

Spelgids
Jungledag 2012
**‘Overstroming in
de jungle’**



Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Erwin Clabbers
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Marjo Lelie
Gert-Jan Luis
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Renée van der Ruyt
Marjolein Schoones
Yvonne Snelders
Lars Vermeij

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

©2012 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2013

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

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2012. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel.

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

De basis voor de Jungledag wordt gevormd door het themaverhaal 'Overstroming in de jungle'. Het centrale themafiguur van de dag is Marala. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens de voorbereidende opkomst kunnen groepen aan de slag met het weer, regen en wolken. Hierdoor leven de welpen toe naar de grote dag, waarop ze ontdekken dat de dam in de jungle na een stormachtige nacht is doorgebroken. De welpen kunnen vervolgens door het doen van activiteiten materialen verzamelen waarmee de dam kan worden gerepareerd. Deze materialen worden gesymboliseerd door puzzelstukjes. Aan het eind van de dag kunnen de welpen samen met Marala de puzzelstukjes in elkaar zetten en zo wordt de dam gerepareerd.

De welpen gaan op de Jungledag de hele jungle door en doen activiteiten in de verschillende activiteitengebieden. De activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in de jungle, waar ze met elk dier naartoe kunnen gaan. Daar doen ze activiteiten die passen bij het gebied en bij het karakter van het dier. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.

De Jungledag en de Bever-Doe-Dag staan dit jaar allebei in het teken van water, regen en storm. Bij de bevers is door een storm de brug kapot gegaan en bij de welpen is de dam doorgebroken. Niet alleen in het thema, maar ook in de activiteiten zit aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je ook materialen gebruiken voor beide dagen.

Om deze Jungledag te organiseren voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips voor een voorbereidende opkomst voor de Jungledag. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren op de organisatie van deze dag.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2012 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badges bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50065).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50066).



Medewerkers bedankt

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

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2012!
De werkgroep regiospelen 2012

Inhoudsopgave

1	Themaverhaal: Overstroming in de jungle	6
2	Voorafgaand aan het regiospel	7
2.1	Vorbereidende opkomst	7
2.2	Introductie van het verhaal	7
2.2.1	Oe door de jungle laten drijven	7
2.2.2	Windmolen maken	8
2.2.3	Weermanspel	8
2.2.4	Wolken spotten	9
2.2.5	Wolken maken	9
2.2.6	Wolken in een potje	9
2.2.7	Temperatuur	9
3	Verloop Jungledag 2012	11
3.1	Aankomst	11
3.2	Opening	11
3.3	De speelvelden	11
3.4	Sluiting	12
3.5	Spelverloop	12
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	12
3.5.2	Optie 2: Rouleren	13
3.6	Tijdsduur	13
3.7	Tijdsschema	13
4	Laat je zien	15
4.1	Invloedrijke personen	15
4.2	Pers	15
5	Activiteiten	16
5.1	Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	16
5.2	Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	17
5.3	Talaab poel (Buitenleven)	19
5.4	Guha grotten (Expressie)	21
5.5	Raadsrots (Identiteit)	23
5.6	Haveli (Samenleving)	24
5.7	Emaarate ruïne (Internationaal)	27
5.8	Wolvenhol (Veilig & Gezond)	29
	Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag	31
	Bijlage 2: Voorbeeld-uitnodiging overleg regiospel	34
	Bijlage 3: Semafoor alfabet	35

1 Themaverhaal: Overstroming in de jungle

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

"Marala is helemaal van slag. Het lukt haar niet meer zo goed om op één poot te staan. De hele dag heeft het gestormd en geregend. Er staat heel veel water in de Talaab poel, het komt wel tot haar knieën! Marala heeft gezien dat de dam het heeft begeven en dat daardoor de hele jungle onder water staat. Ze besluit om te kijken hoe het met de andere dieren gesteld is. Eerst vliegt ze naar het Wolvenhol. Daar zijn Mowgli en Shanti druk in gesprek. Shanti heeft ook gezien dat de dam kapot is. Ze weet ook dat als ze de dam niet snel repareren het water verder zal stijgen. Marala is het met Shanti eens. De dam moet zo snel mogelijk worden gemaakt, dan is alles weer in balans. Helaas weten Shanti en Mowgli niet hoe ze de dam moeten repareren. Ondertussen is Jacala in zijn nopjes. Nu de jungle onder water staat, heeft hij nog meer ruimte om lekker te zwemmen en te dobberen. Marala heeft een idee, ze gaat het Oe vragen. Snel slaat ze haar vleugels uit, vliegt weg en gaat op zoek naar de schildpad. Na een tijdje komt Marala terug. Ze heeft Oe gevonden en zij heeft haar verteld wat ze moeten doen. Om de dam te kunnen repareren, heb je een aantal materialen nodig. Deze materialen kun je in de hele jungle vinden. Mowgli en Shanti stappen in een kano en gaan op zoek naar deze materialen. Marala wijst ze de weg, want dankzij Oe weet ze waar de materialen te vinden zijn."

2 Voorafgaand aan het regiospel

2.1 Voorbereidende opkomst

De volgende activiteiten zijn bedoeld als introductie voor de Jungledag. Deze activiteiten kunnen in de eigen groep gedaan worden, na ontvangst van de uitnodiging, in de week of weken voorafgaand aan de Jungledag. Op deze manier maken de welpen binnen hun eigen speltak alvast op een leuke manier kennis met het thema van de Jungledag.

2.2 Introductie van het verhaal

De eerste voorbereidende opkomst kun je beginnen met het voorlezen van de uitnodiging voor de Jungledag. Hieruit wordt duidelijk dat het de laatste dagen heel veel regent in de jungle en dat de dam kleine scheurtjes begint te vertonen.

Voorbeeldtekst uitnodiging voor groepen in thema

Hallo welpen!

Hebben jullie het al gevoeld? Het regent de laatste dagen heel hard in de jungle. Voor de waterdieren is er nu meer water, supergaaf! Hadden jullie al gehoord dat de dam nu kraakt? Ik had van Mowgli gehoord dat er in de jungle allemaal leuke dingen gebeuren. Shanti vertelde ook dat er een feest kwam in het dorp. Leuk want ik vlieg daar dan ook heen! Ik hoop dat de regen stopt en in de jungle ook een feestje komt. Komen jullie ook?

Aan te vullen met informatie over datum, tijd, locatie, etc.

*Groetjes,
Marala.*

Ter voorbereiding op de Jungledag kun je zelf activiteiten verzinnen die met water en regen te maken hebben. Je kunt ook gebruik maken van onderstaande spelsuggesties die te maken hebben met het weer.

2.2.1 Oe door de jungle laten drijven

Bij de Talaab poel kan het waterpeil veranderen, soms staat het water hoog en soms staat het water laag. Marala ziet Oe dan hoger of lager zwemmen. Als er meer water is, is de poel groter. Dan gaat het zwemmen veel gemakkelijker. Oe vindt dat te gek, want dan kan zij ergens anders heen drijven. Marala heeft wel zin in een avontuur. Het water is nu laag. Maar met wat regen kan er steeds meer water in de Talaab poel komen. Zullen we proberen om Oe door de jungle te laten drijven?

Op een veld staan een emmer water (zee) en een lege waterpeilcilinder (rivier) met daarin een pingpongbal (Oe). De kinderen gaan tussen de emmer en de cilinder op een rij staan/zitten. Ze zitten/staan zo ver van elkaar dat ze elkaar een hand kunnen geven. De rij mag slingeren. De kinderen krijgen allemaal een leeg bekertje (wolken).

De bedoeling van dit spel is om zonder te lopen en met de bekertjes, het water uit de emmer naar de cilinder te krijgen en de pingpongbal uit de cilinder naar de emmer. Dat kan als een kind water uit de emmer schept en dat dan overschenkt in de beker van het kind naast hem. Deze schenkt het volle bekertje weer over in het lege bekertje van het kind daarnaast. Dit gaat door totdat het kind naast de cilinder zijn/haar bekertje vervolgens leeg schenkt in de cilinder. Daardoor stijgt de pingpongbal (Oe). De kinderen gaan op deze manier door met het verplaatsen van het water. Als de pingpongbal uit de

cilinder drijft, pakt het kind dat het dichtst bij zit, de bal in zijn/haar beker. De pingpongbal gaat vervolgens in omgekeerde volgorde van bekertje naar bekertje terug naar de emmer water (zee).

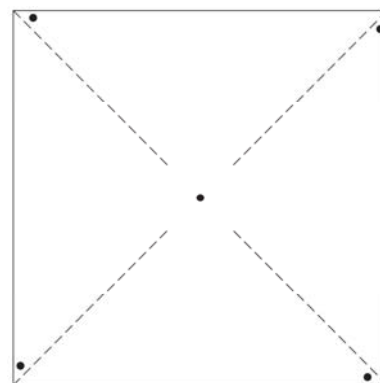
Dit spel kan moeilijker gemaakt worden door de kinderen op een gelijke maar grotere afstand van elkaar te laten staan. Dit kan bijvoorbeeld zigzaggend langs een pad of rondom een speelveld.

Materiaal: waterpeilcilinder (PVC waterafvoer pijp met een diameter van 50 mm, PVC-lijm, 50mm afdekdop, watervaste markeerstift om hoogte aan te geven in cm NAP), emmer met water, bekertjes en een pingpongbal

2.2.2 Windmolen maken

Het regent niet alleen veel in de jungle, ook de wind blaast door de jungle en rond het dorp. Eigenlijk is het best leuk als het een beetje waait. Shanti heeft het idee om te kijken waar de wind vandaan komt en hoe snel een windmolen kan draaien. Kunnen de welpen helpen om te kijken waar de wind vandaan komt?

Teken met de liniaal een kruis op het papier, van hoek tot hoek. Zet met een potlood in elke hoek een puntje en maak een klein gaatje (zie tekening hiernaast). Knip de streepjes bij de hoeken in tot iets over de helft. Vouw de vier hoeken met de gaatjes naar het midden en duw de speld of de splitpen door de vier gaatjes en door het midden van het vierkant. Maak vervolgens een gaatje in de bovenkant van het rietje en doe daar de splitpen losjes doorheen, zodat het molentje kan draaien.



Houd de molen nu omhoog om te zien wanneer de molen het snelste draait. Met een kompas kunnen de welpen bepalen van welke kant de wind waait.

Materiaal: stevig vierkant papier, scharen, spelden met een knop of splitpennen, linialen, potloden, limonaderietjes

2.2.3 Weermanspel

Het regent en waait hard in de jungle. De windmolens draaien op volle toeren. Wat zal het weer worden de komende tijd in de jungle? Kunnen de welpen goed luisteren naar het weerbericht en de bewegingen goed uitvoeren?

De kinderen worden verdeeld in vier groepen en elk groepje zit in een hoek van het speelveld. In het midden van het speelveld is een cirkel getekend (stoepkrijt), hierin staat een leidinggevende (weerman). Elk groepje bedenkt nu wat ze zijn (regen, wind, sneeuw of hagel). De weerman gaat het weerbericht vertellen en daar komt steeds regen, wind, sneeuw of hagel in voor. Hij roept bijvoorbeeld dat het gaat regenen. Het groepje met regen loopt dan naar hem toe en gaat rondjes om de cirkel heen lopen. Als de weerman zegt *het gaat harder regenen (c.q. waaien, sneeuwen of hagelen)* dan gaan ze om de cirkel heen rennen. Als de weerman zegt *er komt een stortbui* dan gaan ze springen. Als de weerman zegt *het gaan onweren* moeten ze zo snel mogelijk terugrennen naar hun beginplaats. De weerman kan nu kinderen aftikken, deze kinderen moeten dan in de cirkel gaan zitten. De weerman kan na een keer zeggen *het gaat harder regenen* ook een ander groepje erbij roepen. Er is geen vaste volgorde van wat de weerman kan zeggen, hij kan ook een paar keer hetzelfde zeggen voordat hij zegt dat het kan onweren.

Materiaal: stoepkrijt of touw om een cirkel te maken



2.2.4 Wolken spotten

Als Marala niet op één been balanceert, vliegt ze graag door de wolken. Er zijn een heleboel verschillende soorten wolken en elke soort wolk heeft zijn eigen naam. In het lokaal heeft Marala een aantal foto's opgehangen van verschillende wolken. Bij elke foto vertelt zij welk weer je kunt verwachten als je die wolk ziet. Daarna gaat ze met de welpen naar buiten. Kunnen zij zien wat voor weer het gaat worden?

Materiaal: foto's en informatie over wolkensoorten (deze kun je bijvoorbeeld vinden op de website van de vereniging voor weerkunde en klimatologie www.vwkweb.nl bij "achtergrond/wolkenatlas")

2.2.5 Wolken maken

Marala vindt het eigenlijk nog leuker om haar eigen wolken te maken. Dat is heus niet zo moeilijk. Ze pakt een grote plastic fles en vult deze met heet water. Ze waarschuwt iedereen om geen kokend water te gebruiken, dat is gevaarlijk en de fles gaat er bovendien van smelten! Ze laat de fles met heet water 5 minuutjes staan en giet er daarna driekwart van het water uit. Dan legt ze ijsblokjes op de opening van de fles. De welpen zien nu dat een deel van het water door de warme lucht in waterdamp verandert. Als de waterdamp bij het koude ijs komt verandert het in kleine druppeltjes. Deze druppeltjes vormen dan samen een wolk.

Materiaal: plastic fles, heet water, ijsblokjes

2.2.6 Wolken in een potje

Marala weet nog een manier om wolken te maken en pakt een grote glazen pot. Daar doet ze een laagje water in. Dan legt ze er een ballon op die ze heeft opgeknepen. De ballon bedekt ruimschoots de opening van de pot. Ze legt er ook een boek op zodat de ballon op zijn plaats blijft liggen. Na 10 minuten haalt ze het boek en de ballon van de pot af. Dan gooit ze een eetlepel talkpoeder in de pot en bedekt de pot snel weer met de ballon. Ze doet er een stevig elastiek omheen zodat de ballon goed op zijn plaats blijft zitten. Met haar vuist drukt ze de ballon voorzichtig in de pot. Ze legt uit dat de lucht in de pot nu wordt samengeperst en verwarmt. Na 15 seconden haalt ze haar vuist weg. In de pot ontstaat nu een wolk. Dit komt omdat de lucht nu is afgekoeld en niet zoveel waterdamp meer kan vasthouden. Waterdamp dat teveel is, condenseert nu rond het talkpoeder. Hierdoor ontstaat de wolk!

Materiaal: een grote glazen pot, talkpoeder, een ballon, een stevig elastiek, een eetlepel en een schaar

2.2.7 Temperatuur

Marala heeft het soms warm en dan weer lopen de rillingen over haar rug. Wat is er aan de hand. Komt dat door het weer of is ze ziek aan het worden. Met de welpen gaat Marala een paar proefjes doen om het verschil tussen warm en koud te laten zien. Ze heeft daarvoor in elk geval verschillende soorten thermometers meegebracht.

- Leg eerst even kort de werking van een thermometer uit. Vertel eens over lichaamstemperatuur, kookpunt en buitentemperatuur (boven en onder nul). Je kunt op papier een grote thermometer tekenen om deze temperaturen aan te geven en te laten zien hoe we warm en koud kunnen aflezen.
- Ze gaan met elkaar kijken hoeveel graden de temperatuur buiten aan geeft, ze hangen meteen een buitenthermometer op. Aan het eind van de opkomst gaan ze de thermometer aflezen.

- 
- Marala heeft zin in een lekker bad. Ze heeft een bak met kraanwater op tafel gezet. Daar doet ze de badthermometer in. Dan gaat zij er heel voorzichtig heet water bij gieten. De welpen kunnen op de thermometer aflezen wanneer het badwater goed van temperatuur is en wanneer te heet of nog te koud.
 - Marala kan met de welpen kijken of het water in de sloot warm genoeg is om erin te zwemmen. Daarvoor kan een buitenthermometer gebruikt worden die voorzichtig in het slootwater gehangen wordt. Een paar minuten wachten en dan de stand aflezen.
 - Marala wil de temperatuur opnemen van alle welpen. Ze vraagt de welpen hoe dat bij hen thuis gebeurt. Dat kan op verschillende manieren. Tegenwoordig gebeurt dat vaak met behulp van een oorthermometer. Ze neemt de temperatuur op en de welpen mogen zelf de meter aflezen. Wel na elke welp even met een watje met alcohol het deel dat in het oor gaat reinigen.

Materiaal: papier, stiften, badthermometer, oorthermometer, buitenthermometer, watjes, alcohol, bak (of poppenbadje), water en slootwater

Tip: Kijk voor meer activiteiten eens in de activiteitenbank van Scouting op www.scouting.nl/activiteitenbank

3 Verloop Jungledag 2012

3.1 Aankomst

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

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

3.2 Opening

De welpen komen aan bij de dam in de jungle en daar zien ze dat de dam kapot is. Er heeft een hevige storm gewoed, de hele jungle is overstroomd en overal is modder! Marala komt aan de andere kant van de dam aangelopen en ziet ook dat de dam kapot is. Marala zwaait naar de welpen aan de overzijde. Mowgli staat klaar om vanaf de kant van de kinderen door de modder naar de overzijde te gaan. Shanti vindt dit niet veilig en stelt voor om een boot te gaan halen.

Om in thema te blijven is het spel “Schipper mag ik overvaren” goed passend. Wel dient dit in delen te worden gespeeld met een maximum van 50 jeugdleden. Dus met 150 kinderen worden dit 3 groepen.

Nadat de kinderen in de jungle zijn aangekomen, vraagt Marala aan de kinderen om te helpen bij het repareren van de dam. Hiervoor zijn allerlei materialen nodig. De kinderen kunnen deze materialen verzamelen door mee te doen aan de activiteiten die op de speelvelden worden aangeboden. Op elk speelveld kan elk groepje een puzzelstuk verdienen. Hierop staat aan de ene kant een voorwerp en aan de andere kant een puzzelstuk van de badge. Elk groepje moet alle materialen verzamelen, dan pas kan de dam gerepareerd worden.

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

3.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein dat is onderverdeeld in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in de jungle en daarmee ook met een activiteitengebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om zich een beeld te vormen van de overstroomde jungle (kijk voor plaatjes en ideeën over aankleding in het Welpenkompas).

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitengebieden van het welpenspel. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, mogen ze grabbelen in een grabbelton of –zak. Hieruit halen ze een puzzelstuk met daarop materiaal waarmee de dam gerepareerd kan worden:

- Nishaani Plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken) – pioniertouw
- Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel) – een schep
- Talaab Poel (Buitenleven) – een pionierpaal
- Guha Grotten (Expressie) – een emmer

- Raadsrots (Identiteit) – een zandzak
- Haveli (Samenleving) – een baksteen
- Emaarate Ruïne (Internationaal) – een kruiwagen
- Wolvenhol (Veilig & Gezond) – gras

3.4 Sluiting

Aan het eind van de Jungledag komt iedereen weer bij elkaar. Nu de welpen op alle plekken in de jungle een puzzelstuk hebben verdiend, kunnen ze als het goed is de dam maken. Marala vindt het belangrijk dat het een heel stevige dam wordt en zegt dat niemand beter kan nadenken dan Oe. Ze besluiten dan ook om Oe erbij te roepen voor advies en roepen dan ook zo hard als het kan met zijn allen: “Oe!!!”. Nadat ze een paar keer geroepen hebben, komt Oe tevoorschijn. Ze zegt: “Ik had jullie wel gehoord hoor, maar jullie weten toch dat ik niet zo snel ben? Maar waarvoor hebben jullie me eigenlijk geroepen?”. Marala zegt dat we Oe's wijsheid goed kunnen gebruiken. Oe zegt: “Bagheera is heel handig, wanneer we die vragen dan gaat het zeker goed komen!”. Wanneer ze Bagheera hebben geroepen kan de dam weer opgebouwd worden. Per tweetal mogen de kinderen die een onderdeel van de dam hebben naar voren komen om het goede stuk op de goede plaats te leggen. Wanneer de kinderen er niet uitkomen, kunnen Oe of Bagheera helpen met het opbouwen. Ondertussen houdt Marala in de gaten dat er niet teveel kinderen tegelijk naar voren komen, want dan word het alleen maar onoverzichtelijk. Wanneer de dam af is, bekijkt Oe hem nog aandachtig of alles wel veilig is gebeurd om vervolgens haar goedkeuring te geven. Daarna bedankt Marala alle kinderen voor de hulp en is ze erg blij dat de dam gemaakt is. De modder zal nu snel over zijn. Ze zegt dat ze voor alle kinderen nog wat heeft, als beloning voor hun hulp, namelijk de herinneringsbadge. Ze geeft die aan de leiding van de groepen, die ze dan weer onder de kinderen verdeelt. Wanneer ze de herinneringsbadge heeft uitgedeeld zegt ze dat alle kinderen weer terug naar huis mogen....

3.5 Spelverloop

Het handigst is dat de kinderen van tevoren in groepjes van zes personen worden verdeeld. Er zijn in deze spelmap 41 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Jungledag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Met elk groepje laat je een begeleider meegaan. Het je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele regiodag goed is doorgesproken met alle leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

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

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

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



Voordelen:

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

Nadelen:

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

3.5.2 Optie 2: Rouleren

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

Voordelen:

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

Nadelen:

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

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

3.6 Tijdsduur

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

3.7 Tijdsschema

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



Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Jungledag tot een succes te maken is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. In dit schema zijn we niet uitgegaan van een pauze. Dit is iets wat je als organisatie zal moeten bedenken of je dit wilt. En wie daar voor zorgt, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgen jullie dit?

4 Laat je zien

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

4.1 Invloedrijke personen

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

Checklist voor het uitnodigen van invloedrijke personen

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

4.2 Pers

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

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

5 Activiteiten

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

5.1 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Om een dam te repareren heb je allereerst allerlei materialen nodig. Daarnaast moet je ook nog weten hoe je verschillende materialen moet gebruiken. De Nishaani plaats is de perfecte plek om te kijken hoe het staat met de technieken van de welpen.



1. Slingeren met Bagheera

De dam is doorgebroken en Bagheera denkt dat hij de brokstukken nog wel kan vinden. Hij is heel behendig en beweegt zich razendsnel door de jungle. Hierbij klimt hij vaak in bomen, waardoor hij precies kan zien waar de brokstukken heen drijven. Mowgli is rennend niet zo snel als Bagheera, maar slingerend aan lianen kan hij de panter aardig bijhouden. De welpen gaan ook slingeren aan lianen (touwen) en gaan zo op zoek naar letters. Met die letters kunnen ze een woord maken.

Materiaal: touw om aan te slingeren. Kijk of het aan bomen kan, eventueel een driepoot bouwen kan ook. Maak een grote knoop onderaan het touw en hang letters op die samen een woord vormen.

2. Seinen

Oe welpen staan aan de ene kant van een watertje en Marala staat aan de andere kant. Ze proberen met elkaar te praten maar omdat ze te ver uit elkaar staan, horen ze elkaar niet. Daar heeft Oe een oplossing voor, als ze nu eens gaan seinen?

De welpen worden in twee groepen verdeeld en staan tegenover elkaar op een ruime afstand. De ene groep probeert met vlaggen een boodschap over te brengen naar de andere groep.

Materiaal: vlaggen, schema met seinen en letters (zie bijlage 3)

3. Windrichtingen roven

Ikki is op zoek naar de dam, zodat ze kan helpen. Helaas is ze de weg kwijt, dat gebeurt wel vaker. Ze vergeet gewoon waar ze vandaan kwam en loopt steeds hetzelfde rondje. Gelukkig komt ze Chil tegen, hij kan haar vast helpen. Hoe zat het ook al weer met het kompas? Laat de welpen de windrichtingen opnoemen en speel daarna het volgende spel.

Zet acht pylonen op de grond, elke pylon stelt een windrichting voor. Bij elke windrichting staat een welp op ongeveer 1 meter afstand. In het midden van de pylonen staat ook een welp (eventueel geblinddoekt). Een spelleider noemt een windrichting, deze welp mag dan proberen de pylon te pakken, maar pas op dat je niet getikt wordt door de welp in het midden.

Dit spel kun je het beste met 2 groepjes tegelijk spelen. Doe je dit spel met 1 groepje, dan zet je vier in plaats van 8 windrichtingen uit.

Materiaal: 8 pylonen, blinddoek (das)

4. Knopen met Kaa

Kaa heeft erg slecht geslapen vannacht, dat komt vast door de storm en regen. Hij voelt zich ook een beetje vreemd. Dan merkt hij dat hij helemaal in de knoop zit! Rikki Tikki Tavi wil hem helpen uit te knoop te komen. Zo vlug als hij kan maakt hij de ene na de andere knoop los.

De welpen krijgen een lang touw met verschillende knopen erin. Weten ze welke knopen het zijn? Wanneer de knopen eruit gehaald zijn, gaan ze proberen of ze de knopen zelf kunnen maken.

Materiaal: lang touw met verschillende knopen erin, korte stukken touw

5. Vliegen met Chil

Chil vliegt over de jungle en ziet vanuit de lucht wat er allemaal gebeurd is na de storm van afgelopen nacht. Mowgli en Shanti willen het ook graag zien, maar dat gaat natuurlijk niet. Al klimmen ze soms wel met de jungledieren in de hoogste bomen.

De welpen maken een simpele vlieger van een vuilniszak, daarna gaan ze hem uitproberen, hoe hoog gaan de vliegers?

Materiaal: houten stokjes, vuilniszakken, plakband, dun touw

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een pioniertouw.

5.2 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

Een dam repareren klinkt gemakkelijker dan het lijkt. Je hebt er niet alleen gereedschappen en materialen voor nodig. Je moet ook fit genoeg zijn om al dat zware werk te doen. Op de Khaali Jagah vlakke heeft Rikki Tikki Tavi een aantal sportieve uitdagingen bedacht. Door deze uitdagingen aan te gaan kunnen de welpen op het juiste fitheidsniveau komen.



6. Hindernisparcours

Marala balanceert graag op één poot. Als je een dam repareert, is het belangrijk dat je goed je evenwicht kunt bewaren. Je wilt toch niet van de dam afvallen?

Op het speelveld heeft Rikki Tikki Tavi een hindernisparcours uitgezet. Hier moet je over balken balanceren. Je begint heel veilig met een balk op de grond. Daarna neem je er eentje die een beetje hoger ligt. Welke welp kan net zo goed balanceren als Marala?

Let op: er is natuurlijk wel altijd iemand die meeloopt, voor de veiligheid.

Materiaal: dikke pionierpalen, op verschillende hoogten (hooguit 50 cm van de grond)

7. Vangen

Om de dam te repareren zijn er zandzakken nodig. Als je die naar elkaar overgooit komen ze lekker snel op de plaats van bestemming. Zandzakken gooien klinkt gemakkelijk, maar kun je ze ook vangen? Rikki Tikki Tavi heeft iets bedacht om dit te oefenen.

De welpen staan in een kring en gooien een voorwerp naar elkaar toe. Ze mogen het voorwerp maar heel even vasthouden. Buiten de kring staat een welp met de rug naar de kring toe. Op een willekeurig moment roept deze welp stop. De welp die op dat moment een voorwerp in handen heeft, is af en stapt uit de kring. Dit gaat door totdat er één welp overblijft. Let op: de kring wordt niet kleiner!



Een alternatief is om een veld te maken waar twee teams tegenover elkaar staan. Weer is er een welp die met de rug naar het veld staat en op een willekeurig stopt roept. Het team dat aan het einde van het spel (de meeste) spelers overheeft wint.

Materiaal: zandzakken en andere onbreekbare voorwerpen

8. Vlotten bouwen

Spullen overgooien is niet altijd handig. Een hamer of een schaar gooi je niet naar iemand, die kun je het beste gewoon aangeven. Om dit probleem op te lossen heeft Jacala wat bedacht. Hij zwemt samen met bevriende krokodillen rond de dam. De welpen kunnen dan over ze heen lopen om spullen over te brengen. Op de Khaali Jagah vlakke kunnen de welpen samen met Jacala oefenen.

Voor iedereen is er een krokodil. Maar er staat geen stroming, dus hoe drijven ze dan naar de overkant. Wel is er 1 krokodil waar niemand op staat. Daar gaan de welpen gebruik van maken. Elke keer stappen ze 1 krokodil verder. De laatste lege krokodil wordt naar voren doorgegeven en dan schuiven ze weer een plekje door. Op die manier bereiken ze de overkant. Er is wel een moeilijkheid, je kunt maar met één voet tegelijk op een krokodil staan, anders zinken ze!

Je kunt dit spel ook als estafettespel doen met twee of meer groepen tegelijkertijd. Dan maak je ook een start- en finishlijn.

Materiaal: voldoende houten plankjes om de groep naar de overkant te laten lopen (aantal kinderen per groepje + 1).

9. Klerenhangertje

De dorpelingen van Haveli zijn vergeten de was binnen te halen. Door de storm zijn alle kledingstukken naar de Khaali Jagah vlakke gedreven. Rikki Tikki Tavi heeft waslijnen opgehangen. Ook heeft hij een mandje met vreemde stokjes gevonden, maar hij weet verder niet wat je hiermee moet doen. Gelukkig weet Shanti dat wel. Het zijn wasknijpers en ze heeft vaak genoeg gezien hoe haar moeder ze gebruikt.

Er zijn twee waslijnen en op een aantal meter afstand daarvan hangen de kledingstukken in een boom (op een hoogte waarop de gemiddelde welp moeite moet doen om de kledingstukken te kunnen pakken), te weten: een hemd, een paar sokken, een pyjamabroek, een handdoek, een zwembroek, een badjas, een T-shirt, een washandje etc. Op een andere plek staat het mandje met wasknijpers. Wie het eerste de was heeft opgehangen, is winnaar, maar er mag maar één kledingstuk tegelijk worden opgehangen. Elk ding moet met twee knijpers bevestigd worden.

Materiaal: 2 sets van 8 kledingstukken, 40 knijpers, twee waslijnen

10. De bananen van de Bandarlog (Levend Pacman)

De Bandarlog weten niet zo goed hoe ze om moeten gaan met de overstroming. Ze zijn bang dat er niet genoeg eten meer voor ze is en hebben daarom alle bananen van de bomen geplukt. Mowgli en Shanti vinden dat niet eerlijk en gaan op zoek naar de bananen. Gelukkig zijn er veel meer bananen dan de Bandarlog kunnen dragen. Ze hebben een spoor van bananen achter gelaten, maar de apen zijn niet blij dat Mowgli en Shanti ze oprapen en proberen ze weer af te pakken. De Bandarlog slingeren nogal wild door de bomen van de jungle. Hierdoor wil er wel eens een kokosnoot op de grond vallen. De Bandarlog houden niet van kokosnoten. Die zijn te hard en moeilijk open te krijgen, daarom laten ze kokosnoten altijd liggen.

Op de grond wordt een Pacman doolhof aangelegd. De bedoeling is dat één groepje de bananen verzamelt (zij zijn Mowgli en Shanti). Per tweetal worden ze bij de enkels aan elkaar vastgebonden. De andere groep (de Bandarlog, ook zij zijn per twee aan elkaar vastgebonden) proberen de anderen te tikken. Eenmaal getikt ben je af. Wanneer er een kokosnoot gepakt wordt draaien de rollen zich om. Mowgli en Shanti kunnen dan niet worden getikt en hebben de mogelijkheid om ongestoord bananen te verzamelen. Zonder over de lijnen te stappen rennen de Bandarlog naar het midden. Als de hele Bandarlog in het midden staat mogen ze weer proberen om Mowgli en Shanti te tikken. Mowgli en Shanti hoeven de kokosnoten niet op te pakken als ze deze tegenkomen. Ze kunnen de kokosnoot laten liggen en pas oppakken als de Bandarlog wel heel dichtbij zijn. Mowgli en Shanti dragen gele mutsen of haarbanden. De Bandarlog draagt mutsen of haarbanden in diverse kleuren.

Je kunt dit spel op twee manieren spelen. Je kunt dit met één groepje van 6 welpen doen. Twee welpen zijn dan Shanti en Mowgli en vier welpen zijn de Bandarlog. Wissel de rollen af. Op deze manier zijn alle deelnemende welpen een keer Shanti en Mowgli geweest. Dit spel kan ook met twee groepjes gespeeld worden. Eén groepje begint als Shanti en Mowgli en het andere groepje begint als Bandarlog. Na even spelen wisselen de groepen van rol. Als extra spelelement kan het aantal verzamelde balletjes per groepje worden bijgehouden. Welk groepje verzamelt de meeste balletjes?

Tactische tip: raap de kokosnoot pas op als de Bandarlog heel dicht bij zijn!

Materiaal: pionierlijnen of stoepkrijt om het doolhof mee te maken, zoveel mogelijk balletjes (zoals bijvoorbeeld pingpongballen of tennisballen; dit zijn de bananen) en vier tot zes grotere ballen (de kokosnoten) mutsen of haarbanden in geel en andere kleuren

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een schep.

5.3 Talaab poel (Buitenleven)

Nu de jungle is overstroomd, is het wel heel lastig de Talaab poel terug te vinden. Het lijkt nu wel één grote poel in de jungle. Gelukkig kennen de welpen goed de weg in de jungle, en diegenen die de weg niet zo goed kennen, worden geholpen door Jacala die er erg thuis is. Bij de Talaab poel kunnen de welpen boomstammen verdienen die ze kunnen gebruiken om de dam mee te repareren. Maar met de boomstammen kunnen de welpen ook andere dingen doen, zodat ze kunnen laten zien dat ze er erg handig mee kunnen zijn en ze ook echt verdienen.



11. Diersporen

Een stuk verderop bij de Talaab poel liggen planken waar verschillende junglebewoners overheen hebben gelopen. Aangezien ze door het weer nogal veel modder aan de voeten hadden, hebben ze duidelijke afdrucken achter gelaten. Zo zijn de afdrucken te herkennen van onder andere een zwarte panter, een beer, een stekelvarken, een wolf en een tijger. Het is de bedoeling dat de kinderen de juiste dieren aan de juiste sporen koppelen en naderhand ook de juiste namen bij de dieren weten.

Materiaal: planken met diersporen, plaatjes van de junglebewoners (te downloaden van www.scouting.nl/downloads)



12. Natuurkennis

Een stukje verderop zien de welpen een stapel met allemaal verschillende soorten boomstammen liggen. Wanneer ze de boomstammen op willen pakken merken ze echter dat ze niet allemaal even zwaar zijn en dat ze er ook allemaal anders uitzien. Zo is er een met een hele gladde stam en de andere heeft een hele ruwe stam. Weer een ander is heel mooi wit. Het is de bedoeling dat de kinderen er achter komen van wat voor soort boom welke stam is. Zo heeft de den wel een hele ruwe bast, de beuk een redelijk gladde en de berk een witte stam. Jacala kan soms uren door het bos lopen om te genieten van de mooie kleuren en structuren.

Materiaal: stukjes stam van verschillende soorten bomen, plaatjes waar de bomen op staan met de namen erbij

13. Water dragen

De regenbui heeft de jungle rond het dorp veranderd. Er liggen boomstammen en planken. Overal komen druppels naar beneden. De grond is modderig en onveilig om over te lopen. De bewoners van het dorp zijn op zoek naar schoon water. Er is genoeg als ze het vangen.

Bij dit spel gaan de welpen het water uit de lucht (gieter of kampdouche) verplaatsen over het 'modderige' veld naar een teiltje. Het veld is beloopbaar over de planken die er liggen. Alle planken liggen op een vaste afstand van elkaar en de kinderen krijgen per plank een goot die ze vast moeten houden. Ze leggen de eerste goot van de persoon die het dichtste bij het teiltje is op het teiltje. De persoon die iets verder staat legt zijn goot weer op die goot als waar de eerste eindigde. De andere leggen ze weer op een volgende goot enzovoort. Ze gaan dan met zijn allen op de planken staan en pakken tegelijk de goten op. De goten moeten allemaal richting het teiltje op elkaar aflopen. En dan kan het water uit de gieter of kampdouche door de goten naar het teiltje lopen.

Wanneer het groepje te klein is om alle goten op te pakken, kan ervoor gekozen worden het spel met minder goten te spelen. In plaats van het water uit de lucht te gebruiken, kan ervoor gekozen worden om het groepje het water van een teiltje naar een ander teiltje over te laten steken. Om het spel realistischer te maken kan er een wolk opgehangen worden (een deken of kussen) waarbij de welpen die wolk eerst moeten vullen... en daarna met vuilniszakken het water uit die wolk opvangen.

Materiaal: 2 of 3 steigerplanken van 1 meter (vaak wel te lenen bij een plaatselijke aannemer, anders voldoen andere planken ook wel). 3 gootdelen van voldoende doorsnede (minimaal 10 cm), anders kunnen ook pionierpalen ingepakt worden met (landbouw)plastic

14. Boomstam werpen

In het water drijft een stuk boomstam en de welpen zien Jacala er naartoe zwemmen. Wanneer Jacala bij de boomstam aankomt, geeft hij met zijn staart er een stevige klap tegen, zo hard dat het meters door de lucht vliegt. Heel nieuwsgierig vraagt één van de kinderen: "Waarom doe je dat nou? Die hadden we kunnen gebruiken voor onze dam." Jacala antwoordt: "Dat denk je misschien wel, maar dat was een rotte stronk en dan zou de dam het zo begeven". Een ander kind vond het wel heel gaaf en zou ook wel met een boomstam willen gooien. Jacala is nieuwsgierig naar wie het verste met een boomstam zou kunnen gooien en besluit er een wedstrijdje van te maken. Hij zwemt naar de rotte stronk toe om hem te halen en geeft die aan de eerste welp. Jacala houdt goed bij hoever de boomstammen zijn gekomen en uiteindelijk wordt er een winnaar gekozen. Het is fijn te weten dat er zulke sterke kinderen bij zijn!

Materiaal: pionierpaal van 1 meter, iets om de afstanden die gegooid zijn te markeren (bijv. haringen)

15. Afval scheiden

“Bah!” horen de kinderen in één keer Jacala roepen. Een stukje verderop in de struiken zien de kinderen wat Jacala bedoelt, namelijk dat er een hoop vuil naar de Talaab poel is meegesleurd door de overstroming. En niet alleen maar groenafval, maar ook chemisch afval zoals batterijen en TL-buizen, papier, plastic flessen en restafval. Uiteraard moet dit opgeruimd worden, want dat kan natuurlijk niet in de jungle blijven zwerven. En omdat het het beste is om afval te scheiden, wordt dat meteen gedaan. Er wordt besloten om daar een spel van te maken. Dit spel wordt met vier groepjes gespeeld. Jacala houdt vier prullenbakken bij de hand om het afval in te scheiden. Er is er een voor groenafval, een voor papier, een voor chemisch afval en de laatste voor restafval. Het is de bedoeling dat er van elk groepje één kind naar de hoop loopt op het moment dat Jacala het soort afval roept waarvan hij de prullenbak omhoog houdt. Wanneer hij dus “papier” roept, dan rent er van elk groepje één kind naar de berg afval om daar iets van papier uit te halen. Per keer dat er geroepen wordt mag er maar één groepje iets pakken, de rest heeft dan dus niets. Wie uiteindelijk het meeste afval weet te scheiden heeft gewonnen.

Materiaal: 4 bakken om het afval in te doen, afval om te scheiden (denk hierbij wel aan schone verpakkingen om te voorkomen dat er kinderen ziek van worden)

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een pionierpaal(boomstam).

5.4 Guha grotten (Expressie)

In de Guha Grotten hebben Mowgli en Shanti even tijd om op adem te komen. In de grotten kun je veel oude wandschilderingen vinden. Ook kun je er heerlijk knutselen voor leuke activiteiten die elders in de jungle gebeuren, zoals feestelijkheden maken voor de nieuw te maken dam.



16. Swing de jungle door

Baloe is altijd de rust zelf, hij is nooit in paniek en is bereid om iedereen te helpen waar hij kan. Nu de jungle overstroomd is, merkt Baloe dat de andere dieren wat onrustig zijn. Hij besluit om een klein feestje met muziek en dans te organiseren zodat alle dieren weer rustig worden. Baloe geeft alle dieren en welpen een keukenrol die iedereen mag versieren met verf. Daarna worden in de keukenrol gaatjes met een prikpen geprikt, ongeveer 2 cm van elkaar verspreid over de hele rol. In de gaatjes prikt Baloe korte satéprikkers. Al dat geprik maakt Ikki onrustig. Ze wil weten waar Baloe eigenlijk mee bezig is. Ze is bang dat hij straks ook nog haar stekels wil gebruiken. Baloe stelt haar gerust. De stekels van Ikki heeft hij niet nodig. Baloe plakt de ene kant van de keukenrol dicht met een stukje papier. Dan doet hij er een handje vol rijst in en plakt de andere kant van de rol dicht met papier. Tot slot maken de welpen er lange stroken crêpepapier aan. Baloe is klaar en vraagt de anderen om stil te zijn. Langzaam laat hij de koker op en neer gaan. Een swingend geluid klinkt door de grotten..... en de dieren kunnen niet meer stilzitten. Samen met Mowgli en Shanti dansen ze erop los!

Materiaal: keukenrollen, verf, kwasten, prikpen, satéprikkertjes, stroken crêpepapier, gekleurd papier, lijm, scharen

17. Wildhaken

Mor heeft iets nieuws. Bibberend zit hij in de warme Guha grotten, het enige warme plekje in de jungle. Nu er van zijn prachtige verenpak niet zoveel meer over is na de storm en regen van afgelopen nacht heeft hij iets bedacht om er toch zo mooi uit te zien als een heuse pauw. Hij heeft zijn verenpak vervangen door wildhaaksel. Met allerlei kleuren wol, lint en plastic heeft hij mooie strengen gehaakt en aan zijn verenpak geknoopt. Mor is zo trots als een pauw en loopt te pronken door de jungle. Het lijkt Mor een leuk idee om samen met de welpen te gaan wildhaken om zo de nieuwe dam feestelijk te versieren voor de opening.

Materiaal: beschrijving vingerhaken, scharen, verschillende kleuren wol, repen lint, repen van plastic zakken

18. Pannenkoeken stapelen

Mowgli en Shanti hebben honger gekregen van het rennen en overal helpen met bouwmaterialen verzamelen in de jungle. Ze gaan lekkere pannenkoekentaartjes versieren. Hiervoor hebben ze 3 kleine pannenkoekjes van 8-10 cm doorsnede nodig. Deze pannenkoekjes stapelen ze op elkaar en smeren er lekkere chocoladepasta of jam tussen. Op het bovenste pannenkoekje maken ze een waar kunstwerkje met de verschillende soorten beleg. Mjammie! Eten de welpen een pannenkoektaartje mee?

Materiaal: 3 kleine pannenkoekjes 8-10 cm per kind, chocoladepasta, jam, schenkstroop, poedersuiker, kleine snoepjes zoals tumtum, m&m's, hagelslag

19. Tekenen

Mowgli en Shanti hebben nog nooit zulke grote tekeningen kunnen maken als in de Guha grotten. Ze zien dat er genoeg ruimte is om hun eigen tekening te maken. Marala is wel benieuwd naar wat de mensenwelpen kunnen tekenen. De welpen gaan grottekeningen maken. Ook op een rol behangpapier. Je kunt de moeilijkheidsgraad verhogen door geen verf te gebruiken maar ecoline. In plaats van een kwast gebruiken de welpen een rietje waarmee ze hun favoriete (jungle)dier op het papier kunnen blazen. Zet een grote lamp neer gericht op het papier. 1 welp gaat tussen de lamp en het papier zitten. Een andere welp probeert de schaduw die op het papier valt over te trekken. Indien het zonnig weer is, zorg voor genoeg reflectie. Daarna wisselen ze van plek. Als de schaduwtekening op het papier staat kunnen ze deze inkleuren (met verf of iets anders). Het is de bedoeling dat er een lang lint aan tekeningen komt om het herstel van de dam te kunnen vieren.

Materiaal: rollen behangpapier of grote vellen papier, kwasten, verf, ecoline, rietjes, punaises, plakband, potloden of stiften, (felle) bureaulamp

20. Wat ben je aan het doen?

Welpen gaan een machine uitbeelden. Deze machine kan ze helpen bij het repareren van de dam. Ze mogen alleen niet overleggen. Eén welp begint met een handeling (maar zegt niet wat hij/zij doet), bijvoorbeeld er wordt iets in een machine gestopt. Daarna komt een tweede welp die ook een handeling uitbeeldt. Dit gaat door totdat iedereen een handeling doet. Dan pas begint welp 1 met uit te leggen wat hij aan het doen was, gevolgd door welp 2 etc.. Wat voor wonderlijke machine hebben ze met elkaar bedacht?

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een emmer.

5.5 Raadsrots (Identiteit)

Voor Mowgli en Shanti is dit een plek om te luisteren en om na te denken over wie ze zijn en wat ze leuk vinden. Om mooie verhalen van anderen aan te horen en zichzelf en anderen te leren kennen. Tijdens alle drukte in de jungle, lukt ze dit toch!



21. Leer elkaar kennen

Chil is net als alle andere bewoners van de jungle druk op zoek naar materialen om de dam te bouwen, dat doet hij met alle welpen samen. Tijd om uitgebreid met hen kennis te maken heeft hij niet. Daarom heeft hij een vriendenboekje mee en daar mogen alle welpen een bladzijde van invullen. Dan kan Chil na de grote klus op zijn gemak lezen wie hem allemaal geholpen hebben. Voor elke welp is een A4 vel voorbedrukt met een vriendenbladzijde. Als de welpen ze hebben ingevuld, worden ze in een grote map gedaan.

Materiaal: map, A4 papier vriendenboekje, schrijf- en tekengerei

22. Verrassing voor Shanti

Shanti is de hele dag al aan het werk in de jungle. Daarbij blijven haar kleren nu niet bepaald schoon en netjes. Toch houdt zij ervan er leuk uit te zien. Als verrassing ontwerpen alle welpen voor haar een nieuwe creatie. Wat vinden de welpen goed bij Shanti passen? Wanneer ze klaar is met het bouwen van de dam kan zij kiezen uit alle ontwerpen.

Materiaal: de illustratie van Shanti in ondergoed op A4 formaat is te downloaden op www.scouting.nl, restanten lapjes, lijm, scharen, kralen, lintjes e.d., maar het kan ook gewoon met kleurpotloden en viltstiften ingekleurd worden

23. Even uitrusten bij Raksha

De welpen helpen allemaal ijverig mee om materialen te verzamelen voor het bouwen en herstellen van de dam. Dat is inspannend werk. Daarom mogen ze lekker even in het hol van Raksha uitrusten. Raksha is dol op alle welpen en wil graag dat ze allemaal ook mee spelen. Ze heeft een heleboel verschillende dozen met spellen staan. Eentje wordt er vandaag uitgekozen. Er zit een super memory-spel in. Niet zo maar eentje, maar eentje die wat moeilijker is. De plaatjes zijn niet twee aan twee gelijk, maar ze hebben wel duidelijk wat met elkaar te maken.

Materiaal: welpen memory-spel, te downloaden op www.scouting.nl

24. Samenwerkingstraining

Om de dam op tijd af te krijgen, zal je als welp goed met de anderen samen moeten werken. Dat kun je met elkaar oefenen. De welpen gaan samen een bedankkaart maken om iedereen te bedanken voor hun inzet. Er is al een bedankkaart ontworpen, maar die moet nog worden ingekleurd.

De bedankkaart staat op een ezel of tegen een muur. De welpen mogen om de beurt een stukje inkleuren. Hierbij houden drie welpen een bezemsteel, waar een viltstift aan is vastgemaakt, aan het eind vast. Ze staan achter een lijn en zo proberen ze samen de bedankkaart in te kleuren.

Materiaal: bedankkaart op groot formaat (te downloaden via www.scouting.nl), sets viltstiften op bezemsteel of bamboestok

25. Hoe zien we er allemaal uit

De dieren uit de jungle zijn op het moment dat zij ontdekken wat er allemaal onder water staat niet in een opperbeste stemming. Dat is van hun gezicht af te lezen. Maar weten de welpen ook andere gezichtsuitdrukkingen te herkennen?

Er hangen een heleboel gezichten zonder uitdrukking. Wel zijn er heel veel neuzen, ogen, wenkbrauwen en monden. Laat de welpen proberen verschillende uitdrukkingen te maken door ogen, wenkbrauwen, neus en mond in een gezicht te hangen. Gebruik begrippen die de welpen kennen, zoals boosheid, verdriet, blij, verbaasd.

Materiaal: magneetborden, losse neuzen, ogen, monden, wenkbrauwen

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een zandzak.

5.6 Haveli (Samenleving)

In Haveli woont Shanti samen met de andere bewoners. Het dorp heeft verschillende straten en pleinen. De mensen zijn er niet alleen binnen, maar ook veel buiten op de straten en pleinen. Het is er gezellig, de bewoners zijn vaak samen bezig. Er wordt veel gepraat en geschreven, zo onthouden ze meer. Het dorp is er al heel lang, sommige straten zijn zelfs ouder dan de oudste bomen in de jungle. Hier bedenken ze dingen, maken plannen en trekken er op uit om de jungle te ontdekken. Hier lijkt alles mogelijk. Shanti vindt dat er veel mooie dingen zijn, oude gebouwen en standbeelden, die bewaren ze goed. Het is erg jammer dat die dam weg is, die lag er ook al zo lang en het water loopt dadelijk misschien wel het dorp binnen. Samen met Shanti gaan Mowgli en Marala op zoek in het dorp naar dingen die ze kunnen gebruiken om de dam weer te maken.



26. Waterspiegelspel

Marala kijkt vaak vanuit de lucht naar Haveli. Grappig want nu met dat water eromheen ziet ze iedereen dubbel. Het is dan net alsof er iemand is die jou precies nadoet. Marala is daar erg goed in, ze doet dan bewegingen van de andere jungledieren precies na. Erg handig ook als je samen hetzelfde moet doen. Shanti en de welpen willen dat vast ook leren om de twee zijden van de dam precies hetzelfde te maken. Zouden ze met alle kinderen kunnen samenwerken?

De kinderen gaan in een kring staan. Een van de kinderen gaat de kring uit of moet ergens gaan staan waar diegene de kring niet ziet. Deze welp krijgt een blinddoek voor. In de kring wordt een leider van de groep aangewezen door de spelleider. Dit kind staat gewoon tussen de andere kinderen in de groep. De andere kinderen moeten stil zijn, precies zo gaan staan en alles van de leider meteen nadoen. Het kind dat buiten de kring wachtte mag weer terug komen en gaat midden in de kring staan. De bedoeling is dat het kind in de kring raad wie de leider is. Lukt het de leider om niet op te vallen? Als er juist geraden wordt dan wisselen de leider en kind in het midden van plek, als er drie keer niet juist geraden wordt dan mag de leider een vervanger aanwijzen.

Materiaal: blinddoek (das)



27. Bouwgroepjesspel

In Haveli wonen verschillende groepen mensen. In deze verschillende groepjes maken ze dan hetzelfde. Het viel Marala op dat andere groepjes daar dan weer wat mee doen. Shanti vertelt aan Mowgli hoe ze samen het dorp gemaakt hebben. Er zijn mensen die bomen uit het bos en klei uit de rivier halen, anderen zagen daar dan planken en bakken er stenen van. Daarna gaan er mensen bouwen, terwijl een andere groep er voor zorgt dat die bouwers te eten krijgen. De mensen lopen steeds heen en weer met hun materiaal en hebben zo hun huizen gemaakt. Volgens Shanti is dit een spel dat ze als grote groep mensen in het dorp in kleine groepjes vaak doen. Mowgli luistert aandachtig, dat is handig voor het maken van de dam!

Voor deze activiteit moet je samenwerken in een grotere groep. Er zijn 12-16 kinderen nodig. Vraag dus 1 à 2 andere groepjes om dit spel mee te spelen. De kinderen zitten in een kring op krukjes op een pleintje vlakbij of in het Scoutinggebouw. De kinderen worden ingedeeld in 4 groepjes van 3-4 kinderen. De groepjes maken verschillende dingen: bomen, planken, stenen, eten. De kinderen zijn wat het groepje maakt. De kinderen uit deze groepjes gaan steeds om en om in de kring zitten, dus iemand van boom, iemand van plank, steen, eten, boom, plank enzovoort. Een van de kinderen staat in het midden en die noemt hardop een materiaal dat voor het bouwen gebruikt wordt. Iedereen die dat stuk materiaal is moet opstaan en naar een andere stoel die vrij is gaan. Let op: dat moet de persoon in het midden ook doen. Degene die het niet lukt om op een vrij plekje te zitten moet je in het midden staan. Het kind in het midden is de bouwer. Zodra die weer op een krukje zit dan is die voor het spel weer het materiaal dat hij eerst was. Het spel is moeilijker te maken door meerdere materialen tegelijk of 'alles' te gebruiken. In plaats van krukjes zijn ook staptegels te gebruiken.

Materiaal: stoelen/krukjes/staptegels, eventueel afbeeldingen van de verschillende materialen

28. Teken de bewoners

Shanti komt overal in de jungle. Zij kent iedereen. Als zij op bezoek is geweest bij een van de bewoners, dan maakt zij een mooie tekening van ze. Kunnen de welpen haar helpen die junglebewoners een mooi kleurtje te geven?

Elke welp krijgt een kleurplaat van een aantal junglebewoners van het dorp. In een duidelijk afgebakend gebied hangen 10 verschillend gekleurde kaarten en op een centrale plek liggen stiften op een tafel. Deze kaarten zijn niet zichtbaar vanaf de centrale plek. Op de verschillende kleuren kaarten staat iedere keer een andere bewoner van de jungle. De kinderen gaan zoeken naar de kaarten, onthouden welke bewoner op welke kleur papier staat. Bij de tafel kleuren ze op hun kleurplaat elke bewoner met de juiste kleur in. Ze zoeken daarna weer een nieuwe totdat de kleurplaat af is.

Materiaal: kleurplaat bewoners, tafel, viltstiften, 10 gekleurde A4-tjes met op elk papier een andere bewoner. De kleurplaat en tekeningen zijn te downloaden van www.scouting.nl.

29. Fotoherinnering

"Kijk daar!" roept Marala. Mowgli ziet dat ze een foto van de dam heeft ontdekt. In Haveli staat een groot gebouw met heel veel kasten om alles te bewaren. Het lijkt wel een bibliotheek of museum. Ze hebben nog meer foto's en tekeningen hangen. Van de grote en belangrijke dingen in het dorp. Kijk hier eens, Shanti heeft een foto vast van het dorpsfeest van vorig jaar. Dat is leuk om te hebben. Het maken van de dam is ook een belangrijke gebeurtenis. Ze zouden van deze belangrijke dag ook foto's moeten maken, dat is dan leuk om te bewaren. Marala pakt het fototoestel en 'Flits'...



Bedenk samen in je groepje iets dat bijzonder is voor deze dag. Misschien is het wel die leuke tekening, dat maffe spel, die aardige leiding of dat mooie clubhuis. Als je dat hebt bedacht mag je bedenken hoe Marala daar een foto van zou maken, vliegt ze? Staat ze met haar hals uitgerekt? Of gaat ze er voor liggen? Zo'n foto maak je in een leuk lijstje, gelukkig ligt die er al. Pak de lijst en ga met de groep zo staan dat de stafleden een foto kunnen maken van wat jullie belangrijk vinden.

Tip: maak meerdere foto's en op verschillende manieren zodat de organisatie de beste kan uitzoeken. Zet deze foto's op de regiowebsite en stuur ze naar de groepen, zodat ook zij ze op hun site kunnen zetten. Als er leuke foto's tussen zitten, kunnen die ook meegestuurd worden naar de lokale krant).

Materiaal: grote fotolijst, fototoestel

30. Gebarentaal

"Hey kijk, Shanti vraagt wat jij wilt drinken", zegt Mowgli. Marala strekt haar nek uit zo ver ze kan... Shanti staat aan de andere kant van het drukke dorp. Hoe kan het dat Mowgli haar begrijpt? Mowgli ziet dat Marala verbaast kijkt. "Oh kijk, dit is een taal die mensen gebruiken wanneer ze doof zijn", legt hij uit. De andere kant van het dorp is ver weg, maar met gebaren maken de mensen elkaar duidelijk wat ze willen zeggen. "Ja maar dan vlieg ik er toch heen?" Mowgli lacht. Ja, voor Marala is dat niet zo moeilijk, maar voor mensen die elkaar niet kunnen verstaan, is gebarentaal wel heel gemakkelijk.

De groep wordt in tweeën gesplitst en aan twee kanten van een klein veldje gezet. De kinderen maken duidelijk met gebaren dat ze iets gaan eten. Zonder te praten moeten ze vragen aan de andere groep wat ze willen. Hiervoor krijgen ze een papier met gebaren. Bijvoorbeeld: vraag wat ze willen eten... beeld uit een appel, vraag welke kleur, beeld uit rood, vraag hoeveel, beeld uit het aantal van de groep. Vervolgens vragen ze wat ze willen drinken... beeld uit water enz. enz. De spelleider aan de andere kant controleert of de vragen goed gesteld en beantwoord worden.

Materiaal: 2x gebarenbladen (voor de vragende en de antwoordende groep)

31. Huisje bouwen

Baloe ziet dat de welpen staan te springen om een nieuwe dam te bouwen. Maar hebben ze wel ervaring met bouwen? Dat wil Baloe graag met de welpen gaan oefenen. Hij wil beginnen met een bouwtekening van een huisje uit Haveli, zodat de welpen later getraind zijn om de dam te bouwen. Met twaalf "bouwstenen" weten de welpen wel raad en die stapelen ze vlot op elkaar. Zo kunnen de welpen oefenen in samenwerken.

Moeilijkheidsgraad kan zijn dat de bovenkant en de zijkant van de schoenendozen ook beschilderd worden met verschillende afbeeldingen van huisjes.

Materiaal: 12 (4x3 verticaal gestapeld) schoenendozen waarop stukken van de huisjes geschilderd of geplakt zijn. Er zijn 3 afbeeldingen van huisjes te downloaden op www.scouting.nl

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een baksteen.

5.7 Emaarate ruïne (Internationaal)

De Emaarate ruïne is een mysterieuze plek in de jungle. Er worden vaak vreemde voorwerpen gevonden die reizigers uit de hele wereld hier hebben achtergelaten. Daarmee is het een internationale plek geworden. Wie weet vinden we hier ook wel voorwerpen die we goed kunnen gebruiken bij het repareren van de dam.



32. Pictionary

Mowgli is opgegroeid bij de welpen en sprak alleen de taal van de wolven. Shanti groeide op in het mensendorp Haveli en sprak de taal van de mensen. Ze konden elkaar in het begin niet verstaan. Daarom probeerden ze elkaar te begrijpen door dit te tekenen. Shanti gebruikte hiervoor een pen of potlood en papier, Mowgli pakte het liefst een stok en tekende in het zand.

De dam is kapot en daarom moet de dam worden gerepareerd. Maar dit kun je niet alleen. Hiervoor moet je samenwerken, en om goed samen te kunnen werken, moet je met elkaar overleggen. Maar dan moet je elkaar wel kunnen verstaan. Zo niet, dan moet je dan misschien ook wel gaan tekenen wat je bedoelt. Daarom is het goed om dit nu alvast te oefenen.

De leiding fluistert bij één welp een woord of kort zinnetje in, zonder dat de rest van de welpen dit hoort. Het is natuurlijk het leukste als dit iets met dammen of dammen bouwen te maken heeft. Deze welp probeert dit zo goed mogelijk te tekenen, maar mag daarbij natuurlijk niets zeggen. De andere welpen proberen te raden wat de tekening voorstelt. Wie dat lukt, mag het volgende voorwerp tekenen.

Materiaal: pen, potlood of stift, papier

33. Buitenlandse klederdracht

In de ruïne zijn veel oude kleren en sierraden te vinden. Dit zijn spullen die reizigers uit de hele wereld hier zijn verloren of hebben achter gelaten.

Er liggen verkleedkleden van zes verschillende culturen, elk verbonden aan een nummer, 1 t/m 6; de cijfers van een dobbelsteen. Verdeel de welpen in twee groepjes. Elk groepje krijgt een dobbelsteen: deze ligt aan de ene kant van het veld. Op het startsignaal mag de eerste welp met de dobbelsteen gooien. Hij kijkt welk cultuur hierbij hoort en gaat dan zo snel mogelijk naar de overkant, waar alle verkleedkleden liggen. De welp probeert zich dan zo snel mogelijk op deze manier te verkleden. Als de welp klaar is, controleert de leiding of het goed is. Zo nee, dan probeert de welp het opnieuw. Zo ja, dan krijgt dit groepje een punt en dan mag de volgende welp met de dobbelsteen gooien. Deze doet hetzelfde. De eerste welp mag ondertussen de verkleedkleden weer uit doen, zodat er ook voor de laatste welp genoeg verkleedkleden zijn. Dit gaat verder tot de tijd om is. Welk groepje haalt de meeste punten?

Materiaal: verkleedkleden van zes verschillende culturen (kies herkenbare volken zoals Chinezen, Mexicanen, Afrikanen en Eskimo's), twee dobbelstenen, afbakening voor begin en eind van speelveld

34. Chinese eetstokjes

Mowgli vond in de ruïne twee stokjes en een eetschaaltje. Hij had geen idee waar dit voor was. Shanti wist te vertellen dat ze deze stokjes in China gebruiken om mee te eten. Maar Shanti kan zelf niet met stokjes eten, want zij gebruikte hiervoor altijd mes en vork. Kunnen de welpen dit wel?



Zet in een speelveld twee krukken neer op een paar meter van elkaar. Op elke kruk staan twee (eet)schaaltjes of borden. Op één van de borden liggen een aantal knikkers en een paar Chinese eetstokjes.

Het is de bedoeling om zo snel mogelijk alle knikkers in het bakje op de andere kruk te krijgen, zonder ze met de handen aan te raken. De welpen moeten hiervoor de eetstokjes gebruiken. Als een knikker op de grond valt, dan wordt deze weer teruggelegd in het eerste bakje.

De welpen werken als groepje samen en zijn om en om aan de beurt. De bedoeling is om binnen de tijd zoveel mogelijk knikkers in het andere bakje te krijgen.

Materiaal: twee krukken, twee eetschaaltjes of borden, knikkers, een paar setjes Chinese eetstokjes

35. Bonjour!

Baloe is de leermeester van de jungle. Hij spreekt dan ook alle talen van de jungle. Nu hij Shanti heeft leren kennen, wil hij ook eens wat leren van de talen van de mensen. Shanti weet inmiddels hoe ze in andere talen “hallo” moet zeggen en schrijven, alleen ze weet niet meer zo goed welke taal bij welk land hoort. Misschien weten de welpen dit nog.

De welpen spelen een memory-spel. Op de helft van de kaartjes staan namen van talen, op de andere helft van de kaartjes staat in die taal “hallo” of “goedendag” geschreven. Hiertussen mogen ook een paar moeilijke talen zitten, van talen die andere letters gebruiken. Schrijf op de kaartjes met het “hallo” of “goedendag” niet alleen hoe je dit schrijft, maar ook hoe je dit (ongeveer) uitspreekt. Bij het maken van dit memory-spel kun je onderstaand voorbeeld gebruiken.

De welpen draaien, net als bij gewoon memory, om beurten twee kaartjes om. De spelleiding zegt of deze twee kaartjes bij elkaar horen of niet: dus één kaartje met de naam van de taal, en de andere met “hallo” of “goedendag” uit die taal.

Materiaal: memory-kaartjes (zie voorbeeld hieronder)

Kaartje 1 met taal	Kaartje 2 met “Hallo”
Nederlands	Hallo
Duits	Guten tag
Engels	Hello
Frans	Bonjour
Chinees	您好
Russisch	Привет
Spaans	Hola
Italiaans	Ciao
Portugees	Olá
Zweeds	Hej

36. Zonnedans

De jungle is nu nat en het water staat hoog. Maar Hathi vertelt dat dit niet altijd zo is geweest. Soms zijn er ook tijden dat er heel weinig, of zelfs te weinig regen valt. Het water in de Talaab poel en in de Waingoenga rivier staan dan heel laag. Zelfs zo laag, dat de rots van de watervrede zichtbaar wordt. Alles in de jungle is dan dor en er is maar weinig eten en drinken voor de dieren.

Shanti ziet een Indianentooi liggen. Ze denkt aan de Indianen en herinnert zich dat veel Indianenstammen een regendans doen als het lang achter elkaar niet heeft geregend. Ze hopen dan dat de weergoden dit zien en dat ze het weer laten regenen.

Maar vandaag hebben we geen regendans nodig. Want nu is er juist teveel regen gevallen! Het water in de rivier staat hoog. Daarom gaan we nu een zonnedans doen. De welpen mogen met hun groepje zelf een zonnedans bedenken. Als ze een leuke dans hebben bedacht, waarvan ze denken dat hiermee de zon wel zal gaan (of blijven) schijnen, dan gaan ze die dans met het hele groepje dansen. En hopelijk helpt het, en gaat of blijft de zon in de jungle schijnen!

Materiaal: eventueel een aantal indianentooien om de zonnedans aan te kleden tot een echte Indianendans.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van een kruiwagen.

5.8 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Gelukkig ligt het wolvenhol wat hoger, want nu is het gelukkig niet overstroomd. Het is altijd prettig een veilige plaats in de jungle te hebben. In het wolvenhol komen ze Ikki tegen, die daar een goede schuilplaats heeft gevonden. Wel is het voor Ikki heel moeilijk geworden om nog eten te vinden, dus is het de bedoeling dat de kinderen hem helpen.

Het wolvenhol is de plaats in de jungle waar men veilig is en aandacht besteed wordt aan de gezondheid. Omdat je niet kunt spelen/werken met een lege maag is dit de uitgelezen plaats om dus wat te eten te hebben. Ikki is een stekelvarken en kan niet uit het wolvenhol komen vanwege de overstroming. Om ervoor te zorgen dat de kinderen niet alleen aandacht besteden aan hun eigen gezondheid, maar ook aan dat van andere moeten ze ook voor Ikki's eten zorgen.



37. Bakken

In het hol brand een klein vuurtje en Ikki heeft een aantal stekels verloren. Ook liggen er verschillende soorten groente die warm nog lekkerder zijn als koud. Ikki zegt dat zij niet zo handig is met koken boven vuur, maar dat zij graag wat warme groente zou lusten. Het is de bedoeling dat de kinderen de groente aan een stekel steken en ze daarna opwarmen boven het vuur.

Materiaal: vuurkorf/vuurton, hout, kranten om het aan te maken, lucifers/aansteker, spiesen, groente om op te warmen (bijvoorbeeld paprika in 3 kleuren) en blusmateriaal voor de veiligheid. Kijk ook op www.scouting.nl bij de veiligheidsbladen voor meer informatie over veilig koken en stoken.

38. Eten sorteren

Door al het water, rot er ook veel eten weg en nu is het eten bijna op. In verschillende hoekjes van de grot liggen nog kleine beetjes. Nu is het wel zo dat Ikki alleen maar gezonde dingen lust en zij wil dat de kinderen die gaan zoeken.



Het is hierbij belangrijk dat ze ook alleen maar terug komen met de gezonde dingen en de ongezonde laten liggen. Het groepje wordt in tweeën gesplitst en voor elk gezond ding krijgen ze een pluspunt. Voor alles wat ongezond is krijgen ze een minpunt. Uiteraard weet Ikki ook uit te leggen waarom iets ongezond is en hoeveel de kinderen van alles moeten eten volgens de schijf van vijf.

Materiaal: (verpakkingen) gezond eten (sla, aardappels, groentes, etc.), (verpakkingen) ongezond eten (hamburgers, mayonaise, friet, etc.), pen en papier voor puntentelling, verstopplaatsen, folders schijf van vijf (aan te vragen bij het voedingscentrum)

39. EHBO

Wanneer Ikki een stekel op wil rapen die ze verloren heeft, prikt ze in haar eigen vinger. Dat krijg je ervan als je van alles wilt vertellen en ondertussen ook nog veel wilt doen. Ikki vraagt aan de kinderen wie er een pleister op haar vinger kan doen. Wanneer er geen kinderen zijn die dit kunnen weet Ikki dat wel uit te leggen. Het is tenslotte niet de eerste keer dat er iemand zich met een stekel van een stekelvarken prikt. Het lijkt Ikki dan ook wel wijs dat iedereen leert hoe je een pleister moet plakken, dat geeft zeker zo'n veilig gevoel. Wanneer ze dat allemaal kunnen, zegt Ikki dat ze nog wel een paar EHBO-handelingen kent. Ze zegt dat van een Scoutingdas ook uitstekend een mitella te maken is. Wanneer ze ziet dat de kinderen niet weten wat een mitella is, legt ze dat uit en doet voor hoe dat moet. Uiteraard hoort er een platte knoop in de mitella, maar voor de wat oudere welpen is dat helemaal geen probleem. Wanneer er nog tijd over is leert Ikki de kinderen ook nog wat je moet doen met een brandwondje, omdat het vuur in de grot ook wel een beetje gevaarlijk is.

Materiaal: pleisters, een aantal reserve driekante doeken, water (om brandwondjes mee te koelen)

40. Vuur blussen

Baloe is iemand die van lekker eten houdt, dat weet iedereen. Wanneer hij eten aan het klaarmaken is op het vuur weet hij dan ook dat het belangrijk is op de veiligheid te letten en weet hoe hij het uit moet maken. Maar weten de kinderen dat ook? We gaan kijken of de kinderen het vuur uit kunnen blussen. Als brandslang gebruiken we rietjes, waarmee we water aanzuigen uit een emmer en er een waxinelichtje mee proberen te blussen. Het is toch fijn dat wanneer er in het wolvenhol groentes worden opgewarmd boven het vuur dat de kinderen weten hoe ze het eventueel moeten doven!

Materiaal: emmer water, rietjes, waxinelichtjes, lucifers/aansteker

41. Wolvenhol repareren

Raksha heeft een probleem! In het dak van het wolvenhol is een lek gekomen. Er is nog meer regen op komst en dat gat moet gemaakt worden! Kunnen de welpen helpen? Maak een statief dat lijkt op een dak met een dakkapel zodat de welpen hier met plakband en vuilniszakken een waterdicht dak kunnen maken. Om te kijken of hij waterdicht is kan de leiding met een gieter over het dak gieten.

Materiaal: plakband, vuilniszakken, gieter

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, mogen de welpen grabbelen in een grabbelton of -zak. Hierin vinden ze een puzzelstukje met de afbeelding van gras.

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

Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag

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

Opzetten

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

Voor de Jungledag

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

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

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

Na de Jungledag

Actie	Wie?	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		
Is er een verslag met foto naar de regionale en lokale pers gestuurd?		

Bijlage 2: Voorbeeld-uitnodiging overleg regiospel

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

Datum: ...-2012

Betreft: Uitnodiging overleg regiospel 2012

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van het regiospel 2012. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]
[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor het komende regiospel. Deze avond kun je alvast kennismaken met het thema 'Overstroming in de jungle'. De rode draad door dit regiospel is een storm die gewoed heeft in jungle en die de dam kapot heeft gemaakt. Tijdens het regiospel gaan de welpen allerlei activiteiten doen waarmee ze materialen verzamelen om de dam te repareren.

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

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

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

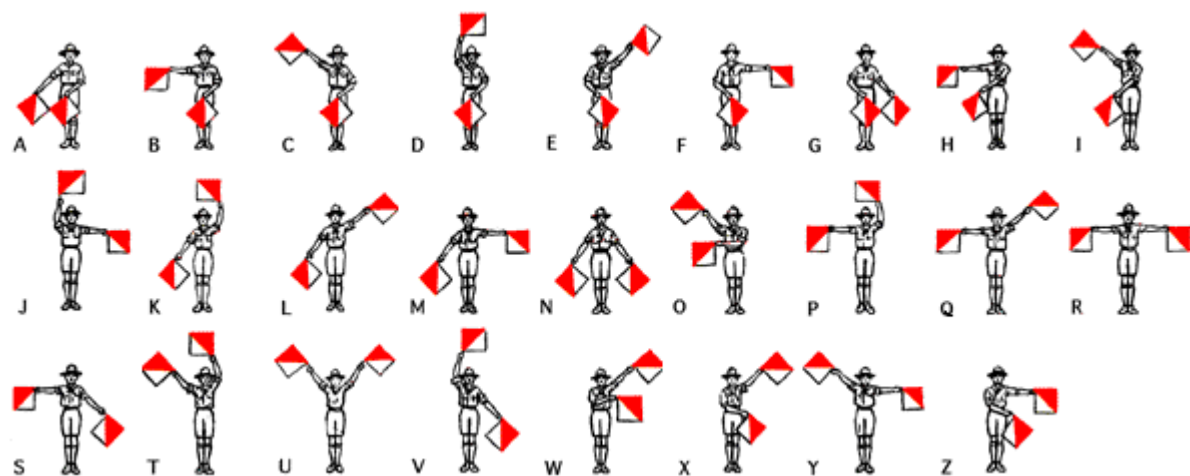
Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jullie ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van het regiospel beginnen. Graag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

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

Met vriendelijke Scoutinggroeten,

namens het activiteitenteam welpen,
[Naam coördinator welpen]
[E-mail]
[Telefoonnummer]

Bijlage 3: Semafoor alfabet





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