

Spelbrochure

Jungledag 2016

'De Toekomstboom'



De junglebewoners zijn in rep en roer als er een groep houthakkers in de jungle komt die allerlei bomen om wil hakken om er landbouwgrond van te maken. Er zijn namelijk bomen bij die erg bijzonder zijn voor de junglebewoners. Kunnen ze de houthakkers leren om geen bomen te kappen, maar om juist samen te leven met de natuur?



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Tommy Baselier
Peter Cools
Corine Dudok van Heel
Joyce van Evers-Wagemakers
Lisette van Garder
Robert van der Giessen
Petra Godschalk
Geert van Hoek
Maxxyme Kaan
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Loes van Oostveen
Sebastiaan Overdijk
Natascha van de Pol
Koen van Riessen
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Illustraties: Arne van der Ree

Beschikbaarheid spelbrochure

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

© 2015 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2017

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

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regiomedewerker spel en programma,

Voor je ligt de brochure Jungledag 2016. Deze brochure is een inspiratiebron voor regiomedewerker spel en programma en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

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 kun je als regio zelf het beste de Jungledag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de speldraad 'De Toekomstboom'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke ledenactiviteiten en de Bever-Doe-Dag, Jungledag en regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is dan ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Jungledag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens deze Jungledag maken de welpen kennis met een groep houthakkers die een stuk jungle wil kappen ten gunste van landbouwgrond. Hierbij zouden ook een paar bomen gekapt moeten worden die van grote emotionele waarde zijn voor verschillende junglebewoners. De junglebewoners komen bij de Raadsrots bij elkaar op uitnodiging van Raksha en Chil. Daar bedenken ze hoe ze de houthakkers op andere gedachten gaan brengen, zodat ook zij samen leren te leven met de natuur in plaats van bomen om te hakken.

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

Om deze Jungledag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren op de organisatie van deze dag. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Welpen – Jungledag ook nog een aantal bijlagen downloaden.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2016 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge vanaf september 2015 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 € 1,40 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50061).

Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50062).

Je mag de badge op de linkermouw van de Scoutfit dragen.



Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2016!

De werkgroep regiospelen 2016

Inhoudsopgave

1	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	6
2	Themaverhaal	9
3	De groene 10	11
4	Tips om groepen te betrekken	12
5	Verloop Jungledag 2016	13
5.1	Aankomst	13
5.2	Opening	13
5.3	De speelvelden	13
5.4	Sluiting	13
5.5	Spelverloop	13
5.6	Tijdsduur	14
5.7	Tijdsschema	15
6	Laat je zien	16
7	Activiteiten	17
7.1	BL – Talaab poel (Buitenleven)	17
7.2	ID – Raadsrots (Identiteit)	20
7.3	SL – Haveli (Samenleving)	24
7.4	VG – Wolvenhol (Veilig & Gezond)	28
7.5	INT – Emaarate ruïne (Internationaal)	32
7.6	EXP – Guha grotten (Expressie)	37
7.7	UST – Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	40
7.8	SPS – Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel)	45
8	Handige links	50
	Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag	51
	Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Jungledag 2016	54
	Bijlage 3: Koken op zonne-energie (UST – 1)	55
	Bijlage 4: Het vergeten bos (SPS – 4)	58

1 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over de landelijke speldraad, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

De landelijke speldraad

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen de programmagroep Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuwe speldraad gekozen. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen.

Met de speldraad 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' werd in seizoen 2014/2015 bijvoorbeeld de nadruk gelegd op het internationale aspect van Scouting, met extra aandacht voor de activiteitengebieden Internationaal, Samenleving en Identiteit. Komend seizoen wordt extra stilgestaan bij de kwaliteiten van de jeugdleden en een duurzame toekomst van Scouting en onze omgeving. In de speldraad 'De Toekomstboom' bouwen scouts samen met gebruik van elkaars kwaliteiten aan een duurzame toekomst. De nadruk ligt hierbij op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit.

De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers.

De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft

deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle.

Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke themamomenten.

De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW).

Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevendenden ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen

explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regioactiviteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten.

Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor spelinhoudelijke, budgettaire en regiobestuurlijke vragen kunnen ook roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

Speldraad 2015/2016: 'De Toekomstboom'

De landelijke speldraad voor het seizoen 2015/2016 is 'De Toekomstboom; scouts bouwen samen met gebruik van elkaars kwaliteiten aan een duurzame toekomst.'

Een toekomstboom is een boom die in de bosbouw wordt gemerkt als een boom die essentieel is voor het voortbestaan van een bos en daarom nooit mag worden omgezaagd. Toekomstbomen dragen bij aan een duurzame toekomst. Scouts kunnen zich ontwikkelen tot sterke 'toekomstbomen' die de wereld leefbaar houden.

Komend Scoutingseizoen wordt dus extra stilgestaan bij de kwaliteiten van onze jeugdleden en een duurzame toekomst voor Scouting en onze omgeving. Er is veel aandacht voor kennis van (weten), verbondenheid met (voelen/beleven) en verantwoordelijkheid nemen voor (doen/in actie komen) de natuur, de planeet aarde en je medebezitters. Scouts profileren zich vanuit bepaalde normen en waarden wanneer zij verantwoordelijkheid nemen voor hun eigen voetafdruk en voor een leefbare toekomst. Daarnaast leren ze zichzelf en anderen beter kennen wanneer ze in de samenwerking gebruik maken van ieders specifieke kwaliteiten, om zich verder te ontwikkelen tot sterke toekomstbomen.

2 Themaverhaal

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. Het onderstaande 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 koppelen.

Houthakkers op komst

Shanti heeft Mowgli meegenomen naar de Talaab poel, omdat er een bloem in bloei staat die ze nog niet eerder heeft gezien. Samen liggen ze heerlijk voor zich uit te kijken, genietend van alle kleurrijke bloemen. “De mensen!” horen ze ineens vanuit de lucht roepen. Ze kijken omhoog en zien Chil met zeer hoge snelheid naar beneden vliegen. “De mensen”, gaat hij verder. “Jullie moeten iets doen.” Chil landt hijgend op een tak dichtbij Shanti en Mowgli en weet duidelijk niet waar hij moet beginnen met praten. “Wat is er met de mensen?” vraagt Shanti. “Oh... ja... nou...”, begint Chil. “Ik zat rustig in die heel hoge boom naast de Raadsrots die zo oud is en zoveel jaarringen heeft dat de boom alle verhalen van de jungle kent. Je weet dat ik daar zo graag in zit, omdat ik dan de hele jungle kan overzien. Toen voelde ik de boom opeens trillen. Ik nam een kijkje en toen zag ik dat houthakkers onze prachtige boom aan het kappen waren!” “Oh nee toch, we gaan er snel heen!” zegt Mowgli.

Shanti en Mowgli doen een wedstrijd wie er als eerste is. Als ze er bijna zijn, beginnen ze te roepen: “Stop, stop, STOP!” Hijgend en helemaal buiten adem komen ze bij de houthakkers aan. “Ik heb gewonnen”, zegt Shanti. “Dat is nu toch helemaal niet belangrijk”, antwoordt Mowgli. Mowgli zegt tegen de houthakkers: “Jullie moeten meteen stoppen met het kappen van de bomen.” “En waarom dan wel?” vraagt de allergrootste houthakker met een zware stem. En groot is hij zeker, zelfs iets groter dan Baloe, met erg brede schouders. “Ik ben veel sterker dan jullie twee samen”, gaat hij verder. “Dus waarom zou ik naar jullie luisteren? Wij hebben voor het dorp extra landbouwgrond nodig, zodat we rijst kunnen planten.” Shanti herkent de houthakker en weet dat hij echt beresterk is, maar niet zo heel handig. “Laten we dan een wedstrijdje doen”, zegt Shanti. “Hahaha!” De houthakker buldert van het lachen. “Als jij mij kunt verslaan, wil ik misschien wel naar je luisteren.” “Oké, wie het meeste water kan optillen met zijn blote handen”, zegt Shanti. Mowgli kijkt heel bedenkelijk. Shanti heeft maar kleine handen, terwijl de houthakker heel grote handen heeft. “Doen we”, zegt de houthakker. Als eerste mag Shanti. Ze maakt van haar handen een kommetje en schept ze heel makkelijk vol met water. Dan is het de beurt aan de houthakker. Hij maakt van zijn handen ook een kommetje en schept ze vol met water. Maar in tegenstelling tot Shanti's kommetje, loopt zijn kommetje gelijk helemaal leeg aan de onderkant. Zijn grote, lompe handen sluiten aan de onderkant niet tegen elkaar, waardoor het water elke keer wegloopt. Hij probeert wel tot tien keer toe water te scheppen, maar meer dan een paar druppels lukt hem niet. “Je hebt vandaag gewonnen”, zegt de houthakker. “Maar we gaan morgen verder met het kappen van de bomen voor landbouwgrond.”

Vanaf bovenop de Raadsrots heeft Raksha alles goed in de gaten kunnen houden. Nu de houthakkers weg zijn, komt ze naar beneden en zegt tegen Shanti en Mowgli: “We moeten er alles aan doen om te voorkomen dat ze morgen verder gaan met hakken. De grote boom heeft erg veel waarde voor veel dieren in het bos.” “Zeker ook voor mij”, zegt Chil, die uit een boom komt gevlogen waarin hij zich had verstopt. “Toen ik nog klein was, heeft mijn vader me boven in deze boom alles verteld wat hij wist over de jungle.” “De mensen kennen de wetten van de jungle niet”, horen ze Bagheera ineens zeggen wanneer hij zachtjes komt aanlopen. “Wanneer we willen dat de mensen uit het dorp hier geen landbouwgrond van maken, moeten we ze wel iets anders kunnen bieden. Ze willen namelijk hier eten gaan verbouwen. We kunnen het ook niet maken om ze honger te laten lijden. Ik heb vroeger een tijdje bij de mensen gewoond, waardoor ik weet dat wanneer we dat niet doen ze vele bomen zullen kappen.” “Ik ga gelijk alle wolven bij elkaar roepen bij de Raadsrots om te overleggen hoe we de mensen op andere gedachten kunnen brengen en een andere manier voor ze kunnen vinden om aan

genoeg eten te komen”, zegt Raksha. “Dan zullen Bagheera en ik zoveel mogelijk andere junglebewoners optrommelen”, zegt Chil.

Niet veel later is het erg druk bij de Raadsrots. Bijna alle dieren uit de jungle zijn erbij. Akela gaat bovenop de Raadsrots staan en spreekt iedereen toe: “Beste vrienden, zoals jullie gehoord hebben, willen de mensen bomen kappen om er landbouwgrond van te maken.” “Bhoehoe, bhoehoe!” klinkt het vanuit het publiek. Akela gaat verder: “Met alleen boe roepen komen we er niet, we zullen de mensen moeten bewijzen dat ze ook zonder deze bomen te kappen aan genoeg eten kunnen komen.” “Laten we ze dan leren hoe ze uit de jungle kunnen eten”, zegt Baloe. “Ik kan ze leren om kikkers en torren te eten”, zegt Rikki Tikki Tavi. “Jakkas”, antwoordt Shanti. “Dat vinden mensen helemaal niet lekker! Baloe, Raksha en Mowgli hebben mij prima geleerd hoe ik hier voor mijn eigen eten kan zorgen.” “En ik zal er bij zijn, zodat ze zeker luisteren”, zegt Hathi. “Wanneer ik voor de boom sta, kunnen ze namelijk niets beginnen.” Akela sluit het overleg af: “Bij zonsopkomst verzamelen we hier weer. Mang zal de wacht houden, zorg dat jullie voldoende geslapen hebben.”

Al bij de eerste schemering hoort Mang geluiden in het bos. Het zal toch niet waar zijn, denkt hij. Mang gaat kijken waar het geluid vandaan komt. Hij had het goed gehoord, de houthakkers zijn al onderweg. Ze gaan alleen niet richting de grote boom, maar naar de Talaab poel. Het duurt nog best lang voordat de zon opkomt. Hij moet vlug de anderen waarschuwen. Als eerste gaat hij naar Hathi toe, die kan lekker hard trompetteren met zijn slurf. Zodra Hathi Mang ziet aankomen, snapt hij al dat er wat mis is en hij begint gelijk met trompetteren. Het duurt niet lang voordat iedereen aanwezig is. “Ga jij maar lekker slapen Mang”, zegt Raksha. “Dan gaan wij redden wat er te redden valt.” Hathi gaat voorop met Shanti op zijn rug en de rest komt er achteraan. Niet veel later staan Shanti, Mowgli en de dieren oog in oog met de houthakkers.

“Jullie weer?!” zegt de grootste houthakker. “Jullie denken toch niet dat je twee keer kunt winnen met een wedstrijd? Ik zal eens laten zien hoe sterk dat ik ben door deze boomstam op te pakken.” De houthakker pakt een grote boomstam op van twee meter lang en wel 35 centimeter dik. Hathi ziet dat en pakt een boomstam op van wel drie meter lang en een halve meter dik. “Wie is hier de sterkste?” vraagt Shanti aan de houthakker met een grote glimlach op haar gezicht. Ze gaat verder: “Jullie hoeven toch helemaal geen bomen te kappen voor landbouwgrond? Wij kunnen jullie ook leren samen te leven met de natuur.” “NEE”, zegt de houthakker luid en duidelijk. “Wij zullen die bomen kappen.” “Wat is er mis met leren te leven met de natuur?” vraagt één van de jongeren die vandaag ook mee zijn gekomen. Terwijl de jongen van achteren uit de groep naar voren komt, kijkt Mowgli goed. Dan vraagt hij aan Shanti: “Is dat jouw broer niet?” “Jazeker”, antwoordt Shanti. “Wanneer mijn zus zegt dat we samen met de natuur kunnen leven, moeten we dat zeker proberen”, zegt Shanti's broer en hij gaat bij ze staan. Zijn vrienden volgen en niet veel later staan alle jongeren aan de kant van de junglebewoners. “En jullie?” vraagt Mowgli aan de houthakkers. “Vooruit dan maar, jullie mogen een poging wagen”, mopperen ze.

“Zien jullie deze mooie bloemen hier bij de Talaab poel?” vraagt Shanti aan de houthakkers. “Dat worden straks heel lekkere mango's. En die andere bloemen worden smaakvolle bessen. Wanneer je alle bomen omhakt, zullen we die vruchten niet meer hebben.” Raksha vult Shanti aan: “En zien jullie die kleine planten die daar op het open stuk staan? Dat noemen wij paksoi en dat is erg lekker. Je hoeft hier geen bomen te kappen om te kunnen eten.” “Van al dat praten over eten heb ik honger gekregen”, zegt Baloe. “Daarom heb ik het één en ander bij elkaar gezocht zodat we met z'n allen wat te eten hebben.” Mowgli pakt er gelijk wat van en zegt: “Dat is lekker, jullie ook wat?” Het duurt niet lang totdat alle houthakkers samen met de junglebewoners aan een heerlijke maaltijd zitten. “Dank je wel, ik ben helemaal overtuigd”, zegt de grootste houthakker. Shanti's broer knikt instemmend en zegt: “In het dorp hebben we spul om beschadigde bomen mee in te smeren. Ik ga het gelijk halen om er zeker van te zijn dat de heel grote boom waar we gisteren aan zijn begonnen blijft leven.”

3 De groene 10

Het is altijd belangrijk om verantwoord met je omgeving om te gaan, maar de speldraad van dit jaar biedt een mooie gelegenheid om eens extra stil te staan bij de ecologische voetafdruk van deze regioactiviteit. Zo vergroot je voor jezelf gelijk de kans dat je het terrein ook de komende jaren nog mag gebruiken voor je activiteit. Bescherm bijvoorbeeld de (toekomst)bomen: gebruik geen punaises en andere zaken die de bast beschadigen en bind een jute zak onder touwen die je om de bomen bindt. Zoveel mogelijk materiaal hergebruiken en recyclen is goed voor het milieu, maar kan je ook veel kosten en werk besparen. En ten slotte: goed voorbeeld doet volgen!

Op het land: de groene 10

1. We beschadigen geen bomen en struiken, dus niet in de bast van een boom snijden.
2. We gooien nergens afval neer.
3. We laten bloemen staan.
4. We laten vogels en andere dieren met rust.
5. We zijn voorzichtig met vuur in bos, heide en duin.
6. We helpen mee de rust in de natuur te bewaren.
7. We zetten auto's, fietsen en bromfietsen op de daarvoor bestemde plaatsen.
8. We houden rekening met anderen als we onze tent een mooi plaatsje geven.
9. We nemen de plaatselijke regels en voorschriften in acht.
10. We laten huisdieren niet los lopen in bos en veld

4 Tips om groepen te betrekken

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

Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. In Bijlage 2 vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via www.scouting.nl – Spel – Welpen – Jungledag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'De Toekomstboom' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeelduitnodiging



Jungledag 2016
'De Toekomstboom'
Houthakkers op komst

Hoi welpen,

Het ene avontuur is alweer voorbij, dus op naar het volgende avontuur!
Op <datum> is weer de jaarlijkse Jungledag!

De junglebewoners zijn in rep en roer als er een groep houthakkers in de jungle komt die allerlei bomen om wil hakken om er landbouwgrond van te maken.
Er zijn namelijk bomen bij die erg bijzonder zijn voor de junglebewoners.
Raksha en Chil nodigen iedereen uit om samen te komen bij de Raadsrots.

Kunnen ze de houthakkers leren om geen bomen te kappen, maar om juist samen te leven met de natuur?

Deze dag begint om <tijd> uur en duurt tot <tijd> uur.
Datum: <datum>
Locatie: <locatie>

De leiding kan voor vragen contact opnemen met het activiteitenteam welpen: <e-mailadres>

Scouting

Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op

<https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2016/3447-uitnodiging-jungledag-2016>

5 Verloop Jungledag 2016

5.1 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 de bewegwijzering of een informatiepagina 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).

5.2 Opening

De welpen verzamelen zich bij de Raadsrots. Naast de Raadsrots zien ze een beschadigde boom staan, daar is een houthakker duidelijk al bezig geweest. Op de Raadsrots zitten Chil en Raksha te wachten totdat alle welpen er zijn. Zodra iedereen er is, begint Chil te vertellen: "Ik ben blij dat jullie allemaal gekomen zijn. Zoals in de uitnodiging stond, zijn er houthakkers in de jungle bezig geweest om ruimte te maken voor landbouwgrond. Ze zullen vandaag terugkomen, dus we kunnen jullie hulp goed gebruiken om ze er van te overtuigen dat deze bomen bewaard moeten blijven." "Willen jullie ons helpen?" vraagt Raksha aan de welpen. Wanneer de welpen niet overtuigend genoeg reageren, vraagt ze het nog een keer. Niet veel later komen de houthakkers aangelopen. Alle welpen houden elkaars handen vast om de houthakkers bij de boom vandaan te houden. Chil weet de houthakkers te overtuigen een poging te wagen samen met de natuur te leven. Chil zal ze hiervoor meenemen naar de verschillende gebieden in de jungle.

5.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein onderverdelen in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in de jungle en daarmee ook met een activiteitsgebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leiding uit om zich een beeld te vormen van de jungle. Een aantal themafiguren rond laten lopen, is natuurlijk ook erg leuk. Probeer zeker Chil en Raksha rond te laten lopen. Kijk voor ideeën over aankleding in het *Welpenkompas*. Op de website kan je de afbeeldingen van de acht plekken in de jungle downloaden. Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitsgebieden van het welpenspelaanbod. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze kleine stukjesboomstam (bijvoorbeeld toiletrolletjes) om aan het einde samen een boom op te bouwen. Dit kan eventueel van kartonnen kokers die over ijzerdraad gestoken worden. Op ieder stukje staat een spreuk (zie hiervoor hoofdstuk 7).

5.4 Sluiting

Na alle activiteiten gezien te hebben, zijn de houthakkers overtuigd dat ze ook samen met de natuur kunnen leven. Alle door de welpen verzamelde stukjes boom worden aan de beschadigde boom bevestigd. De houthakkers smeren de gewonde boom in met een bomenmedicijn uit het dorp en geven alle welpen als dank een herinneringsbadge.

5.5 Spelverloop

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van zes tot tien welpen worden verdeeld. Zorg dat in ieder groepje welpen van verschillende leeftijden zitten. Er zijn in deze spelbrochure 32 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. Zet bij elke activiteit minstens één spelleider en zorg dat in de diverse velden medewerkers (junglebewoners) aanwezig zijn om de

wisseling tussen activiteiten aan te sturen. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je de groepjes (die dat nodig lijken te hebben) ieder een vaste begeleider meegeven. Het is belangrijk dat de hele Jungledag goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

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

Optie 1: Skill-drive systeem

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

Voordelen:

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

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 de Jungledag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien 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.

5.6 Tijdsduur

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

5.7 Tijdsschema

Tijd Activiteit

11.00 Voorbereiding/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 hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

6 Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd: het eerste doel van deze Jungledag is om de welpen kennis te laten maken met de breedte van Scouting, ze zich persoonlijk te laten ontwikkelen door het doen van uitdagende activiteiten, en om ze zo een geweldige dag te bezorgen. Maar er is ook nog een tweede doel, namelijk in de regio bekendheid geven aan meerwaarde van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke personen en door het uitnodigen van de regionale pers.

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 Jungledag 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 jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen 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 of roverscouts.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte 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.

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 (bijvoorbeeld een explorer of roverscout 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, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

7 Activiteiten

Per speelveld is 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.

Bijlages bij deze activiteiten vind je op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2016>

Achter de activiteiten staan één, twee of drie sterretjes. Dit geeft aan of een spel heel actief of juist heel rustig is.

- * = rustig
- ** = gemiddeld
- *** = actief

7.1 BL – Talaab poel (Buitenleven)

De Talaab poel is een verzamelplaats voor dieren. Ze komen hier om rustig te drinken. Rondom de Talaab poel groeien prachtige en bijzondere planten en bloemen. Marala laat hier graag alle mooie dingen aan de houthakker zien.



BL – 1. Het fotosynthesespel***

Kaa leert de mensen waarom we bomen nodig hebben. Bomen maken zuurstof van zonlicht. Alle mensen en dieren hebben zuurstof nodig. We ademen zuurstof uit de lucht in en zetten het om in energie. Bomen zijn dus eigenlijk een soort natuurlijke zonnepanelen! “Het maken van zuurstof uit zonlicht noem je fotosynthese”, besluit Kaa zijn verhaal. Kaa weet daar alles van. Hij maakt het vaak genoeg van dichtbij mee, wanneer hij tussen de groene bladeren hoog in de boom op een tak ligt te zonnen. De mensen uit het dorp staan Kaa een beetje glazig aan te staren, ze snappen er niets van. Het is ook wel een erg ingewikkeld verhaal. Gelukkig heeft Kaa een goed idee: we doen het gewoon na!

Beschrijving van de activiteit

Aan één kant van het veld staat een grote lamp die aan en uit kan. Dat is de zon. Bij de lamp liggen gele stickertjes. De welpen krijgen een vel papier in de vorm van een blad. Als de zon schijnt (de lamp is aan), mogen ze een gele sticker op hun blad plakken. Met het blad en de sticker rennen ze naar het midden van het veld, waar ‘de boomstam’ staat. Daar leveren ze hun ‘aangestraalde’ blaadje in en krijgen ze zuurstof (wit velletje). De zuurstofvelletjes prikken ze op een groot bord. Binnen het speelveld lopen (afhankelijk van het aantal welpen per groep) één of twee tikkers: een houthakker die blaadjes kan afpakken en een fabriek die de zuurstof kan afpakken.

Vorbereiding

- Knip blaadjes uit groen papier en knip wit papier in kleine stukjes (zuurstofdeeltjes).
- Zet het speelveld uit.

Materiaal

- Groen papier
- Wit papier
- Prikbord (o.i.d.) om de zuurstofdeeltjes op te ‘plakken’
- Lamp
- Gele stickertjes
- Eventueel hesjes voor de tikkers

Tips en veiligheid

- In plaats van prikkers kan je ook dubbelzijdig plakband gebruiken,
- Als je genoeg leiding hebt, kan je iemand bij de boomstam zetten om de aangestraalde blaadjes om te wisselen voor zuurstofblaadjes. Heb je daar onvoldoende leiding voor? Dan gebruik je gewoon een stoel als boomstam waar de kinderen zelf hun blaadjes kunnen inwisselen (let wel op dat het eerlijk gebeurt).

BL – 2. Vuilnismannenspel**

Marala ziet altijd veel mooie bomen, bloemen en planten bij de Talaab poel, maar de laatste tijd ligt er soms ook afval dat niet in die mooie natuur met zijn prachtige planten en bloemen thuishoort. Marala wil samen de dorpsbewoners leren om goed te zijn voor de natuur en om die netjes te houden. We doen dit door te zorgen dat we zo min mogelijk afval hebben, dus we zijn zuinig met materialen en gooien niet zomaar van alles weg. Als we iets weggooien, dan moeten we het scheiden zodat het weer opnieuw gebruikt kan worden of netjes verwerkt kan worden. Marala kan ons hier vast bij helpen, want die weet precies hoe je afval scheidt.

Beschrijving van de activiteit

Elke welp is een vuilnisman en moet het afval scheiden. In welke bak doe je je afval en waarom? Alle welpen krijgen tien verschillende kaartjes met een afbeelding van afval erop. Deze kaartjes moeten ze in de goede bak leggen (afval scheiden). Voor elk goed gescheiden stuk afval krijgt een welp een punt. Welke welp haalt de meeste punten?

Voorbereiding

- Maak kaartjes met afbeeldingen van afval erop en lamineer ze eventueel.
- Maak afvalbakken met daarop een plaatje van waar de afvalbak voor is en maak ze in de (meest) gebruikelijke kleuren. Bijvoorbeeld oranje voor plastic, geel voor oliën, groen voor GFT-afval, blauw voor papier, rood voor chemisch afval en grijs voor restafval.

Materiaal

- 'Afval'
- Afvalbakken

Tips en veiligheid

- Eventueel kan echt afval worden gebruikt, maar let dan wel op de risico's van bijvoorbeeld brekend glas.

BL – 3. Boomschors en bladnerven*

Baloe weet alles over de soorten bomen en planten die er zijn en hoe je ze kan herkennen aan de bast en de bladeren. Hij wil dit graag samen met de welpen aan de houthakkers leren en ze laten zien hoe verschillend, bijzonder en mooi de bomen zijn.

Beschrijving van de activiteit

Kunnen de welpen zoveel mogelijk verschillende boombasten en bladeren vastleggen door met wasco over kladpapier te kleuren? En kunnen ze ook zien wat voor boom of blad ze 'gemaakt' hebben door die te vergelijken met voorbeelden? Weten ze misschien ook hoe de boom heet? Leg verschillende bladeren en stukken bast op tafel, laat de welpen daar een afdruk van maken en de namen van de bomen er bij zoeken door hun afdrukken te vergelijken met afbeeldingen. Als er een boom in de buurt staat, kan je ook nog een echte boom laten vergelijken met de afdrukken en de kinderen dan laten zeggen welke boom het is.

Voorbereiding

- Leg het materiaal klaar.

- Maak voorbeelden.

Materiaal

- Kladpapier
- Wasco
- (Gelamineerde) voorbeelden van bomen met blad en bast en hun namen om te kunnen vergelijken
- Bladeren
- Boombast

Tips en veiligheid

Als het mogelijk is en het terrein zich daartoe leent, kan je ook afdrukken laten maken op boomstammen. Bakken dan van tevoren een stuk terrein af waar de welpen mogen komen om bast en bladeren te verzamelen, zodat je goed in de gaten kunt houden waar de welpen zijn en of ze in een veilig gebied zijn.

BL – 4. Leven in sloot en plas**

In het water van de Talaab poel leven veel diertjes. Malchi gaat graag op onderzoek uit naar bijzondere dieren. Zo ook tussen de wortels van de bomen die in het water staan, zoals wilgen en moerascypressen (afbeelding laten zien). Weten de welpen wat er allemaal in het water tussen de wortels leeft?

Beschrijving van de activiteit

Ga met de welpen naar de slootkant en laat de welpen als het mogelijk is zelf met een wit bakje een beetje water uit de sloot halen. Loop dan terug naar de tafel en laat de welpen zelf in hun bakje kijken wat voor diertjes ze in het water hebben zitten. Laat ze als ze een diertje hebben gevonden dit proberen na te tekenen. Daarna kunnen ze de tekening en het echte diertje vergelijken met de afbeeldingen op de kaarten met waterdierjes die op tafel liggen.

Vorbereiding

- Zet witte bakjes klaar.
- Zet een tafel met krukjes of stoeltjes klaar.
- Zoek afbeeldingen van waterdierjes op internet op, print en lamineer ze.
- Kijk van tevoren zelf of het water dat je wilt gebruiken voldoende leven bevat en of de welpen er veilig bij kunnen komen.

Materiaal

- Witte bakjes, net zo veel als het aantal welpen per groepje
- Tafel met krukjes of stoelen
- Kaarten met waterdierjes erop

Tips en veiligheid

- Vraag voor je naar het water gaat of alle welpen hun zwemdiploma hebben (ook bij ondiep water). Houd welpen zonder zwemdiploma extra in de gaten en doe ze eventueel een zwemvest om.
- Is het te gevaarlijk voor de welpen om zelf water uit de sloot te halen, doe dit dan als leiding met een emmer en laat de welpen met hun bakje water uit deze emmer halen.
- Wanneer er weinig diertjes in het water zitten, kun je ook met een fijnmazig schepnetje achtjes draaien in het water. Daarmee vang je meer diertjes.
- Is er geen sloot in de buurt van het speelterrein, zorg dan dat je als leiding van tevoren slootwater haalt en dit in een betonbak doet, zodat de welpen daar hun bakje in kunnen vullen.

- Als de mogelijkheid er is, is het ook leuk om de welpen de diertjes onder een microscoop te laten bekijken.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit BL – 1: Zorg goed voor de natuur
- Activiteit BL – 2: Opgeruimd staat netjes!
- Activiteit BL – 3: REUZE goed!
- Activiteit BL – 4: Klein maar fijn!

7.2 ID – Raadsrots (Identiteit)

De Raadsrots is voor de wolvenhorde de centrale plaats in de jungle. Hier komt de wolvenraad bijeen om naar elkaar te luisteren, te stemmen en beslissingen te nemen. Hier werd over het probleem van de houthakker gepraat en werd besloten hoe de houthakkers het beste overtuigd kunnen worden om geen bomen te kappen.



ID – 1. Voetafdrukken lezen*

Aan een voetafdruk kun je heel veel zien; veel meer dan alleen wie er gelopen heeft en welke kant hij of zij is opgegaan. Aan een voetafdruk kun je namelijk ook zien waar iemand heel goed in is. De welpen bekijken samen met Oe de voetsporen van alle jungledieren. Als ze eenmaal ieders kwaliteiten weten, kunnen ze de taken zó verdelen dat iedereen doet waar hij of zij goed in is en zijn de dorpsbewoners vast in no-time klaar om natuurvriendelijker te leven.

Beschrijving van de activiteit

Er ligt een stapel kaarten met verschillende voetafdrukken erop. De welpen moeten de juiste eigenschap bij de juiste voetafdruk leggen.

Bijvoorbeeld:

- De voetafdrukken van Oe zijn rond en staan ver uit elkaar. Daar kan je aan zien dat ze stevig staat. Ze is zorgvuldig en zelfverzekerd; als ze eenmaal een besluit heeft genomen, is ze daar heel zeker van en ze is niet zomaar van haar stuk te krijgen.
- Aan de lange tenen van Mang kun je zien dat hij zich heel goed aan een tak kan vasthouden.
- Als Akela boos is en opkomt voor de horde, zie je zijn nagels diep in de aarde gedrukt staan.
- Als Raksha voorzichtig het hol uit sluipt terwijl de welpen liggen te slapen, loopt ze zachtjes op de kussentjes van haar voeten. Het lijkt wel of ze helemaal geen nagels heeft!

Vorbereiding

- Print kaartjes met de voetafdrukken en beschrijvingen van de dierenkarakters en hun poten.

Materiaal

- Kaartjes met voetafdrukken
- Kaartjes met de beschrijvingen van de dierenkarakters (en hun poten).

Tips en veiligheid

- Laat de welpen als ze klaar zijn met puzzelen met hun blote voeten in een bak (verdunde) verf staan en over een strook behang lopen. Natuurlijk loopt iedere welp op een manier die bij hem of haar past: sluipend, hinkelend, schuifelend, met héle grote stappen, rennend, achterstevoren (en ze zullen zelf vast nog véél meer kunnen bedenken). Kunnen ze na afloop zien wie welk spoor gemaakt heeft? Zorg er wel voor dat het niet te wild wordt; met glibberige verfoeten kun je hard onderuitgaan!

ID – 2. Het stambomenbos*

Hathi laat de mensen zien dat er heel veel verschillende boomsoorten zijn. Als je goed kijkt, zie je dat zelfs bomen van dezelfde soort allemaal weer net even anders zijn. Net als bij mensen en dieren eigenlijk! Door goed naar de bomen te kijken -- en dan dus net even beter te kijken dan alleen welke soort boom het is -- leer je de jungle pas echt goed kennen. Dat helpt je bijvoorbeeld om gemakkelijker de weg in de jungle te vinden. Hathi heeft een leuke opdracht verzonnen om te oefenen met het kijken naar specifieke eigenschappen van bomen.

Beschrijving van de activiteit

De welpen tekenen op een groot A3-vel hun familie als bos. Ze staan zelf als grootste (toekomst)boom in het midden. Laat de welpen van tevoren nadenken wat voor boom zij zouden zijn. Naast zichzelf tekenen ze de bomen van hun ouders en andere familieleden. Waaraan kun je zien welke boom wie is? Misschien is vader wel een zilverspar met al die stekeltjes en moeder een mooie magnolia met grote roze bloemen. En de baard van opa lijkt misschien wel op de lange takken van de treurwilg, of lijkt opa meer op de knoestige oude eik? Probeer voor elk familielid een passende boom te vinden.

Wanneer de tekening klaar is hang, hangen de welpen die aan de wand bij de rest van de tekeningen. Welpen die snel klaar zijn of juist nog niet zo goed weten waar ze moeten beginnen, kunnen langs deze wand lopen om te zien hoe de bossen van de andere welpen er uit zien.

Vorbereiding

- Leg grote vellen wit papier en tekengerei klaar.
- Zorg voor voldoende voorbeelden van bomen; leen een encyclopedie met bomen en planten van de bibliotheek of zoek op internet afbeeldingen van bomen.

Materiaal

- Wit papier om op te tekenen
- Kleurgerei
- Voorbeelden van verschillende soorten bomen
- Eventueel scharen
- Lijm
- Tijdschriften of folders om bomen uit te knippen en op te plakken

Tips en veiligheid

- Zorg voor voldoende plaatjes van bomen. Mocht je een computer hebben met internet, dan kan je de welpen ook prima op internet plaatjes laten zoeken.
- Je kunt ook de welpen eerst hun eigen boom laten tekenen en vervolgens de bomen die hun familie voorstellen uit laten knippen uit tijdschriften en folders en die eromheen laten plakken.
- Laat de welpen nadenken over welke bomen ze uitkiezen. Waarom doet deze boom je aan je vader, moeder of zusje denken?
- Zijn er ook andere mensen die in het bos thuishoren, maar geen (directe) familie zijn? Bijvoorbeeld je neven of nichten, je beste vriend of vriendin, de meester of juf, of nog iemand anders?
- Wat ook leuk is: laat de welpen in plaats van een stambomenbos van de familie een stambomenbos van hun nest of horde maken!
- Geef de tekeningen na afloop mee aan de leiding, zodat die ze later aan de welpen kan teruggeven (wel even naam en groepsnaam achterop de tekening laten zetten).

ID – 3. Boomfeesten***

De jungledieren en de dorpelingen vinden het soms maar moeilijk om elkaar te begrijpen. De mensen snappen niet dat ze niet zomaar alle bomen mogen kappen. En toch heeft Rikki Tikki Tavi afgelopen winter gezien dat de mensen allemaal een boom in huis hadden gezet. Er stonden zelfs cadeautjes bij! Hoe kun je nou cadeautjes aan een boom geven en vervolgens een andere boom omhakken alsof het niets is?! “Ja”, valt Malchi hem bij. “Afgelopen lente zag ik de dorpskinderen met allemaal gekleurde linten om de grote boom bij de rivier dansen! Ik vind het allemaal maar erg tegenstrijdig hoor!” Gelukkig kan Bagheera het één en ander uitleggen. “Ten eerste: de boom in huis noemen ze een kerstboom. En de cadeaus zijn niet voor de boom, maar voor de kinderen. Wist je dat ze nog veel meer feesten hebben waarbij ze bomen gebruiken en versieren?” “Waarom zou je een boom versieren?” vraagt Malchi. “Nou”, zegt Rikki Tikki Tavi. “Dat lijkt me anders best leuk om een keer te doen! Misschien begrijpen we de mensen beter wanneer wij hun gebruiken nadoen.” “Goed idee!” roept Bagheera. “Ik ga Shanti zoeken. Die heeft vast wel wat versieringen van al die dorpsfeesten. Dan hangen wij ze in de bomen rond het dorp.”

Beschrijving van de activiteit

Veel bomen hebben hun eigen feest. Tijdens zo'n feest wordt een boom extra mooi versierd. Er staan een aantal bomen (of kartonnen of houten afbeeldingen daarvan) aan één kant van het speelveld. Aan de andere kant van het speelveld staan twee bakken met de verschillende, bijbehorende versieringen erin. De welpen hangen in twee teams in estafettevorm de versieringen zo snel mogelijk in de goede boom. Ze mogen ondertussen overleggen welke versiering bij welke boom hoort en ze mogen zelf bepalen in welke volgorde ze de versieringen ophangen (ze kunnen dus de moeilijkste voor het laatst bewaren, zodat ze daar nog even over na kunnen denken, of om te zien welke boom er overblijft). Het groepje dat als eerste alle versieringen in de goede boom heeft hangen en gezamenlijk bij de startstreep op de grond zit, heeft gewonnen.

Vorbereiding.

- Zoek afbeeldingen van verschillende (kale) feestbomen en teken of print ze lekker groot.
- Plaats in een speelveld verschillende bomen aan de zijden.
- Zet aan het begin van het speelveld twee bakken met versieringen.

Materiaal

- Paastak met versiering (gele kuikentjes, plastic eieren, etc.)
- Kerstboom met versiering (kerstballen, lampjes, een piek, een zilveren kralenketting, etc.)
- Meiboom met versiering (linten in allerlei kleuren)
- Halloweenboom met versiering (lampionnen, spinnenwebben, spookjes, etc.)
- Bakken om de versieringen in te doen
- Joodse Menora (levensboom) met versieringen (fruit of kaarsen)
- (Islamitische) heilige dadelpalm met versieringen (snoep als versiering van het Suikerfeest)
- Plakband, punaises of haakjes

Tips en veiligheid

- Bespreek even na: waarom waren sommige versieringen makkelijker te plaatsen dan andere? Wie herkent welke boom en viert thuis ook het bijbehorende feest?
- Gebruik geen glazen versiersels of versieringen met scherpe randjes (bij voorkeur dus plastic kerstballen).
- Hang bij de bomen (zeker de moeilijke) uitleg van welke boom het is, om het voor de welpen iets makkelijker te maken de versieringen in de goede boom te hangen. Je mag de briefjes alleen bekijken als je bij de boom bent. Maar kijk niet te lang, want dan gaat het andere team je voorbij!

ID – 4. Kwaliteitje*//****

Alle jungledieren werken mee om de mensen te laten zien hoe ze de natuur kunnen gebruiken in plaats van bomen te kappen voor landbouwgrond. Daarbij verdelen ze de taken zo, dat iedereen zijn of haar steentje bij kan dragen. Rikki Tikki Tavi kan de mensen wegwijzen in de jungle en Baloe kan ze leren welke planten ze wel en niet kunnen eten. Ze verdelen de taken zo dat iedereen kan helpen door te doen waar hij of zij goed in is!

Beschrijving van de activiteit

Op een tafel ligt een aantal voorwerpen. Laat de welpen allemaal een voorwerp uitkiezen. Leg van tevoren uit dat ze de voorwerpen nodig hebben om een opdracht te voltooien (de opdracht leg je pas uit na het kiezen). Ze moeten de voorwerpen goed verdelen, gebaseerd op elkaars talenten. Laat ze eerst zelf bedenken welk voorwerp ze zouden willen en waarom. Als meerdere kinderen hetzelfde voorwerp als favoriet hebben, kunnen ze overleggen wie het krijgt. Leg voldoende nadruk op het kiezen van het juiste voorwerp, gebaseerd op waar iedereen goed in is.

Als alle voorwerpen verdeeld zijn, leg je de opdracht uit. Iedereen heeft een speciale taak in het voltooien van de opdracht. Het voorwerp is nodig voor de taak en is gekoppeld aan een talent.

Voorbeeldopdracht:

Het kan zijn dat je met een groot of juist met een klein groepje het spel speelt. Je kunt de voorbeeldopdracht dan zo aanpassen dat iedereen een taak heeft.

- Potlood (en tekenpapier): degene met potlood en papier is de tekenaar. Hij of zij begint met het tekenen van een voorwerp dat naar hem of haar moet worden toegebracht (verteld door de spelleider).
- Verrekijker: degene met de verrekijker moet vanaf een afstand de tekening bekijken en vertelt aan degene met de zender wat het volgens hem of haar is.
- Walkietalkie (zender, met plaatje van een mond): de zender beschrijft het voorwerp, zónder daadwerkelijk het woord of een deel hiervan te benoemen.
- Walkietalkie (ontvanger, met plaatje van een oor): de ontvanger moet aan de andere kant van het veld raden om welk object het gaat en fluistert dit door aan de schrijver naast hem.
- Pen (en schrijfpapier): de schrijver omschrijft op papier wat hij of zij denkt dat het is, zonder te praten en zonder het uiteindelijke woord (of een deel daarvan) op te schrijven. Hij of zij vouwt het briefje op, stopt het in een envelop en geeft die zonder iets te zeggen aan de werper.
- Tennis-/honkbal: de werper bindt de envelop met een postbode-elastiek aan de tennisbal en gooit die richting de vanger.
- Honkbalhandschoen: de vanger vangt de bal, haalt de envelop van de bal en geeft deze aan de clown.
- Clownsneus: de clown opent de envelop en beeldt zonder te praten het vermoedelijke voorwerp (of de letterlijke tekst van het briefje) uit voor de omroeper.
- Megafoon/microfoon: de omroeper roept het voorwerp om.
- Hardloopschoen: de renner kiest het vermoedelijke voorwerp uit een aantal voorwerpen en brengt dit zo snel mogelijk naar de tekenaar.

Is de boodschap goed overgekomen en zo ja, hoe snel ging het? Als de renner het verkeerde voorwerp heeft gebracht, laat dan de welpen om de beurt, op volgorde van plek in de schakel (van achter naar voren, dus als eerste de omroeper, dan de clown, etc.) naar de plek van de renner gaan om een ander voorwerp te kiezen. Hoe snel wordt het juiste voorwerp gekozen?

Voorbereiding

- Verzamel alle voorwerpen.
- Zet het veld zo uit dat er duidelijk vakken zijn waar de verschillende 'rollen' zich in bevinden en waar ze niet uit mogen. Gebruik daarvoor lint, touwen, hoepels, etc.

Materiaal (voor voorbeeldopdracht)

- Potlood (en tekenpapier)
- Verrekijker
- Twee walkietalkies
- Eén paar hardloopschoenen
- Clownsneus (of -pak)
- Pen (en schrijfpapier)
- Enveloppen
- Megafoon of microfoon met box
- Tennis-/honkbal
- Postbode-elastieken
- Honkbalhandschoen (of keepershandschoenen, neem in dat geval ook wel een grote bal en tape om de envelop mee vast te maken)
- Tien willekeurige draagbare voorwerpen, liefst met een zo verschillend mogelijk uiterlijk en een zo verschillende mogelijke functie
- Materiaal om het veld af te zetten (lint, touwen, hoepels, etc.)

Tips en veiligheid

- Het is de bedoeling dat bij het verdelen van de voorwerpen de nadruk wordt gelegd op waar elk kind goed in is. Help de welpen daarbij. De welpen zullen soms misschien een beetje moeten worden geholpen bij het 'interpreteren' van de voorwerpen. Let er ook vooral op dat het bij positieve eigenschappen blijft en niet: "Jantje is gek en raar, dus hij moet de clownsneus op."
- Je kunt de voorbeeldopdracht aanpassen aan het aantal kinderen per groepje door er een element af te halen of juist bij te bedenken. Als de groepsgrootte varieert, ga dan uit van het maximaal aantal kinderen per groepje en laat ter plekke elementen weg op basis van de voorwerpen die (niet) zijn uitgekozen. Het kan dan soms handig zijn om de volgorde te veranderen.
- Vervang bij het verdelen van de rollen de walkietalkies, verrekijker of megafoon voor afbeeldingen van een mond, oor, oog of megafoon. Zo voorkom je dat alle kinderen sowieso meteen de walkietalkie willen.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit ID – 1: Iedereen is anders
- Activiteit ID – 2: Ik groei en bloei
- Activiteit ID – 3: Lang zullen we leven
- Activiteit ID – 4: Zet je beste beentje voor

7.3 SL – Haveli (Samenleving)

Haveli is de plaats waar de dieren uit de jungle de houthakkers kunnen leren hoe ze elkaar kunnen helpen. Het gaat erom dat je niet alleen bomen kapt, maar daar waar je wat weg haalt ook weer iets nieuws terugzet. Je kan dan ontdekken dat het soms nodig is om een boom te kappen. Zeker als die gevaar gaat opleveren. Maar om alleen maar te hakken, omdat dat nu eenmaal hoort bij een houthakker, dat gaat te ver. Dan zouden er geen bossen meer overblijven en die hebben de mensen weer nodig om bijvoorbeeld te kunnen ademen. Samen bepalen ze zo wat wel en niet weg kan in de natuur en wat je er voor terug kan zetten.



SL – 1. Grondstoffenspel**

Bagheera heeft vanaf een afstand eens goed geluisterd naar de houthakkers die alleen maar dachten aan het omhakken van de bomen, maar niet aan hoe belangrijk het is om te kijken wat je uit de natuur kan halen en hoe belangrijk het is om ook rekening te houden met de natuur. Dit is wat Bagheera de mensen wil leren.

Beschrijving van de activiteit

Laat de welpen hun ogen dicht doen en speld bij iedere welp een kaartje met een grondstof of eindproduct op de rug. Laat de welpen hierna koppels vormen van een grondstof en een eindproduct. De welpen moeten dan dus eerst ontdekken wat ze zijn (wat er op hun rug zit gespeld) en dan nog zoeken bij wie ze horen. Controleer hierna of het goed is gedaan. De welpen zoeken de grondstoffen en de producten waar zij van zijn gemaakt bij elkaar, zoals:

- | | | |
|---------------------------|---|------------------------|
| • Kip | - | gebakken ei |
| • Koe | - | kaas |
| • Varken | - | spek |
| • Tarwe | - | brood |
| • Schaap | - | kleding (wollen trui) |
| • Zonnebloem | - | olie |
| • Klei | - | huis |
| • Boom | - | krant |
| • Wortelloof uit de grond | - | worteltjes op een bord |
| • Aardappelplant | - | patat |
| • Aardbeien of bessen | - | jam |

Vorbereiding

- Print gekleurde afbeeldingen met grondstoffen en eindproducten.

Materiaal

- Kaarten met grondstoffen en eindproducten erop
- Veiligheidsspeldjes om de kaartjes mee op de rug te spelden

Tips en veiligheid

- Bij een grote groep zou je in plaats van koppels trio's kunnen maken, bijvoorbeeld aardbeienplant, aardbei en aardbeienjam of boom, hout en papier.
- Wees voorzichtig met het opspelden van de kaartjes en laat de welpen niet rennen met een kaartje met een speld op hun rug
- In plaats van spelden kan je ook schilderstape gebruiken.

SL – 2. Zorg voor een ander**

Broer Wolf vertelt dat er wel eens mensen en dieren zijn die 'anders' zijn, die een beperking hebben. Maar dat is helemaal niet erg, je kunt het net zo gezellig en leuk hebben met hen als met je andere vrienden. "Als mensen goed met elkaar kunnen samenwerken, kunnen ze ook samen met de natuur leren leven", zegt Broer Wolf. Hoe is het om met een beperking door Haveli te lopen? Broer Wolf gaat het samen met de welpen aan de mensen in het dorp laten zien.

Beschrijving van de activiteit

Laat de welpen per tweetal een kaartje uitkiezen met hierop een beperking en laat ze dan om en om in tweetallen door een parcours (Haveli) lopen met de beperking die op het kaartje staat. Laat ze wel hun rugzak of tas meenemen. Bijvoorbeeld: je kan niet lopen, hoe kan je dan van punt A naar B komen in Haveli (met een rolstoel)? Je hebt een gebroken been, hoe kan je dan samen van punt A naar B komen in Haveli (met krukken)?

Als alle welpen geweest zijn, praat je even na over hoe ze elkaar geholpen hebben, hoe het was om een beperking te hebben en hoe het was om elkaar te helpen.

Vorbereiding

- Zet Haveli uit met verschillende obstakels, zoals een stoeprand, een deur, een fiets die in de weg staat en dergelijke, zodat de welpen ervaren hoe lastig het kan zijn om een beperking te hebben, maar ook hoe leuk het is om een ander te helpen.
- Maak kaartjes maken met beperkingen erop.

Materiaal

- Touwen, tafels en dergelijke om een route door 'Haveli' uit te kunnen zetten
- Blinddoek of das
- Kaartjes met verschillende beperkingen, zoals: je kan niet lopen, je kan niet zien, je hebt een gebroken been, etc.

Tips en veiligheid

- Houd als spelleider de duo's goed in de gaten en grijp in wanneer noodzakelijk. Laat de kinderen rustig lopen, niet rennen.
- Je kan ook alle welpen een beperking geven en ze vervolgens zelf laten bedenken wie elkaar kunnen helpen. Bijvoorbeeld de blinde persoon de rolstoel laten duwen op aanwijzingen van de welp in de rolstoel. Zo zijn de welpen met een beperking niet alleen de kwetsbaren, maar ook degenen die een ander kunnen helpen.
- Als leuke extra uitdaging kan je de welpen opdrachten geven, zoals een bepaald object ophalen, afdekken of verplaatsen.

SL – 3. De Grote 5 van Nederland, belangrijke gebouwen *

De houthakkers willen bomen omhakken omdat er ruimte nodig is voor het mensendorp. Chil heeft tijdens zijn vluchten al gezien dat er grote gebouwen zijn waar veel mensen naartoe gaan. In Haveli, maar in het dorp van de welpen zeker ook. Hij vraagt zich af of deze gebouwen voor de mensen net zo belangrijk zijn als de bomen voor de dieren. Chil heeft vijf gebouwen gezien die erg belangrijk leken. Weten de welpen wat voor gebouwen dit zijn en vinden zij die ook belangrijk of juist niet? Zouden de welpen hier wel of geen bomen voor laten omhakken en waarom wel of niet?

Beschrijving van de activiteit

Laat de welpen ontdekken welke gebouwen in hun dorp of stad belangrijk zijn. Doe dit door ze vijf puzzels te laten maken met daarop vijf belangrijke, maatschappelijke gebouwen. Leg de stukken van alle vijf de puzzels door elkaar en laat de welpen deze samen sorteren en de puzzels maken. Bespreek hierna met de welpen of zij deze gebouwen belangrijk vinden en welke andere gebouwen zij ook belangrijk vinden in hun dorp. Zouden de welpen hier wel of geen bomen voor laten omhakken en waarom wel of niet? Is het zo op te lossen dat er geen bomen omgehakt hoeven te worden?

Vorbereiding

- Maak vijf puzzels door de platen van de gebouwen in stukken te knippen. Maak de achterkant van de puzzels alle vijf hetzelfde, zodat de welpen moeten samenwerken om de puzzels te kunnen maken.

Materiaal

- Vijf puzzels met gebouwen: een school, een ziekenhuis, een winkelcentrum, een politiebureau of brandweerkazerne en een gemeentehuis.

Tips en veiligheid

- Gebruik waar mogelijk afbeeldingen van gebouwen uit de eigen regio.

SL – 4. De wensboom*

Raksha weet hoeveel de boom bij de Raadsrots voor de dieren betekent. Bagheera heeft haar al eens verteld dat er ook bomen zijn die een bijzondere betekenis hebben voor mensen, omdat die boom geplant is ter herinnering van een belangrijke gebeurtenis, zoals een geboorte. Er zijn in Nederland ook bomen die de mensen 'koortsbomen' noemen. Ze hangen daar stukjes stof in van zieke mensen om te wensen dat de boom hen weer beter maakt. Soms is er een wensboom waar mensen allerlei wensen in hangen. Raksha bedenkt dat zij bij haar boom ook wel eens een wens heeft gedaan die uitkwam. Als de welpen daar hun wensen voor de toekomst in hangen, komen die wensen misschien wel uit. Dan begrijpen de mensen in het dorp hoe bijzonder de boom is en hoe fijn het is om de wereld een stukje mooier te maken. De meneer die Scouting bedacht heeft, heeft eens gezegd: "Wat zou je kunnen wensen om de wereld om je heen een beetje beter te maken?"

Beschrijving van de activiteit

Laat de welpen op een vel papier met plaatjes uit tijdschriften plakken wat ze voor de toekomst wensen om de wereld om zich heen een beetje beter te maken. Zorg dat je hier eerst goed uitleg over hebt gegeven, zodat ze geen computers of auto's voor zichzelf gaan wensen, maar dingen die echt van belang zijn voor de wereld om hen heen. Kan een welp niet helemaal het juiste plaatje vinden, dan kan je hem of haar ook een tekening laten maken van zijn of haar wens of er een toelichting bij laten schrijven. Daarna mogen de welpen hun wensen in de wensboom hangen.

Vorbereiding

- Zet het materiaal klaar op een tafel.
- Maak zo nodig een toekomstboom (als er geen echte boom is die gebruikt kan worden).

Materiaal

- Papier
- Tijdschriften
- Scharen
- Kleurpotloden
- Pennen
- Lijm
- Tafel met krukjes of stoelen
- Toekomstboom (als er een echte boom staat, deze gebruiken en anders zelf een toekomstboom maken)
- Vel papier met daarop het citaat: "Wat zou je kunnen wensen om de wereld om je heen een beetje beter te maken?"

Tips en veiligheid

- Je kan het citaat: "Wat zou je kunnen wensen om de wereld om je heen een beetje beter te maken?" alvast in de (zelfgemaakte) boom hangen of op de stam bevestigen.
- Als er in (de buurt van) je regio een koortboom, een herdenkingsboom of een andere bijzondere boom staat, maak er dan een afbeelding (met uitleg) van om bij de activiteit te leggen. Kennen de welpen deze boom? Als er één op of in de buurt van het terrein staat, is het natuurlijk het leukste om (de welpen er mee naartoe te nemen en) de activiteit in de buurt van deze boom plaats te laten vinden.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit SL – 1: Wat heb ik op mijn bord?
- Activiteit SL – 2: Samen ben je sterk!
- Activiteit SL – 3: Ken je omgeving!
- Activiteit SL – 4: Wensen zeg je nooit hardop!

7.4 VG – Wolvenhol (Veilig & Gezond)

De veiligste plek in de jungle is het Wolvenhol. Raksha leert de houthakkers goed voor zichzelf te zorgen en gezond te blijven.



VG – 1. De soep is heet!***

Baloe wil de houthakkers laten zien dat je lekker eten niet altijd zelf hoeft te verbouwen, maar ook prima uit de natuur kunt halen. Hij neemt hen samen met Mowgli en Shanti mee naar het bos om spullen te zoeken om een lekkere soep van te maken. Hij vertelt de houthakkers welke paddenstoelen je wel en niet kunt eten. Ook zoeken ze bladeren van planten die een lekkere smaak geven aan de soep, zoals de maggieplant. De ingrediënten voor de soep nemen ze mee naar het Wolvenhol, zodat er een lekkere soep van kan worden gekookt.

Beschrijving van de activiteit

Voor de welpen dit spel kunnen spelen, moeten ze eerst de ingrediënten voor de soep zoeken. De welpen gaan de ingrediënten verzamelen met behulp van een boodschappenlijst (= een speurtocht waarbij de welpen onderweg de ingrediënten kunnen verzamelen). Als de welpen terugkomen, sorteren ze de ingrediënten over een aantal losse manden die in een grote cirkel (diameter ca. vier meter) staan opgesteld.

Daarna kan het spel beginnen. Er wordt een welp uitgekozen die de kok wordt die een grote pan soep gaat koken van de vers geplukte groenten en kruiden uit het bos. De kok krijgt een grote spatel en een schort voor en gaat in het midden van de cirkel van manden staan ('de pan'). De andere welpen worden over de manden verdeeld. Vervolgens doen alle welpen hun ogen dicht. De spelleider loopt rond en tikt daarbij één van de welpen op de schouder. Degene die op de schouder getikt is, is het rotte ingrediënt. Op het teken van de spelleider, doet iedereen zijn ogen weer open.

De kok begint met de spatel in de pan (de speelcirkel) te roeren. De spelleider ('Baloe') vraagt aan de kok welk ingrediënt de kok in de pan wil. De kok antwoordt (bijvoorbeeld: "Paddenstoelen"). Vervolgens vraagt Baloe hoeveel dan wel. De kok antwoordt (bijvoorbeeld: "3"). De welp(en) die bij de mand met het betreffende ingrediënt staat/staan (in dit geval dus de mand met paddenstoelen) pakt/pakken (samen) die hoeveelheid ingrediënten uit de mand (drie in dit geval) en gaat/gaan hiermee rondjes rond de kok lopen, in de richting waarin de kok roert. Dan wordt er een nieuw ingrediënt gekozen, etc. Tussendoor zegt Baloe dat de soep warmer wordt en gaan de groenten harder lopen.

Dit gaat door tot de kok het rotte ingrediënt noemt. Als dit gebeurt, roept deze heel hard "Rot!" en gaat proberen zoveel mogelijk andere ingrediënten in de 'pan' te tikken. De kok probeert zo snel mogelijk het rotte ingrediënt te tikken, voordat alle andere ingrediënten getikt zijn. Ingrediënten die door het rotte ingrediënt getikt zijn, worden ook rot en moeten naar de 'GFT-bak': ze gaan buiten de cirkel staan. Ieder ingrediënt (inclusief het rotte) dat zelf buiten de cirkel komt, is ook af. Zodra het rotte ingrediënt alle andere ingrediënten heeft getikt of zelf door de kok wordt getikt, is het spel voorbij. Vervolgens kan er uit de welpen wiens ingrediënt nog niet door de kok is genoemd een nieuwe kok worden gekozen. De welpen worden dan opnieuw over de manden verdeeld en het spel kan nog eens worden gespeeld.

Vorbereiding

- Zet de speurtocht uit (= maak een boodschappenlijst) waarbij de welpen ingrediënten verzamelen.
- Zoek afbeeldingen op van ingrediënten van de soep en print ze.
- Zet het cirkelvormige speelveld ('de pan') uit met daar omheen per groepje ingrediënten een kleine cirkel van touw of een hoepel.

Materiaal

- Touwen om manden mee uit te zetten op het veld, je kunt ook hoepels gebruiken
- Een pion met een stok per hoepel/cirkel waarop staat welk ingrediënt erbij hoort
- Enorme spatel of soeplepel voor de kok om in de pan te roeren
- Een keukenschort voor de kok
- Speurtocht om de ingrediënten te verzamelen
- Afbeeldingen van ingrediënten voor in de soep

Tips en veiligheid

- Door het lopen in rondjes kun je heel duizelig worden en bij het wegrennen voor de kok vallen. Denk eraan dat je dit spel speelt op een geschikte ondergrond, bij voorkeur op gras.
- Laat de kok regelmatig wisselen van de kant waarop hij roert, waardoor de ingrediënten de andere kant op moeten lopen. Laat de kok dit ook benoemen. Doe het zelf als de kok het vergeet.
- Let op dat het schort bij de kok zo is omgebonden dat het niet snel los laat en de kok er veilig in kan rennen.

VG – 2. Ikki's lichaamsdelenchaos**

Ikki roept de welpen bij zich en vertelt dat als mensen ziek zijn ze soms een nieuw orgaan moeten hebben. Dat kan dan door dokters gemaakt worden of juist uit het lichaam van iemand anders komen. Door te opereren, wordt het orgaan dan in het juiste lichaam op de juiste plek geplaatst. Dat heeft ze gezien in het oefenziekenhuis waar ze langs is geweest en waar mensen leren om dokter te worden. Helaas zijn de plaatjes van de organen in de les tussen haar stekels gekomen. Ikki heeft er maar het beste van gemaakt. Om de mensen uit het dorp en de houthakkers te laten zien dat bomen meer op mensen lijken dan ze denken, heeft ze wat plaatjes met de 'organen' van de bomen verwisseld. De welpen gaan samen met Ikki zorgen dat de lichaamsdelen bij de juiste lichamen op de juiste plek geplaatst worden.

Beschrijving van de activiteit

Dit spel wordt in een groepje gespeeld. Op een groot vel papier (bij voorkeur A3 of groter) zijn een skelet en een stam van een boom afgebeeld. Maar de boom en het lichaam zijn natuurlijk niet compleet. Er zijn allemaal onderdelen van de boom (takken, wortels, bladeren, bloesem) op een vergelijkbare plek aan een afbeelding van een lichaam geprikt en lichaamsdelen en organen (armen, benen, hoofd, hart, longen, hersenen, voeten, handen, polsen, etc.) op een vergelijkbare plek op een boom. De welpen moeten nu proberen om zo snel mogelijk met plakband of punaises de organen en lichaamsdelen op de juiste plek in en aan het lichaam te plakken en de onderdelen van de boom op de goede plek aan de stam vast te maken. De spelleider neemt de tijd op. Als de welpen alles geplaatst hebben, controleren ze samen met de spelleider of alles op de juiste plek zit. Voor ieder verkeerd geplaatst onderdeel krijgt het groepje tien strafseconden. Vervolgens schrijven ze hun namen en tijd op de stam van de boom.

Vorbereiding

- Teken een skelet en een boomstam en leg het neer of hang het op in het lokaal.
- Teken of print lichaamsdelen, organen en onderdelen van de boom, knip ze uit en verdeel ze over het speelveld.
- Maak een controleblad (afbeelding van resultaat) waarmee de welpen zelf kunnen controleren of ze het goed gedaan hebben.

Materiaal

- Tekening van een skelet
- Tekening van een boomstam
- Plaatjes van de lichaamsdelen en organen van een mens

- De onderdelen van de boom
- Plakband of punaises
- Prikbord of een grote plaat om de afbeeldingen op te bevestigen
- Stopwatch (bijvoorbeeld op de mobiele telefoon)

Tips en veiligheid

- Het lichaam kan ook op een grote, houten plaat worden geschilderd.
- Als je de lichaamsdelen en organen plastificeert of van hout maakt, kunnen ze vaker gebruikt worden.
- Om de activiteit aan te kleden, kan er van hout of papier een Ikki gemaakt worden waarbij de plaatjes met lichaamsdelen en organen echt tussen de stekels zitten.
- Om het spel langer en actiever te maken, zou er voor een levende Ikki (leidinggevende) gekozen kunnen worden, waarbij de welpen tijdens een tikspel de opgeplakte lichaamsdelen en organen van de spelleider moeten afhaken en de over het speelveld verspreide onderdelen van de boom moeten verzamelen.
- Om er een waterspel van te maken, zouden de organen en boomonderdelen aan de ene kant van het water kunnen liggen en het lichaam en de boom aan de andere kant. De welpen varen dan samen met een leidinggevende in een kano, motorboot of lelievlet van de ene naar de andere kant van het water in een 'ambulanceboot' en nemen steeds één lichaamsdeel of onderdeel mee dat dan op de juiste plek geplaatst wordt. Daarna wordt er weer terug gevaren voor het volgende lichaamsdeel.

VG – 3. Pictogrammenmemory**

Op veel producten staan van die rare tekenjes die vertellen wat er gevaarlijk is aan een product, bijvoorbeeld dat je het niet mag drinken. Wat gevaarlijk is voor mensen, is vaak ook niet goed voor de natuur en de bomen. Mensen gebruiken veel producten om te zorgen dat planten beter groeien. Maar hoe kun je nu weten wat gevaarlijk is en wat goed is voor het milieu, als je niet weet wat het plaatje betekent? Baloe heeft daar een leuk spel voor bedacht.

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan een memoryspel spelen met pictogrammen die op allerlei producten te vinden zijn. Maar de kaartjes van het memoryspel liggen over het grasveld verspreid, dus de welpen moeten eerst zoeken naar de kaartjes. Als ze kaartjes hebben gevonden die qua oplossing en 'probleem' bij elkaar horen, mogen ze die meenemen.

Als alle setjes van kaartjes zijn gepakt, worden de kaartjes in twee groepen verdeeld:

- Groep 1: kaartjes die met pictogrammen te maken hebben en wat ze betekenen.
- Groep 2: kaartjes die horen bij oplossingen.

Bekijk met de welpen de kaartjes van de pictogrammen en bespreek waar je de plaatjes op terug kunt vinden. Daarna kunnen jullie de oplossingen nog bespreken.

Vorbereiding

- Zoek en print de memorykaartjes en maak een beschrijving van de gebruikte pictogrammen voor de spelleider.
- Verspreid de kaartjes over het speelveld.

Materiaal

- Memorykaartjes met pictogrammen van keurmerken (zoals fair trade, biologische groente, scharreleieren, weidemelk)
- Beschrijving van de betekenis van de pictogrammen voor de spelleider.

Tips en veiligheid

- Als de groep erg groot is, kun je ook meerdere memoryspellen spelen en daarna met elkaar de kaartjes bespreken.

VG – 4. Gezond snacken*

Na een dag hard spelen, hebben de welpen best honger en dat geldt natuurlijk ook voor de houthakkers. Je kan dan naar de winkel gaan om iets lekkers te halen dat al helemaal klaar is, maar Baloe laat zien dat je ook met de dingen in de jungle iets lekkers kunt maken. De dorpsbewoners hoeven dan geen bomen te kappen om voedsel te verbouwen.

Beschrijving van de activiteit

De welpen leren hoe je van groente en fruit lekkere hapjes kunt maken. Maar voordat ze gaan beginnen, moeten ze eerst wel zorgen voor goede hygiëne. Ze wassen eerst hun handen en zoeken alles wat ze nodig hebben bij elkaar. Laat de welpen vervolgens alle ingrediënten in stukjes snijden en verder het recept volgen.

Vorbereiding

- Zoek een recept voor een gezonde snack met natuurlijke ingrediënten op. Kijk bijvoorbeeld eens op <http://www.geolution.nl/?s=eetbaar>.
- Leg per groepje alle ingrediënten klaar.
- Het is verstandig om het recept uit te proberen, omdat je dan weet of er eventueel moeilijke dingen in zitten.
- Print het recept meerdere keren en lamineer het.
- Zet alle materialen klaar die de welpen nodig hebben.

Material

- Recept voor een gezonde snack met bijvoorbeeld boomfruit, bessen of andere te plukken ingrediënten
- Ingrediënten voor de gezonde snack
- Snijplanken
- Mesjes
- Bordjes
- Plek om handen te wassen
- Zeep
- Handdoek
- Wasteiltje om de gebruikte spullen schoon te maken

Tips en veiligheid

- Houd een verbanddoos in de buurt voor als de welpen per ongeluk in hun vingers snijden.
- Vertel de welpen dat de mesjes op de tafel moeten blijven en alleen daar gebruikt mogen worden.
- Zorg dat de welpen eerst het recept helemaal lezen, zodat ze weten welke stappen ze moeten zetten.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit VG – 1: Brand je mond niet!
- Activiteit VG – 2: Alles heeft zijn vaste plekje
- Activiteit VG – 3: Wees voorzichtig!
- Activiteit VG – 4: Lekker gezond, eet smakelijk

7.5 INT – Emaarate ruïne (Internationaal)

Binnen dit activiteitengebied gaan we een kijkje nemen in andere landen en culturen. We leren de mensen dat er over de hele wereld andere mensen leven voor wie bomen heel belangrijk zijn. Ook kunnen de houthakkers van mensen uit andere landen leren hoe je samenleeft met de natuur.



INT – 1. Op theevisite bij de Amish**

Chil heeft een keer een verhaal van een trekvogel uit Amerika gehoord in Haveli. Die vertelde hem dat daar mensen wonen die zichzelf Amish noemen. “Deze mensen leven zoals mensen vroeger leefden”, vertelde de vogel. Vanaf het dak van een grote boerderij had de vogel de mensen in het dorp zitten bekijken.

De man en vrouw droegen kleding die de vogel niet kende. “Behalve misschien als op die plaatjes van vroeger, foto’s noemen ze die geloof ik”, zei de vogel. “De man en vrouw kregen visite. Ze drinken thee uit kopjes. Maar dat gaat heel anders dan jullie hier in Haveli thee maken, hoor. De vrouw deed blokken hout in een kachel. Daarna zette ze een grote ketel op de kachel. Toen het water kookte, strooide ze er wat bladeren in.”

Heel anders dus dan hoe de meeste mensen hier thee zetten. “En...,” gaat de vogel verder. “Ze hebben ook geen suiker, zoals wij. Nee, ze hebben alleen maar honing van de bijen om hun eten en drinken zoet te maken.”

Chil vraagt zich af of de dorpsbewoners iets van de Amish kunnen leren, zoals goed samenwerken, minder nodig hebben en beter met de natuur leven. Hij weet een goede manier om de dorpsbewoners en welpen hiermee kennis te laten maken.

Beschrijving van de activiteit

Om te ervaren hoe het werkt als je geen machines en elektriciteit gebruikt, gaan de welpen vandaag zelf pannenkoekjes bakken van zelf gemalen meel boven een houtvuurtje.

De welpen malen zelf in tweetallen een deel van het meel voor de pannenkoekjes. Het graan wordt op een schone baksteen gelegd. Vervolgens komt er een andere baksteen bovenop. Eén welp houdt nu de onderste baksteen vast en een andere welp schuift voorzichtig de bovenste baksteen heen en weer. Daarna mengt het groepje zelf alle ingrediënten door elkaar tot een deeg. Ze moeten de ingrediënten afwegen met natuurlijke maten of een ouderwetse weegschaal met gewichten. Iedereen heeft een taak om ervoor te zorgen dat het beslag gemaakt wordt.

Vervolgens bakken de welpen pannenkoekjes van het beslag. Ze doen dit in een klein koekenpannetje op een klein vuurtje tussen bakstenen. Medewerkers hebben hiervoor van tevoren al een soort jagersvuurtje (zie http://nl.scoutwiki.org/Soorten_vuur) gemaakt met twee stapels van twee grote bakstenen of twee keer twee stapels van kleine bakstenen op ongeveer vijftien cm van elkaar, met hiertussen een klein vuurtje van twijgjes (zie [afbeelding](#)).

Vorbereiding

- Probeer uit hoe je meel maalt, natuurlijke maten afweegt en probeer het recept uit.
- Zet voldoende graankorrels om te malen klaar voor het aantal deelnemers, zodat alle welpen even een beetje meel kunnen malen.
- Zet voor elk groepje voldoende ingrediënten voor het beslag klaar.
- Maak een taakverdeling binnen het groepje, zodat je weet wie er wanneer aan de beurt is om te komen helpen met het beslag maken en wie wanneer mag malen.

Materiaal

- Ingrediënten voor het recept (per groepje):
 - 350 gram bloem
 - 170 gram boter

- 280 gram honing
- 3 eierdooiers
- 1 theelepel bakpoeder
- Snufje kaneel
- Mengkom voor het beslag
- Bakstenen: één per welp en nog vier grote of acht kleine voor om het vuurtje
- Handje graankorrels om te vermalen per welpenkoppel
- Twijgjes
- Lucifers of aansteker
- Eventueel houtsnippers en een aanmaakblokje (let op: grote vlam in eerste instantie!) of krant om het vuur aan te krijgen
- (Survival)koekenpannetjes die op kampvuur kunnen
- Eventueel groene zeep of folie om de bodem van het pannetje mee te beschermen
- Emmer water voor bij het vuur
- Teiltje water, zeep en handdoek om vooraf de handen te wassen (niet in de blusemmer!)

Tips en veiligheid

- Een vuurtje maken, is wel spannend maar moet ook goed in de gaten worden gehouden. Een stoker of bakker bij de activiteit kan zich alleen met het vuurtje bezighouden. Doe deze activiteit niet zonder ervaren 'vuurkoker'. Zorg ook voor goede, duidelijke afzetting, zodat er niet continu welpen (van andere groepjes) langs het vuur heen en weer lopen of rennen.
- Denk aan de standaard veiligheidsmaatregelen bij een kampvuur: geen droog gras er omheen, emmer bluswater bij de hand, etc.
- Je hoeft niet voor elke welp een maalsteen te hebben. Ze kunnen dit ook heel goed in een groepje om beurten doen.
- Test natuurlijke maten in je recept goed uit, want anders wordt het beslag te dik of dun. Aangezien je de hoeveelheden vooraf afmeet, kun je hier natuurlijk wel een weegschaal voor gebruiken. Daarom staat ook het aantal grammen aangegeven ter controle.
- Zoek een afbeelding van de Amish om aan de welpen te laten zien
- Ook leuk: bakken op een [ouderwetse melkbus](#).

INT – 2. Eerlijk delen***

In Haveli verzamelen ze materialen uit de jungle om van alles mee te maken. Wat niet uit de jungle komt, halen ze van verder weg. De grondstoffen zijn niet eerlijk verdeeld over de wereld. Hierdoor hebben sommige mensen te veel en anderen hebben bijna niets. Om te proberen dit iets eerlijker over de wereld te verdelen, zijn er regels afgesproken binnen een belangrijk samenwerkingsverband: de Verenigde Naties. Bagheera heeft hier een spel mee bedacht. Als de mensen uit het dorp denken aan hoe goed ze delen met mensen in andere landen en hoe belangrijk dat is, snappen ze misschien ook hoe belangrijk het is om de jungle eerlijk te delen met de dieren en dat dat niet zo moeilijk is.

Beschrijving van de activiteit

In het speelveld bevinden zich vijf landen (afgezet met touw): Japan, Nederland, China, Saoedi Arabië en India. De welpen worden over deze vijf landen verdeeld en krijgen een voorwerp waar aan te zien is bij welk land ze horen (bijvoorbeeld: Japan - karateband, Nederland - klomp, China - Chinees hoedje met zwarte vlechtjes, Saoedi Arabië - tulband, India - Indiaas hoedje). Ieder land heeft zijn eigen grondstof (respectievelijk thee, melk, rijst, olie, kruiden). Het doel van het spel is, om in elk land juist van elk product één exemplaar te krijgen, zodat iedereen genoeg heeft van alles.

De welpen hebben een handelsopdracht (handelsvergunning) nodig voor een bepaald product, zodat ze kunnen ruilen. Die kunnen ze halen bij de Verenigde Naties, een centrale post in het midden. Ieder land mag maar één handelsvergunning per keer in zijn bezit hebben. Zonder handelsvergunning mag er niet geruild worden. In ieder land is voor elk van de andere landen één keer het product

beschikbaar, gemerkt met de vlag van dat land. Als een team een handelsvergunning heeft voor een bepaalde grondstof, moet het team bedenken bij welk land dat product te vinden zou kunnen zijn en het daar gaan ruilen met één van hun eigen grondstofkaarten die gemarkeerd is met de vlag van dat land. Als een welp wordt betrapt op het meenemen van een grondstof zonder handelsvergunning of zonder te ruilen met de juiste kaart, mag deze welp niet meer meedoen met het spel.

Er loopt ook een piraat rond (= de spelleider). Deze steelt de handelsvergunningen door de welpen te tikken als ze van het ene land naar het andere land gaan. In de landen zijn de welpen vrij.

Vorbereiding

- Maak of koop per land drie voorwerpen die bij het land horen (Japan - karateband, Nederland - klomp, China - Chinees hoedje met zwarte vlechtjes, Saoedi Arabië - tulband, India - Indiaas hoedje).
- Zoek de grondstofkaarten op en print ze.
- Maak handelsvergunningen (vijf voor iedere grondstof) en print ze.
- Zet het speelveld met de 'landen' uit en verdeel de grondstoffen.
- Richt een post in voor de Verenigde Naties en leg daar de handelsvergunningen neer.

Materiaal

- Grondstofkaarten
- Handelsvergunningen
- Vijf touwen om de grondstoflanden uit te zetten
- Fluitje om het spel af te fluiten.
- Drie bijpassende voorwerpen per land

Tips en veiligheid

- Probeer de welpen in gelijke teams over zoveel mogelijk landen te verdelen. Er mogen best landen zijn zonder team (bijvoorbeeld als je zes welpen in tweetallen verdeelt over drie landen). Daar worden dan alleen de grondstoffen geruild. Als er vijf welpen of minder zijn, kan iedere welp natuurlijk alleen spelen.
- Als het onmogelijk is om gelijke teams te maken (bijvoorbeeld bij zeven welpen), maak dan één van de welpen 'piraat'.
- Let erop dat de welpen niet over de touwen struikelen. Een alternatief is werken met stoepkrijt of lijnen in zand tekenen.
- Houd in de gaten dat als de piraat tikt ook de handelsvergunningen worden ingeleverd.

INT – 3. Een speelafpraak bij mijn Indiaanse vriend**

Over de hele wereld leven mensen voor wie bomen en de natuur een bijzondere betekenis hebben. Akela vertelt dat hij een keer contact had met een wolf aan de overkant van de zee. Daar wonen mensen die indianen heten. Indianen vertellen altijd veel verhalen over hoe de dingen in de wereld zijn gekomen.

Zo is er het verhaal over het vuur, dat de goden van de Vuurwezens hebben gestolen en in de bomen verstopt. De goden hebben de indianen verteld hoe je het vuur weer uit het hout van de bomen kunt laten komen.

De kinderen van het indianendorp hebben een spel bedacht bij dit verhaal. Als de mensen uit het dorp dit spel zien en het verhaal er achter horen, begrijpen ze misschien hoe bijzonder en waardevol bomen eigenlijk zijn.

Beschrijving van de activiteit

Je speelt dit spel in twee groepjes. Van elk groepje is een welp een Vuurwezen en hij of zij krijgt een blinddoek om. Dit Vuurwezen ligt te slapen. Voor het Vuurwezen liggen stukken vuur die de welpen

van het andere team proberen te stelen om in hun eigen boom aan de andere kant van het speelveld te stoppen, zonder dat het Vuurwezen het hoort.

Hoort het Vuurwezen het wel, dan probeert hij of zij zo snel mogelijk de dief aan te wijzen. Het Vuurwezen mag alleen rechtstreeks wijzen (dus eerst de arm ingetrokken en dan in één beweging wijzen). Als het het Vuurwezen lukt om de dief precies aan te wijzen, dan gaat de dief terplekke zitten en mag hij of zij geen geluid meer maken. Deze welp vormt dan een extra hindernis.

Als van één groepje alle welpen zijn uitgeschakeld of al het vuur is gestolen, is het spel voorbij en wordt gekeken welk groepje het meeste vuur in zijn boom heeft.

Vorbereiding

- Maak kaartjes met een afbeelding van vuur erop.
- Maak bomen van pionnen.

Materiaal

- 2 als bomen aangeklede pionnen per groepje
- 20 stukken vuur (geprint)
- 2 blinddoeken

Tips en veiligheid

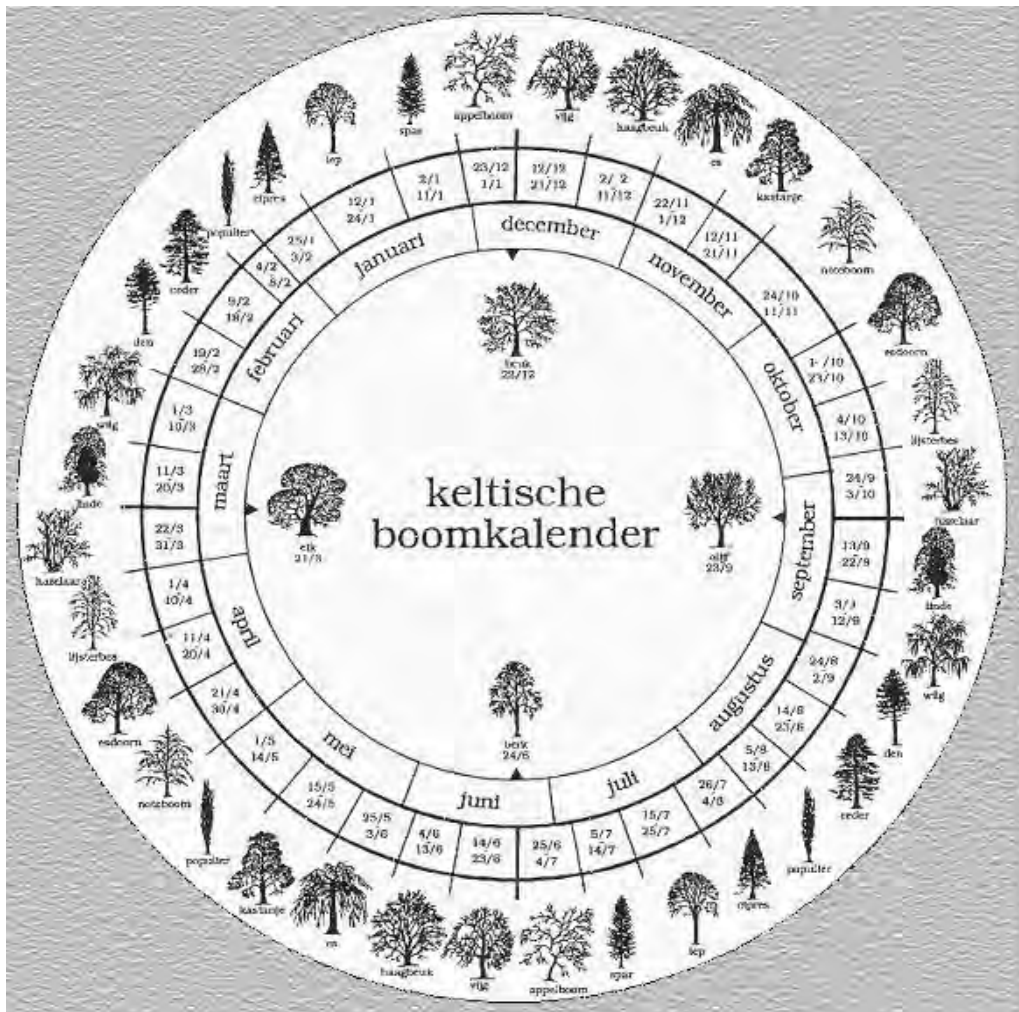
- Speel het spel een keer zelf, zodat je weet waar de knelpunten zitten.
- Plastificeer het vuur, zodat het de hele dag meegaat.
- Op een warme dag kan je de vuurwezens ook een waterpistool geven om de dieven mee te raken.

INT – 4. Bomenhoroscoop**

Over de hele wereld leven volkeren voor wie bomen en de natuur een bijzondere betekenis hebben. Akela vertelt dat hij een keer contact had met een oude wolf uit een dierentuin in Schotland, die vertelde over een volk dat daar vroeger leefde: de Kelten. De welpen kennen vast wel de sterrenbeelden zoals wij die gebruiken, bijvoorbeeld vissen en leeuw. Misschien kennen ze ook de Chinese sterrenbeelden waarbij je geboortjaar bepaalt welk dier je bent wel. De Kelten hadden ook zo'n systeem bedacht, maar dan met bomen. Als de mensen uit het dorp dit horen, begrijpen ze misschien hoe bijzonder bomen zijn en dat bomen en mensen veel gemeen hebben.

Beschrijving van de activiteit

Laat alle welpen op een kaartje schrijven wat hun geboortedatum is. Daarna zoeken ze op de bomenhoroscoop (zie volgende pagina) op welke boom er bij hun verjaardag hoort. Vervolgens worden de bomen op hun rug geplakt en moeten ze, door elkaar vragen te stellen over de bomen en het seizoen van hun verjaardag, in de goede chronologische volgorde gaan staan. Er mogen geen data worden genoemd, totdat de welpen denken in de goede volgorde te staan. Dan zeggen ze in volgorde hun geboortedatum. Klopt het?



Bron: <http://www.bomentijd.nl/horoscoop.htm>

Voorbereiding

- Print de bomenhoroscoopkalender.
- Maak kaartjes die de welpen kunnen invullen.

Materiaal

- Bomenhoroscoopkalender
- Per welp een kaartje
- Stiften om de kaartjes in te vullen
- Plakband om de kaartjes op de rug te plakken.

Tips en veiligheid

- Geef de welpen de afbeelding van de boom die op hun rug zat mee, met de beschrijving erbij van wat dit volgens de Keltische horoscoop over jou zegt (volg hiervoor de link onder de afbeelding).

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit INT – 1: Het verleden leeft in de toekomst!
- Activiteit INT – 2: Eerlijk zullen we alles delen!
- Activiteit INT – 3: Vrienden zijn er overal
- Activiteit INT – 4: Kijk eens om je heen

7.6 EXP – Guha grotten (Expressie)

De wanden van de Guha grotten zijn beschilderd door bewoners van heel lang geleden. Mang leidt de houthakkers graag rond, voordat Baloe aan een voorstelling begint.



EXP – 1. Maak je favoriete boom voor de toekomst*

Toekomstbomen zijn bomen die behouden moeten blijven voor de toekomst. Natuurlijk zoek je daar de beste en mooiste bomen voor uit. Mang wil bijvoorbeeld graag dat als toekomstboom een boom met een paar mooie grote takken wordt gezocht, waar je goed op zijn kop aan kunt gaan hangen.

Hoe ziet de beste toekomstboom er voor de welpen uit? Als we samen een bos vol van dit soort toekomstbomen maken, kunnen we de dorpsbewoners laten zien wat wij belangrijk vinden en waarom. Dan kunnen ze zelf de band tussen mens en boom ervaren en zullen ze het vast beter begrijpen. Door goed samen te werken in plaats van ruzie te maken, bouw je een mooie toekomst!

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan samen van verschillende kosteloze en natuurlijke materialen hun eigen toekomstboom in elkaar knutselen. Denk dus aan de boom van je dromen, de mooiste en sterkste boom en de boom die voor alle andere bomen kan zorgen. En dus de boom die je het liefste in de jungle wilt hebben staan en die zeker moet blijven staan.

Het mag ook best een soort boom zijn die nu nog helemaal niet bestaat, maar later in de toekomst misschien wel! Op deze manier ontstaat er straks een klein bos van toekomstbomen. Natuurlijk werken de welpen uit het nest met elkaar samen. Maar voor de welpen gaan knutselen, moeten ze over een paar zaken nadenken:

- Uit welke onderdelen bestaat een boom eigenlijk? Hoe krijgen ze voor elkaar dat de boom ook rechtop blijft staan? Zou Mang bijvoorbeeld ook aan de takken van deze boom kunnen hangen? En mogen er ook andere jungledieren komen logeren?
- Het is belangrijk om de verschillende onderdelen goed in elkaar te knutselen, maar er moet natuurlijk ook goed nagedacht worden over hoe de verschillende onderdelen stevig aan elkaar gezet kunnen worden, zodat de boom rechtop kan staan. De welpen kunnen de boom vervolgens ‘testen’ met bijvoorbeeld een knuffel-Mang of andere pluuche jungleknuffels.

Voorbereiding

- Regel voldoende knutselmateriaal en let het klaar voor de groepjes.
- Zet een stuk ‘bos’ af waarbinnen de bomen gebouwd mogen worden.

Materiaal

- Voldoende knutselmateriaal. Je kunt zowel kosteloos materiaal gebruiken als natuurlijke materialen, zoals (schoon) afvalmateriaal en afgevalen takken en bladeren
- Gekleurd papier
- Tape
- Bindtouw
- Verf
- Wasco
- Stiften

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat ook de laatste groep nog voldoende materiaal heeft om een toekomstboom te maken door bijvoorbeeld vooraf hoeveelheden gebruiksmateriaal in dozen te verdelen.

- In plaats van één toekomstboom per groepje kun je er ook voor kiezen om met alle welpen aan één hele grote toekomstboom te werken. Maak dan alvast een kale stam, zodat ieder groepje de boom mooier en groter kan maken met nieuwe takken, bladeren en wat ze er allemaal nog meer in willen hebben.
- Zorg ervoor dat de boom stevig vast staat, zodat hij niet meteen omvalt als het gaat waaien of als iemand er per ongeluk tegenaan stoot. Let hierbij ook op loslatende onderdelen, zeker bij gebruik van scherpe, harde of zware materialen.
- Uiteraard is ook veilig gebruik van materialen (scharen, kwasten, verf, lijm) een aandachtspunt.

EXP – 2. Afmaakverhaal*

Bomen kunnen heel oud worden en oude bomen hebben vaak een hele geschiedenis in zich. Hathi is één van de oudste dieren in de jungle, maar er zijn bomen die nog ouder zijn dan Hathi. Hathi weet dat dit wel oersterke bomen moeten zijn, en hij wil dan ook graag dat deze bomen in de toekomst blijven staan. Eén van deze oude bomen is ook de favoriete boom van Mowgli en Shanti. Ze gaan daar vaak naartoe. Als de houthakkers horen wat voor bijzondere herinneringen Mowgli en Shanti aan de boom hebben, zullen ze beter begrijpen hoe belangrijk de jungle en de bomen zijn voor Mowgli, Shanti en de dieren.

Beschrijving van de activiteit

Hathi begint met het vertellen van een verhaal: “In de jungle leven dieren, maar er zijn ook mensendorpen waar mensen wonen. En die mensendorpen worden steeds groter. De mensen halen bos weg om plaats te maken voor hun dorp en ze gebruiken het hout om huizen en andere spullen van te maken. Mowgli en Shanti hebben een favoriete boom in het bos waar ze altijd naartoe gaan. Dit is een boom waar ze een speciale herinnering aan hebben. Op een dag klommen Mowgli en Shanti in de boom. En toen...”

Op dit moment stopt de leidinggevende met vertellen en mogen de welpen het verhaal gaan aanvullen en bedenken hoe dit verder gaat. De eerste welp mag een vervolg bedenken. Daarna is de welp daarnaast aan de beurt en zo gaat het door. Hoe loopt het verhaal af?

Vorbereiding

- Zet het eerste stuk verhaal op papier, zodat een leidinggevende dat voor kan lezen. Zorg voor een plekje waar je rustig met een groep welpen kan zitten.

Materiaal

- Het eerste stuk van het verhaal, eventueel pen en papier om het vervolg op te schrijven

Tips en veiligheid

Leg eventueel een paar afbeeldingen klaar (door elkaar), die je achter de hand houdt. Als de welpen even geen inspiratie hebben, dan kun je deze afbeeldingen geven. De afbeeldingen hoeven op zich niet veel te zeggen, maar kunnen een aanknopingspunt zijn voor de welpen. Geef iedere welp een afbeelding en laat hem of haar zelf bepalen wanneer die afbeelding aan de beurt is. Vervolgens kunnen ze zelf vertellen wat er gebeurt.

Laat iedere welp kiezen of hij of zij een stukje vertelt, of laat hem of haar een soort stripplaatje tekenen dat het vervolg van het verhaal vertelt. De getekende plaatjes kun je naderhand ophangen en het is leuk om dan te bekijken welke verschillende verhalen de verschillende groepjes hebben bedacht. Je kunt je er ook voor kiezen om elk volgend groepje weer een stripverhaal te laten maken dat aansluit op dat van de vorige groep, zodat er één doorlopend verhaal ontstaat. Als de welpen aan het eind terugkomen, kunnen ze zien hoe het verhaal uiteindelijk is afgelopen.

EXP – 3. Bomendans met Marala***

In veel culturen wordt veel gedanst. Vaak met allerlei redenen: uit angst (om bijvoorbeeld kwade geesten weg te jagen), uit blijdschap (om iets te vieren, bijvoorbeeld omdat de oogst goed is), om wat te laten zien (of iets of iemand na te doen) of gewoon voor de lol.

Er zijn dus veel verschillende soorten dansen. Maar kunnen de welpen ook een dans bedenken die de verschillende bewegingsvormen van een boom nadoet? Hoe beweegt een boom als het stormt en hoe als de zon schijnt? En hoe beweegt een boom die het koud heeft?

Hoe zou zo'n dans er dan uit moeten zien? Dat mogen de welpen samen met Marala gaan bedenken, zodat ze ook de dorpsbewoners eens in de huid van een boom kunnen laten kruipen. Misschien zullen ze de bomen dan beter begrijpen en ze minder snel omhakken.

Beschrijving van de activiteit

De spelleider (Marala) doet op muziek een aantal boombewegingen voor, die de welpen nadoen. Vervolgens bedenken de welpen om de beurt een extra danspasje voor de bomendans, zodat de andere welpen dit na kunnen doen. De welpen mogen zelf bedenken of ze rondom een boom gaan dansen, of juist niet, omdat ze zelf in hun dans al bomen nadoen.

Vorbereiding

- Bereid een aantal dansjes voor om de welpen op weg te helpen.

Materiaal

- Eventueel attributen voor gebruik bij de dans (zoals boomtakken, bruine kleden, bloemen, bladeren, etc.)

Tips en veiligheid

- Je kunt ook een taakverdeling binnen het groepje maken, waarbij een aantal welpen dansen en een aantal zorgen voor de muziek bij de dans. Zorg in dit geval voor wat muziekinstrumenten.
- Het is leuk om de welpen bij de sluiting allemaal te vragen hun dans nog eens te doen (of welpen in hun buurt na te doen als ze deze activiteit gemist hebben).

EXP – 4. Journaal over de toekomst**

In de jungle is Chil de boodschapper. Hij is er goed in om het nieuws snel over te brengen in de hele jungle. Zo bracht Chil ook snel het nieuws rond dat de houthakkers in het bos waren om een prachtige boom om te hakken. Maar als Chil over het mensendorp heen vliegt, dan ziet hij dat veel mensen anders nieuws verspreiden. De meeste mensen hebben een scherm staan met bewegende plaatjes erop, en uit dit scherm komt ook geluid. Chil wil wel eens weten hoe de mensen dat doen, en om vrienden te worden met de dorpsbewoners, vraagt hij hen daarom om samen een 'mensennieuwsuitzending' te maken. Dat vinden de dorpsbewoners wel een leuke manier om met de dieren samen te werken! Samen maken ze een journaal over de toekomst. De dorpsbewoners worden er helemaal vrolijk van. Misschien is de toekomst toch niet zo slecht.

Beschrijving van de activiteit

De welpen maken een journaal over de toekomst. Hoe willen de welpen dat de toekomst er uit ziet en wat willen de welpen daarin doen, of wat willen ze later worden?

Verdeel de rollen: één van de welpen kan bijvoorbeeld nieuwslezer zijn, er kan er één verslaggever zijn, één of meerdere welpen zijn interviewers en er zijn welpen die geïnterviewd worden of dingen laten zien. De welpen kunnen ervoor kiezen om elkaar te interviewen over hoe de toekomst er uit ziet,

of wat zij later willen worden. In plaats van interviewen kunnen ze op televisie ook hun toekomst gaan uitbeelden. Een mix is natuurlijk ook mogelijk.

De welpen mogen kort overleggen (eventueel met hulp van de leiding) over wat ze willen maken. Daarna gaan ze het journaal zo snel mogelijk 'live' opnemen. Natuurlijk is het niet erg als de welpen een foutje maken. Als het journaal is opgenomen, dan ga je het ook meteen samen terugkijken.

Vorbereiding

- Richt een kleine studio in (dat kan zowel binnen als buiten).
- Zorg voor een camera en apparatuur om het gemaakte journaalfilmpje meteen terug te spelen.

Materiaal

- Filmcamera met ingebouwde of losse microfoon
- Afspeelapparatuur om de opnames direct terug te kunnen kijken
- Materiaal om een eenvoudige studio in te richten (een tafel en een paar stoelen is in ieder geval handig)
- Verkleedkleden

Tips en veiligheid

- Leg als leiding een paar concrete ideeën neer wat de welpen zouden kunnen doen. Richt je bij deze ideeën op een positieve toekomst en niet op een doemscenario. Positief nieuws dus. Ze kunnen hier dan uit kiezen of ze kunnen zelf wat bedenken. Op die manier kunnen ook welpen die nog geen enkel idee hebben een kort journaal over de toekomst maken.
- Je kan welpen ook elkaar laten helpen, bijvoorbeeld door ze elkaar te laten interviewen of in groepjes te laten werken (één welp kan dan bijvoorbeeld de verslaggever zijn, één een toevallige voorbijganger, etc.)
- Let er als leiding een beetje op dat de welpen elkaar in hun 'nieuwsitems' niet belachelijk maken.
- De opnames zijn vooral bedoeld om direct terug te kijken en weer overheen te spoelen. Als je de opnames later ook voor iets anders wilt gebruiken (bijvoorbeeld iedere groep achteraf een dvd sturen met de opnames, of een selectie tonen bij de sluiting), let dan wel even op het portretrecht: er is vooraf toestemming van de ouders nodig.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit EXP – 1: Wat je doet, is goed!
- Activiteit EXP – 2: Dat is spannend!
- Activiteit EXP – 3: Dat is mooi!
- Activiteit EXP – 4: Dit is Welpennieuws

7.7 UST – Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

De dieren noemen deze plek Aag Ki Nishaani, wat 'verlaten vuurplek' betekent. De vuurplek is een spannende plek, waar ze de dorpsbewoners alternatieve technieken leren die ze kunnen gebruiken zonder dat ze daarvoor bomen hoeven om te hakken.

UST – 1. Koken op zonne-energie*

Baloe is soms hout aan het sprokkelen in het bos, maar er is niet altijd losliggend hout beschikbaar om vuur te maken en natuurlijk zagen we ook niet zomaar levende takken van bomen af. Baloe heeft daarvoor een uitdagende oplossing bedacht. Hij heeft uitgevonden dat je kan koken met de zon. Dat heet met een mooi woord 'zonnereflectie'.



Beschrijving van de activiteit

Knip aan de zijkanten van de doos, in het midden vanaf de bovenrand, een gleuf van ongeveer zeven cm. Teken naast de gleuven een schaalverdeling. Knip aan beide zijden van de gleuf twee kleinere gleufjes (zie foto). Aan deze gleufjes wordt straks een touwtje vastgemaakt, dus maak ze niet te breed.

Pak nu het stuk karton en plak er aluminiumfolie op met de glanzende kant naar boven. Buig het stuk karton daarna in de vorm die lijkt op die van een dakgoot (let op: in onderstaande foto is een hobbymesje afgebeeld, maar als de welpen dit zelf gaan maken, is een schaar natuurlijk veel veiliger!). Plaats het gekromde karton in de schoendoos en plak het af. Bedek de zijkanten met aluminiumfolie.

Hang nu aan beide zijkanten een touwtje aan de binnenkant van de doos, door de uiteindjes ervan in de kleine gleufjes te doen. Schuif één of twee marshmallows op een barbecuespies of satéprikker. Plaats de spies of prikker nu in de touwtjes en zet de schoendoos goed in de zon. De touwtjes kan je laten vieren of aantrekken om de spies of prikker op de juiste hoogte te stellen. Gaat het sneller of juist langzamer als de marshmallow dicht bij het aluminiumfolie zit? Een uitgebreid stappenplan met foto's kun je vinden in Bijlage 3.

Voorbereiding



Materiaal

- Schoendoos
- Aluminiumfolie
- Touw
- Grote satéprikker (verkrijgbaar bij bijvoorbeeld Bamboesplit tuincentrum of bouwmarkt) of barbecuespies
- Dun karton
- Marshmallows
- Plakband
- Schaar
- Lijm

Tips en veiligheid

- Bij slecht weer of als de zon niet volop schijnen wil, kun je ook een halogeenlamp gebruiken.
- Laat welpen niet rechtstreeks zonder zonnebril in de doos kijken als deze onder een felle zon of halogeenlamp staat.
- Zorg dat zowel de doos als de halogeenlamp stevig op een vlak stuk staan, zodat ze niet gemakkelijk om kunnen vallen.

UST – 2. Boodschap overbrengen met seinvlaggen**

Jacala heeft in de jungle een kaartje gevonden waarop allemaal verschillende vlaggen staan afgebeeld. Bagheera heeft hem verteld dat de mensen met die vlaggen vanaf boten boodschappen

naar elkaar overbrengen als ze geen stroom hebben. Jacala heeft de hele jungle doorzocht, maar heeft geen vlaggen kunnen vinden. Zelf maken dan maar, vindt hij. Samen met de welpen gaat hij aan de slag. In plaats van de veelkleurige blokjes, streepjes en driehoekjes gebruikt hij afbeeldingen van bomen. Dat is veel meer herkenbaar voor junglebewoners. De welpen laten zo de houthakkers zien dat bomen een belangrijk onderdeel uitmaken van het leven van de junglebewoners en dus niet zomaar omgehakt kunnen worden.

Beschrijving van de activiteit

De welpen krijgen onderstaand kaartje te zien. Met natuurlijke materialen die ze om zich heen vinden, maken ze hun eigen seinvlaggen. De welpen verdelen zich daarna in twee groepen. De ene groep probeert met de seinvlaggen een boodschap over te brengen naar de andere groep.



Letter	Boom	Betekenis
A	Iep	Gids
B	Berk	Helper
C	Hazelaar	Koekje erbij?
D	Eik	Verzamelen!
E	Populier	Hinkelen
F	Els	Rennen
G	Klimop	Trappersbaan/Klimmen
H	Meidoorn	Ja
I	Taxus	Nest

J	Goudenregen	Verjaardag
K	Kastanje	Noord - rechtdoor
L	Lijsterbes	Zingen
M	Wijnrank	Lekker iets drinken
N	Es	Wie?
O	Olijf	West - linksaf
P	Peer	Oost - rechtsaf
Q	Appel	Zuid - terug naar het vorige punt
R	Vlier	Mastworp
S	Wilg	Uitdaging
T	Hulst	Pas op!
U	Den	Nee
V	Roos	Alsjeblieft
W	Beuk	Stoppen
X	Linde	Lopen
Z	Sleedoorn	Kikkersprong

Vorbereiding

- Maak van tevoren een aantal sets met boomseinvlaggen. Op het internet zijn veel plaatjes van bomen en boombladeren te vinden. Het leukste is een silhouet van een boom met de vorm van het bijbehorende blad. In één van de hoeken kan je in het klein de betreffende letter zetten.

Materiaal

- Seinvlaggen
- Uitdraai traditionele seinvlaggen

Tips en veiligheid

- Bedenk met de tekst of woorden verschillende activiteiten die de welpen ook kunnen doen (bijvoorbeeld hierna een beker ranja drinken bij... of een snoepje halen in het ...) en de keuze dan laten doorseinen.

UST – 3. Blik-telefooncentrale*

Kaa heeft ontdekt dat je van twee blikken en een stuk touw een telefoon kunt maken. Twee welpen kunnen zo vanaf een afstandje met elkaar communiceren. Door hiervan gebruik te maken, hoeven er geen bomen gekapt te worden om telefoonpalen van te maken of om hier ruimte aan te bieden.

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan experimenteren met bliktelefoons. Eerst maken ze een simpele telefoon van twee blikken en een stuk touw. Werkt het ook als je één blik aan de ene kant verbindt met twee blikken aan de andere kant? Laat ze daarna een derde blik aan één van de twee andere blikken verbinden (zie Foto 1 hieronder). Nu kan je met drie personen tegelijk door de bliktelefoon praten. Blijf blikken met elkaar verbinden, totdat ieder lid van het nest een blik heeft (zie Foto 2 hieronder). Lukt het de welpen om uiteindelijk een heuse telefooncentrale te maken?

Met een priem of een grote spijker maak je in het midden van de bodem van het blik een gaatje. Hierdoor steek je het touwtje. Knoop aan het uiteinde van het touwtje een spijker. Dit helpt de trillingen van het touwtje te vertalen in geluid en vice versa.

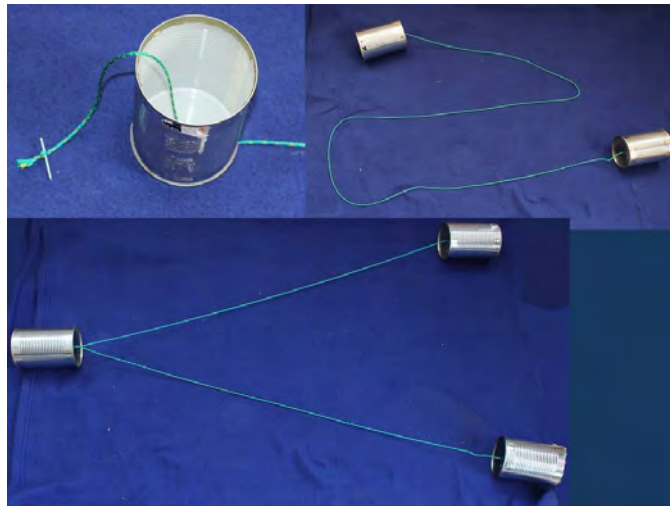


Foto 1: Let op: de lengte van het touw dient minimaal 5 meter te zijn!

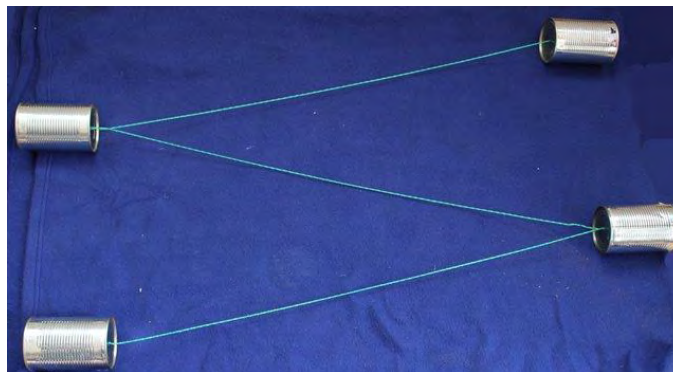


Foto 2

Voorbereiding

- Laat de leiding/ouders/leden in de weken voor het regiospel de benodigde lege blikken verzamelen.
- Maak een voorbeeld van een bliktelefoon.

Materiaal

- Lege conservenblikken
- Touw
- Priem of grote spijker
- Hamer(s)
- Kleine spijkers

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat de scherpe randjes aan de blikken weg zijn gewerkt, laat de welpen die eventueel afplakken met stevig plakband of sporttape.
- De meeste welpen hebben niet de motoriek of kracht om met een hamer een spijker in een blik te slaan. Begeleid de welpen hierbij of zorg er tijdens de voorbereiding voor dat er al een gat in het blik zit. In dit laatste geval kan je ook voor alle groepjes dezelfde blikken gebruiken.

UST – 4. Maak je eigen straalvliegtuig, maar dan anders...**

Mang en Chil kunnen zonder motor vliegen. Dat wil Kaa ook. Dat scheelt immers vliegtuigbrandstof en dat is weer goed voor het milieu en de bomen. Kaa heeft daarvoor een plannetje bedacht. Van een ballon maakt hij zijn eigen vliegtuig.

Beschrijving van de activiteit

Blaas de ballon op en plaats een knijper op het tuutje, zodat de ballon niet leeg loopt. Maak van papier of karton twee vleugels en plak deze aan de zijkanten van de ballon. Bevestig aan de zijde die boven ligt een rietje aan de ballon. Rijg het sisaltouw door het rietje. Verbind het touw tussen twee bomen, palen of stoelen. Zorg dat het touw strak staat. Schuif het ballonvliegtuigje naar één kant van het touw. Haal de wasknijper van je ballon en daar gaat je vliegtuig!

Voorbereiding

- Zet het speelveld uit.

Materiaal

- Touw (metseltouw, vislijn of ander glad touw is beter), ongeveer 5 meter
- Rietjes (let op: gebruik geen rietjes die 'buigbaar' zijn of knip het buigbare gedeelte af)
- Diverse vormen ballonnen
- Wasknijpers
- Plakband
- Stevig papier of karton

Tips en veiligheid

- Verschillende vormen ballonnen hebben verschillende snelheden. Welke vorm gaat het snelst?
- Probeer het ook eens met verschillende vormen vleugels.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit UST – 1: Voorzichtig, brand je niet, of Smakelijk eten
- Activiteit UST – 2: Bomen kunnen heel wat vertellen
- Activiteit UST – 3: U spreekt met!
- Activiteit UST – 4: Hoge bomen vangen veel wind

7.8 SPS – Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

Op de Khaali Jagah vlakke is het tijd om je helemaal uit te leven. Er kunnen allerlei grote spellen gedaan worden met materialen uit de natuur die zo voor het oprapen liggen. Ruimte genoeg. De jungledieren komen er graag om elkaars krachten te meten. Soms als sport in wedstrijdvorm, soms gewoon omdat het heerlijk is om buiten te spelen.



SPS – 1. Nooit naar dezelfde boom **

Zoals de naam al zegt, op de Khaali Jagah Vlakke staan nauwelijks bomen. Dat is jammer, want tussen bomen kun je heel veel spelletjes spelen. Baloe is het daar helemaal mee eens. Maar helaas

staan lang niet overal bomen. Als er geen bomen zijn, kunnen er op een computer plaatjes van bomen opgezocht worden. Hier kunnen de dorpsbewoners mooi bij helpen. Hopelijk krijgen ze dan ook iets meer respect voor de bomen in de jungle.

Laten we dan gelijk naar bijzondere bomen zoeken, die hier in de jungle niet of weinig voorkomen”, stelt Baloe voor. “Bijvoorbeeld bomen die in het verleden zijn geplant en die nooit gekapt mogen worden. Dat zijn toekomstbomen. Of bomen die in het water groeien en bomen die goed tegen de droogte kunnen. Die plaatjes kan je dan printen en plastificeren. Je weet maar nooit of het gaat regenen“, zegt Baloe lachend. “Maar bomen hebben toch water nodig om te kunnen groeien?” “Doe niet zo mal, papieren bomen niet hoor.” Met de hulp van Baloe maken ze de nepbomen klaar en dan gaan ze naar de vlakte om deze te planten. Dat is een hele klus waar ieders hulp hard bij nodig is. Als alle bomen geplant zijn, stelt Baloe voor om er een oud spel mee te spelen. Boompje wisselen, maar dan wel met een extra uitdaging.

Beschrijving van de activiteit

Op het terrein zijn de nepbomen geplant. Alle soorten staan door elkaar heen. De welpen kiezen een boom als startpunt. Om de beurt roepen de welpen bij wat voor soort ‘boom’ ze nu staan. Dan wordt er van boom gewisseld, maar de extra uitdaging ligt in het feit dat je niet mag wisselen met een boom die gelijk is aan die waar je net bij stond. Dus niet van den naar den of van berk naar berk, maar van den naar kastanjeboom of van berk naar treurwilg. De welp zonder boom moet proberen bij een lege boom te komen. Lukt dat, dan roept de welp heel hard de soortnaam van de bemachtigde boom. Degene die daardoor geen boom heeft weten te bemachtigen, wordt de nieuwe welp zonder boom. De spelleider heeft één welp in gedachte die de toekomstboom is. Wie dat is, wordt niet bekendgemaakt. Heeft de toekomstboom-welp geen boom weten te vinden, dan fluit de spelleider en mag de toekomstboom-welp alleen aan de spelleider gaan vertellen wie de volgende toekomstboom-welp wordt. Vervolgens gaat het spel weer verder. Er kan soms heel snel achter elkaar gefloten worden, maar het kan ook best even duren.

Voorbereiding

- Maak nepbomen maken en plastificeer ze.
- ‘Plant’ de bomen op het speelveld.

Materiaal

- Geplastificeerde nepbomen
- Eventueel bamboestokken om ze op hoogte te kunnen vastmaken
- Fluit

Tips en veiligheid

- Om niet alles in het platte vlak te plaatsen, kan je de ‘bomen’ op bamboestokken bevestigen die je in de grond steekt.
- Wil je het niet te moeilijk maken, dan kan je elke boomsoort op een verschillende kleur papier printen.
- Zorg voor een redelijk egaal terrein met niet te veel obstakels.
- Wil je het wel uitdagender maken, dan kan je telkens nadat de toekomstboom-welp ontdekt is, de spelregels veranderen. Je kan de welpen dan bijvoorbeeld juist alleen met dezelfde soort boom laten wisselen, tot er weer een nieuwe toekomstboom-welp wordt ontdekt.

SPS – 2. Spelen met natuurproducten**

Rikki Tikki Tavi is dol op verzamelen. Hij heeft een enorme berg dennenappels verzameld. Eigenlijk deed hij dat om voedsel voor de eekhoortjes te verzamelen, maar het zijn er zoveel dat er genoeg is voor wel honderd eekhoortjes. Wat zou je er nog meer mee kunnen doen? denkt Riki Tiki Tavi. Op dat moment vliegt Chil over. “Zo, dat is een grote berg dennenappels. Wat ga je ermee doen?”

Rikki Tikki Tavi vertelt zijn eerste plan. De natuur is zelf een soort markt voor levensmiddelen voor de dieren. Heel veel dingen die in de natuur voorkomen, kunnen gebruikt worden als voedsel voor de dieren. Zo ook de dennenappels. Het zijn niet alleen de zaadjes voor nieuwe bomen, maar ze kunnen ook die ook als voedsel gebruiken. Je kunt met dennenappels ook leuke spelletjes spelen.

Beschrijving van de activiteit

Verdeel de welpen in twee ploegen. De twee groepen stellen zich naast elkaar op achter een startlijn. Voor elke groep staat een aantal 'klapbomen'. Deze bomen worden groter naarmate ze verder weg staan. Elke welp mag tien dennenappels gooien en zo proberen de klapbomen om te gooien. Elke raak gegooide dennenappel levert het aantal punten op dat op de boom staat. Welke groep heeft de meeste punten behaald?

Vorbereiding

- Verzamel dennenappels (heel veel).
- Maak klapbomen (zoals op de kermis).
- Zet het speelveld uit.

Materiaal

- Lijnen
- Dennenappels
- Klapbomen

Tips en veiligheid

- Let er op dat de welpen de dennenappels niet gaan gebruiken om elkaar mee te bekogelen.
- Als je niet in een bosrijke omgeving woont, kan je als leiding de dennenappels tijdens een uitje verzamelen of anders gebruik je oude tennisballen; die zijn meestal wel bij tennisclubs te krijgen, zeker als je daar op tijd om vraagt.
- Vind je het maken van klapbomen te lastig of te veel werk, dan kan je ook in grootte variërende emmers of bakken gebruiken met bomen erin. Je kunt ook met als boom versierde blikjes een blikgooivariant maken.

SPS – 3. Natuurlijk speelgoedspel**

Bagheera sluipt door het bos en komt bij de Khaali Jagah vlakte. Het heeft pas behoorlijk gestormd en tot zijn schrik ziet Bagheera dat een aantal bomen die langs de rand van de vlakte stonden, zijn omgewaaid. Wanneer Bagheera dichterbij komt, ontdekt hij dat de bomen niet zijn omgewaaid, maar zijn omgehakt. Wel zijn de bomen van binnen helemaal hol. Gelukkig gaat het niet om stoere sterke bomen. Verder ontdekt Bagheera dat de houthakkers niet alleen de bomen omgehakt hebben, maar dat zij ook een aantal nieuwe bomen hebben geplant, die allemaal omgeven zijn door een stuk gaas. Jammer van de oude bomen, maar er groeien weer nieuwe en op deze manier blijft er wel een gezond bos over.

Beschrijving van de activiteit

Met boomstammen wordt een hindernisparcours gemaakt. Aan het begin liggen de dunnere takken die aan het eind van het parcours geplant moeten worden. De welpen mogen één voor één het parcours afleggen met een tak in de hand. Nadat iedereen is geweest, volgt er nog een ronde, maar dan met een emmertje water om de geplante takken te begieten. Natuurlijk moeten de welpen proberen om niet van de obstakels af te vallen.

Vorbereiding

- Zet met boomstammen (of pionierpalen) een parcours uit.
- Verzamel de takken die geplant moeten worden.
- Vul de emmers met water.

Materiaal

- Takken
- Boomstammen
- Touw
- Emmers

Tips en veiligheid

- Zorg dat de stammen of palen niet weg kunnen rollen, zodra de welpen er op gaan staan. Bouw de obstakels zo dat de welpen er zelfstandig overheen of onderdoor kunnen. Dat neemt niet weg dat er leiding moet zijn om de welpen te begeleiden.
- Mocht je geen takken of boomstammen hebben, dan kan je in het parcours ook tafels, banken, stoelen of krukjes gebruiken waar de welpen onderdoor of er overheen moeten. Voor takken geef je ze dan iets anders mee om te planten. Probeer het meubilair wel zo met bruine of groene lappen te bedekken dat het op boomstronken lijkt.
- Het gaat hier dus niet om een race, maar om een zo goed mogelijk uit te voeren behendigheidsspel.

SPS – 4. Het vergeten bos**

Het is buiten koud en nat. Raksha wil eigenlijk niet naar buiten met de welpen. Binnen in het Wolvenhol kunnen een heleboel spelletjes gespeeld worden. Een leuk bordspel is 'Het vergeten bos'. Chil komt langs vliegen en roept dat het droog is en dat het mooi weer gaat worden. "Kom toch lekker naar buiten Raksha." "Ja, maar ik wilde net een bordspel gaan doen met de welpen", antwoordt Raksha. "Dat kan toch ook buiten, alleen moet je het dan wat groter maken en moet je ook grote pionnen gebruiken. Misschien kan je wel boomtakken gebruiken die de houthakkers net hebben gezaagd." "Dat klinkt leuk Chil, speel je mee?" Samen gaan ze op zoek naar een ruimte die groot genoeg is om het spel te spelen. Dat wordt de Khaali Jagah vlakke. "Weet je dat hier heel lang geleden ook bomen stonden?" vraagt Raksha. Chil schudt zijn kop.

Beschrijving van de activiteit

Op de grond is een groot spelbord (aangepast bord van het spel 'Snakes and ladders' - zie Bijlage 4) gemaakt. De welpen worden in kleine groepjes van maximaal drie welpen verdeeld. De leden van een groepje krijgen een lintje om van dezelfde kleur. Om de beurt mogen de groepjes gooien. Er wordt bij 1 gestart. Het aantal vakjes dat je vooruit mag, is afhankelijk van het aantal ogen op de dobbelsteen. Kom je op een vakje waar een boom stevig in de grond staat, dan mogen de spelers naar de top van de boom klimmen en daar op het hogere vakje gaan staan. Komen ze op een vak met een opdracht, dan moeten ze die uitvoeren. Komen ze bij de kruin van een kale boom, dan glijden ze langs de stam naar beneden naar een lager vakje. Wie is het eerste bij nummer 100 of wie komt het verst in de beschikbare tijd?

Vorbereiding

- Maak spelmateriaal (zie Bijlage 4).
- Zet met touwen spelvakken op de grond uit.
- Maak bomen met bladeren en kale bomen.

Materiaal

- Touwen
- Spelkaarten met nummers en opdrachten uit Bijlage 4
- Linten
- Boomtakken met en zonder bladeren
- Eén grote dobbelsteen

Tips en veiligheid

- Je kunt het spelbord ook op een groot grondzeil verven, dan heb je grote pionnen nodig.
- Je kunt het spel ook gebruiken als draaisysteem om te bepalen naar welk activiteitsgebied de welpen gaan. Dan moet je voor de opdrachtplekken op het bord kaarten maken met de junglegebieden erop. Als blijkt dat een groepje dan elke keer een opdracht mist, kan er altijd besloten worden om de groep naar een leeg activiteitsgebied te sturen. Hetzelfde geldt als een groepje telkens op hetzelfde activiteitsgebied uitkomt.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld ontvangen de welpen een boomtakspreuk:

- Activiteit SPS – 1: Ik ken wel 100 boomsoorten
- Activiteit SPS – 2: Wat kan jij goed mikken!
- Activiteit SPS – 3: Omvallen en weer opstaan, letterlijk en figuurlijk
- Activiteit SPS – 4: Meedoen is belangrijker dan winnen!

Handige links

Scouting en organisatie

- <http://www.scouting.nl/downloads/spel>: hier kan je de digitale versie van de spelbrochure en alle bijlages downloaden, evenals overige nuttige informatie en afbeeldingen.
Tips: kijk eens bij 'activiteitsgebieden' en 'doorlopende leerlijn'.
- <http://www.scouting.nl/downloads/spel/explorers-1/3085-spelbrochure-het-organiseren-van-grote-activiteiten-voor-regio-en-admiraliteit-2015>: download de spelbrochure *Het organiseren van grote activiteiten voor regio en admiraliteit* van het vorige seizoen voor nog meer concrete handvatten, checklists en tips voor het organiseren van een regioactiviteit.
- <http://www.scouting.nl/bestuur-en-organisatie/bestuurlijke-zaken/meerjarenbeleid/scouting2025>: binnen project #Scouting2025 werd en wordt door leden en externe gasten uit het hele land meegedacht over het op te stellen meerjarenplan en de toekomstvisie van Scouting Nederland.

Inspiratie

- <http://www.activiteitenbank.scouting.nl>: de activiteitenbank van Scouting Nederland, boordevol ideeën voor uitdagende activiteiten.
- <http://www.geolution.nl/>: deze site staat vol met informatie over dieren, natuur, milieu en aanverwante wetenschap.
Tip: zoek eens op 'eetbaar'.
- www.geokids.eu/: inspiratie voor activiteiten met kinderen over en in de natuur.
- <http://www.bomentijd.nl/>: hier vind je mooie afbeeldingen en verhalen over bomen, een lijst van bijna driehonderd speciale bomen in Nederland en twee heuse boomhoroscopen.
- <http://www.oneworld.nl/toekomstdenkers/millenniumdoelen>: de Verenigde Naties hebben een achttal millenniumdoelen voor een betere toekomst gesteld die in 2015 voltooid zouden moeten zijn.

Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag

Hieronder volgt een checklist die je naar eigen wens kunt 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 hierin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel-document downloaden op www.scouting.nl. Klik hiervoor op Spel en vervolgens onder Welpen op Jungledag.

Opzetten

Actie	Wie?	✓
Is de Jungledag een agendapunt op het regiospeltakoverleg? (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? (regiocoördinator, 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 verspreidt?		
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 evaluatiemethode 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		
Zijn de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende? (voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema/verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoopbeslissingen, 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 er verzorgd moeten worden?		
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? (bijvoorbeeld bij 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)		
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

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	<i>✓</i>
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

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	<i>✓</i>
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Jungledag 2016

Download deze bijlage als Word-document op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2016/3453-bijlage-2-voorbeelduitnodiging-overleg-jungledag-2016>

Aan: Alle teamleiders welpen van groepen uit Regio [naam regio]

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

Betreft: Uitnodiging overleg Jungledag 2016

Beste welpenleidinggevende,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de Jungledag 2016. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor de komende Bever-Doe-Dag. Deze avond kun je alvast kennismaken met de speldraad van dit seizoen waarop het thema van de Bever-Doe-Dag 2016 is gebaseerd: 'De Toekomstboom'. Tijdens deze Jungledag ontmoeten de welpen een groep houthakkers die een stuk jungle wil kappen ten gunste van landbouwgrond voor het dorp. Hierbij zouden ook een paar bomen gekapt moeten worden die grote emotionele waarde hebben voor verschillende junglebewoners. De junglebewoners komen bij de Raadsrots bij elkaar op uitnodiging van Raksha en Chil, alwaar ze gaan bedenken hoe ze de dorpsbewoners op andere gedachte gaan brengen zodat ook zij samen leren te leven met de natuur in plaats van bomen om te hakken.

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

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van de Jungledag noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van de Jungledag vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan de Jungledag, 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 etc.].

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jouw groep 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 de Jungledag 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 groet,

Namens het activiteitenteam welpen,

[Naam coördinator welpen]

[E-mail]

[Telefoonnummer]

Bijlage 3: Koken op zonne-energie (UST – 1)

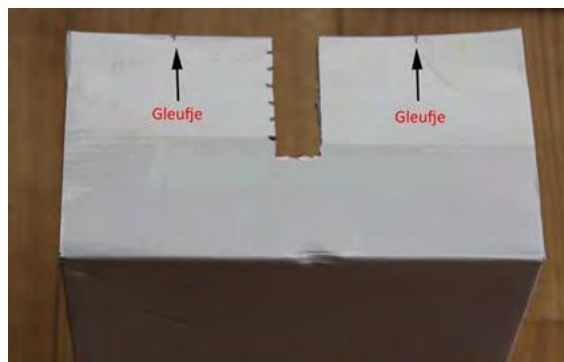
Materiaal

- Schoenendoos
- Aluminiumfolie
- Touw
- Grote satéprikker (verkrijgbaar bij bijvoorbeeld Bamboesplit tuincentrum of bouwmarkt) of barbecuespies
- Dun karton
- Marshmallows
- Plakband
- Schaar
- Lijm

Stappenplan

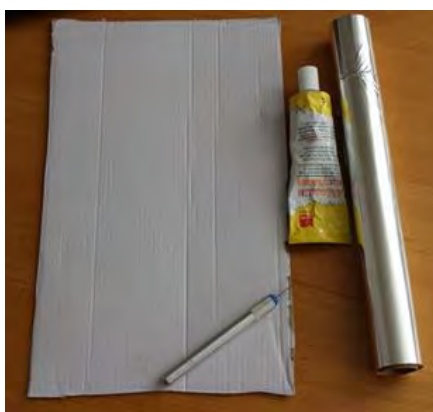
Stap 1

Knip aan de zijkanten van de doos, in het midden vanaf de bovenrand, een gleuf van ongeveer zeven cm. Teken naast de gleuven een schaalverdeling. Knip aan beide zijden van de gleuf twee kleinere gleufjes (zie foto). Aan deze gleufjes wordt straks een touwtje vastgemaakt, dus maak ze niet te wijd.



Stap 2

Pak nu het stuk karton en plak er aluminiumfolie op met de glanzende kant naar boven.



Stap 3

Buig het stuk karton daarna in de vorm die lijkt op die van een dakgoot (let op: in onderstaande foto is een hobbymesje afgebeeld, maar als de welpen dit zelf gaan maken, is een schaar natuurlijk veel veiliger!).



Stap 4

Plaats het gekromde karton in de schoenendoos en plak het af. Bedek de zijkanten met aluminiumfolie.



Stap 5

Hang nu aan beide zijkanten een touwtje aan de binnenkant van de doos, door de uiteindjes ervan in de kleine gleufjes te doen.



Stap 6

Schuif één of twee marshmallows op een barbecuespies of satéprikker. Plaats de spies of prikker nu in de touwtjes en zet de schoenendoos goed in de zon. De touwtjes kan je laten vieren of aantrekken om de spies of prikker op de juiste hoogte te stellen. Gaat het sneller of juist langzamer als de marshmallow dichterbij het aluminiumfolie zit?



Bijlage 4: Het vergeten bos (SPS – 4)

Download het spelbord op A3-formaat via <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2016/3452-bijlage-4-het-vergeten-bos-sps-4-spelbord>

100 Hoera!	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1 Start	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Opdrachten die je kunt gebruiken:

- 1 Start in het Boslaantje.
- 3 Klim naar nummer 40.
- 5 Je bent in een valkuil gezakt, sla één beurt over.
- 13 Je hebt een hangbrug over een moeras gevonden, je mag nog een keer gooien.
- 15 Klim naar nummer 48.
- 25 Je komt in een spinnenweb terecht, sla één beurt over.
- 45 Je bent al een tijdje in het bos en je gaat drinkwater zoeken, sla één beurt over.
- 58 Je glijdt langs de kale takken naar nummer 39.
- 60 Help, je bent gebeten door een slang, sla één beurt over.
- 68 Je glijdt langs de kale takken naar nummer 50.
- 71 Klim naar nummer 93.
- 78 Rikki Tikki Tavi wijst je een snellere weg, ga door naar 87.
- 91 Je krijgt koorts, sla twee beurten over.
- 97 Je glijdt langs de kale takken naar nummer 66.
- 99 Je bent je kompas vergeten op nummer 65, ga terug.
- 100 Je bent het bos uit aan de andere kant en hebt gewonnen.



Scouting

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

tel
e-mail
web

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