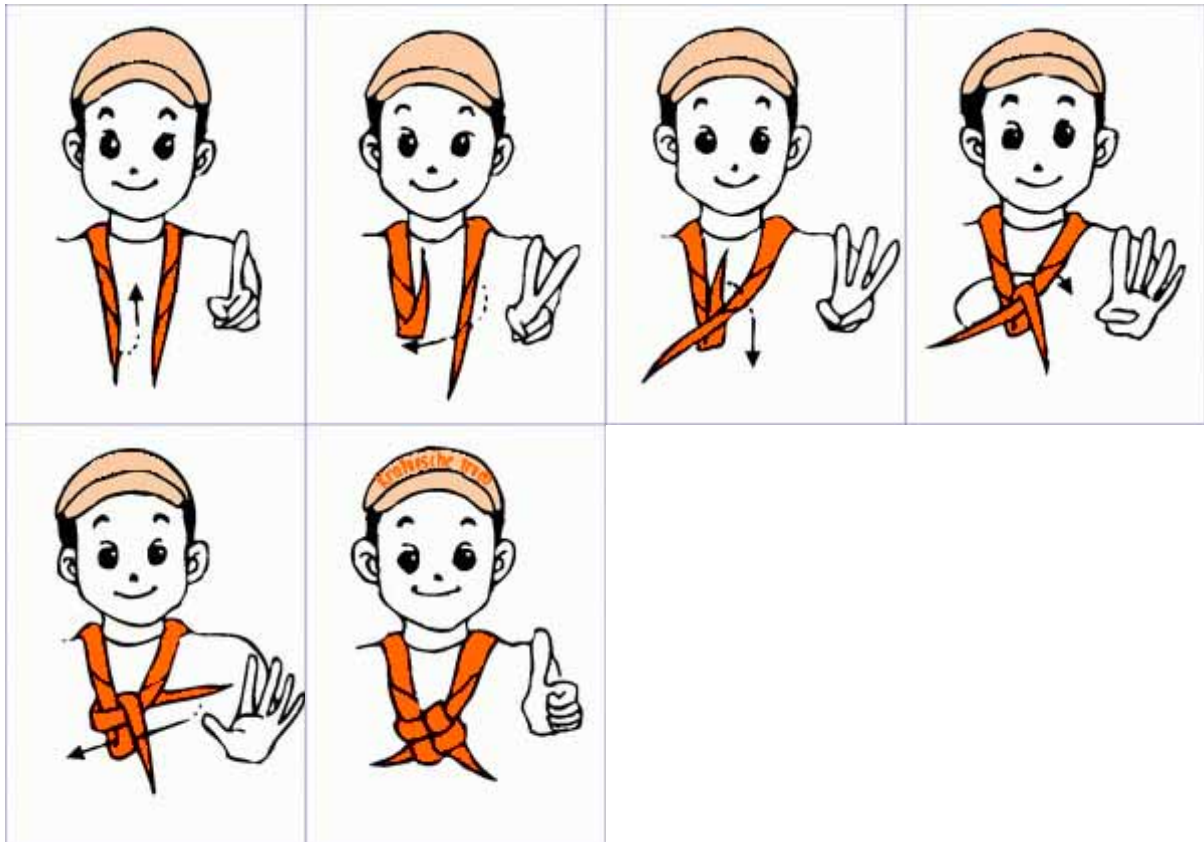
Tip

Hoe steviger het papier, hoe langer je uit de beker kunt drinken!

Afkomstig uit:

Junior survivalgids, uitgeverij Deltas,
ISBN 90-243-5589-3

Bijlage 4: Vriendschapsknoop maken





Scouting

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 AE Leusden

tel +31 (0)33 496 09 11

e-mail info@scouting.nl

web www.scouting.nl