

Spelbrochure

Jungledag 2018

'Bonje in Wonderland'



Rikki Tikki Tavi is zoek! We vinden hem in Wonderland, waar hij terecht staat bij de Hartenkoningin. Als door onhandigheid van de koning en woede van de koningin de grond in tweeën splijt, valt de dappere Broer Wolf samen met de koning en koningin in de kloof. Kunnen de welpen hun vriend redden?



Scouting

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2018. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. 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 'Opposites attract'. 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 is Rikki Tikki Tavi zoek. Mowgli, Shanti en de jungledieren gaan in groepjes zoeken. Tijdens de zoektocht komen Mowgli, Shanti, Bagheera en Broer Wolf in Wonderland terecht. Onderweg krijgen ze onder andere te maken met 'eet me's' (koekjes die hen doen groeien) en 'drink me's' (een drankje dat ze weer kleiner maakt). Eenmaal in Wonderland aangekomen blijkt Rikki Tikki Tavi in het kasteel van de hartenkoningin terecht te staan: "Eraf met zijn hoofd!"

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. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Welpen – Jungledag ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Jungledag en een voorbeelduitnodiging.

Veel plezier met het organiseren van de Jungledag!

De werkgroep regiospelen

Inhoudsopgave

1	Bonje in Wonderland	6
1.1	Thema vormgeven	6
1.2	Waar is Rikki Tikki Tavi?	6
1.3	Door het konijnenhol	6
1.4	Het proces van de Hartenkoningin (opening)	8
1.5	Een kloof door wonderland	9
1.6	Uit de kloof (sluiting)	10
2	Activiteiten	12
2.1	SL – Haveli: Het huis van het witte konijn (Samenleving)	12
2.2	VG – Wolvenhol: Theetafel van de Gekke Hoedenmaker (Veilig & Gezond)	14
2.3	EXP – Guha grotten: De grotten van Tweedledee en Tweedledom (Expressie)	17
2.4	ID – Raadsrots: Absolems paddenstoel (Identiteit)	19
2.5	INT – Emaarate ruïne: De kasteelruïne (Internationaal)	22
2.6	UST – Nishaani plaats: Het doolhof en donkere bos (Uitdagende Scoutingtechnieken)	25
2.7	BL – Talaab poel: De bloemenpoel (Buitenleven)	28
2.8	SPS – Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	31
3	Verloop Jungledag 2017	35
3.1	Algemeen	35
3.2	Aankomst	35
3.3	Opening	36
3.4	De activiteit	36
3.5	Sluiting	36
3.6	Spelverloop	37
3.7	Tijdschema	38
4	Laat je zien	40
5	Tips om groepen te betrekken	41
6	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	43
7	Speldraad 2017/2018: Opposites attract – Dare 2 Explore	46
7.1	Uitleg	46
7.2	Kernwoorden	46
7.3	Doelstellingen	46
7.4	Activiteitengebieden	46
8	Colofon	48
9	Bijlage: praktijktips voor de thema-uitwerking	49

9.1	Aankomst	49
9.2	Opening	49
9.3	Sluiting	49
9.4	Als je weinig middelen, tijd of staf hebt	49

1 Bonje in Wonderland

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Jungledag kan je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van de Jungledag, meestal in de vorm van theater. Tip: bekijk de Disneyklassieker 'Alice in Wonderland' (de animatiefilm uit 1951) en raad ook groepsleiding aan om deze een keer met hun horde te kijken, of om stukjes voor te lezen uit een verhalenboek van Alice in Wonderland. In bijlage 9.4 en in de omschrijvingen van de themagebieden vind je meer tips om het thema uit te werken, ook bij beperkte tijd/middelen of weinig mankracht. In hoofdstuk 3 kan je terugvinden hoe je het verhaal in kan passen in de loop van de Jungledag.

Tijdens de activiteit zelf een aantal themafiguren rond laten lopen, is ook erg leuk. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Mowgli en Shanti (de welpen) centraal staan in het verhaal en op de badge. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het *Welpenkompas*.

Het is handig als alle groepen het verhaal vooraf op papier ontvangen, zodat speltakleiding het tijdens de voorafgaande opkomst aan de welpen kan voorlezen of kan meegeven om thuis te lezen. Maar je kan natuurlijk ook echt 'out of the box' gaan, door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal of de opening en sluiting te maken om online te plaatsen of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Veel plezier!

1.2 Waar is Rikki Tikki Tavi?

"Kom op Mowgli, sneller!", roept Shanti, terwijl ze zo hard als ze kan naar de Raadsrots rent. "Hathi en Akela roepen niet zomaar iedereen bij elkaar..." Als ook Mowgli hijgend bij de Raadsrots aankomt, is het er al een drukte van belang. Iedereen is er. Het is een gekwetter, getetter, gekrijs en getijl van jewelste. "Pééééép!" Het harde getetter van Hathi's slurf klinkt overal bovenuit. Plots is iedereen stil. "Is iedereen er?", roept Akela. "Nee", zegt Mowgli. "Rikki Tikki Tavi is er nog niet." "Dat is precies waarom we iedereen bij elkaar hebben geroepen", zegt Akela. "Rikki Tikki Tavi is vermist." Er gaat een schok door alle verzamelde dieren. "Wat?!" "Die zit vast weer klem in een konijnenhol ofzo...", zucht Bagheera. "Dat beest denkt ook nooit eens na voordat hij iets doet..." "Wie weet valt het mee, maar we weten niet wat er aan de hand is", zegt Hathi. "Daarom hebben we besloten om groepjes te gaan maken en te gaan zoeken." Shanti zucht. "Mowgli was al weg om te zoeken op het moment dat hij het hoorde." Broer Wolf springt naar haar toe. "Wij halen hem dan wel samen in, toch?" "Ik ga ook met de jongen mee", zegt Bagheera.

1.3 Door het konijnenhol

Even later lopen Mowgli, Shanti, Bagheera en Broer Wolf samen speurend door de jungle. Dan staat Mowgli stil en wijst naar de grond. "Zijn dat niet de pootafdrukken van Rikki?", vraagt hij. Broer Wolf snuift even aan de kleine pootafdrukjes. "Zeker weten", zegt hij. "Goed gezien Mowgli", zegt Bagheera. "Laten we ze maar volgen."

Na een tijdje verdwijnt het spoor in een groot konijnenhol. "Zei ik het niet?", mompelt Bagheera. "Rikki!", roepen Mowgli en Shanti. "Ikki... Ikki..." klinkt het terug. Verder is er geen reactie. "Laten we even rustig...", begint Bagheera. Maar Mowgli kruipt het hol al in, gevolgd door Shanti en Broer Wolf. "Iek, lek", jankt Broer Wolf. Hij zit vast en spartelt wild met zijn poten. Bagheera zucht, neemt een aanloopje en duwt Broer Wolf het hol in. Dan kruipt hij er lenig achteraan. Mowgli en Shanti zijn ondertussen al een stuk verder het hol in gekropen. Wat is het er donker! "Whaah!" Opeens verdwijnt Mowgli in een zwart gat. Snel pakt Shanti zijn hand. Ze wil Mowgli stoppen, maar in plaats daarvan

tuimelt ze zo achter Mowgli aan. Huh? Ze valt helemaal niet naar beneden, maar ze zit opeens op een glijbaan. “Whiej!”, hoort ze Mowgli voor haar roepen.

Dan is het opeens klaar. De glijbaan stopt in een grote, donkere kamer. Alleen een kandelaar met kaarsen verlicht een tafel en een paar stoelen. “Wat moet een konijn nou met meubels?”, vraagt Shanti zich af. Plof! Plof! Broer Wolf komt achterstevoren de ruimte in gegleden en Bagheera landt er bovenop, met zijn kop tegen de staart van Broer Wolf. “Uch!”, roept hij en springt snel van Broer Wolfs rug. Mowgli lacht. “Alles goed Broer?”, vraagt Shanti. Als Broer Wolf ja knikt, begint ook Shanti te lachen. Broer Wolf lacht mee. Zelfs Bagheera grinnikt, maar spitst dan zijn oren. “Ssst”, fluistert hij. Iedereen stopt gelijk met lachen. “Hahahihi”, klinkt het van achteruit de kamer. Verbaasd kijken de vier vrienden elkaar aan. “Wie is daar?”, roept Mowgli. Dan is het plots weer stil. De kamer is zó groot, dat ze niet kunnen zien waar het lachen vandaan kwam. Shanti pakt de kandelaar en nieuwsgierig lopen ze in de richting van het gelach. Dan verschijnt er een tafeltje met daarop een schaal met koekjes. ‘Eet me’ staat er op de koekjes. Ze zien er heerlijk uit!. “Pas op!”, begint Bagheera. “Je moet nooit zomaar iets eten zonder...”. “Krrrk krrk krrk”, klinkt het vanuit de mond van Mowgli, Shanti en Broer Wolf. “Hmm, lekkere koekjes!” “Zie je”, zegt Mowgli tegen Bagheera. “Niets aan de hand!” “Je weet nooit, je kan ook later last krijgen”, zegt Bagheera boos. De anderen halen hun schouders op en lopen door. Bagheera kijkt naar de koekjes. Ze zien er toch wel lekker uit. Zonder dat de anderen het zien, pakt hij snel een koekje en steekt hem achter zijn oor. Misschien voor later, als het goed gaat bij de anderen.

Een stukje verderop kijken Mowgli en Shanti verbaasd om zich heen. “Hee, hier staan allemaal hele kleine meubeltjes”, zegt Shanti. “Au!” roept Mowgli. Hij stoot zijn hoofd tegen het plafond. “Hebben jullie nou je zin?”, klinkt een zacht stemmetje van beneden. Mowgli, Shanti en Broer Wolf kijken omlaag. Tussen hun voeten staat een piepklein pantertje. “Bagheera? Hoe kom jij nou opeens zo klein?”, vraagt Broer Wolf. “Hij is niet klein, wij zijn groot!”, roept Shanti geschrokken. “Zei ik het niet”, moppert Bagheera. “Dat komt vast door die koekjes. Hoe komen wie hier nu nog uit?” “We willen er niet uit, we zoeken Rikki”, zegt Mowgli. Hij groeit nog steeds en staat nu helemaal krom, net een aap. “En nu kunnen we net zo goed doorgaan”, zegt Broer Wolf. “Ja, misschien vinden we dan vanzelf de oplossing”, zegt Shanti. Ze staat inmiddels op handen en knieën, maar gelukkig is het groeien nu wel gestopt. Shanti legt de kandelaar weg, want die kan ze zo niet meer goed vasthouden. Ze kruipt vooruit het donker in. De rest volgt haar. “Hoe ver gaat deze kamer nog?”, vragen ze zich af.

Dan komen ze eindelijk bij de muur aan het andere einde van de kamer. Er zit een klein deurtje in. “Wat gek”, zegt Mowgli. “Er is hier niemand.” “En nu?”, vraagt Broer Wolf. “We kunnen niet verder, we passen nooit door de deur.” “Eerst maar eens kijken of we Rikki Tikki Tavi ergens zien”, zegt Shanti. Ze draait aan het kleine deurknopje. “AU!” Geschrokken trekt Shanti haar hand terug. Opeens ziet ze twee ogen vlak boven de deurknop. Ze kijken boos. “Zou ik eens aan jouw neus trekken?!” klinkt het uit het sleutelgat. “Oh sorry, meneer... deur”, stamelt Shanti. “Ze bedoelde het niet zo, wie verwacht nu ook een levende deur?”, zegt Mowgli. De deur kijkt heel beledigd. “Neemt u ons niet kwalijk”, zegt Broer Wolf, maar wij zijn niet zo bekend met mooie, bijzondere, levende deuren als u.” “Nou, het is al goed”, zegt de deur. “Jullie hebben me net wel goed laten lachen in ieder geval.” “Oh, was ú dat”, zegt Shanti. “Die vriend die jullie zoeken, is die ook zo onhandig, houdt hij niet op met praten en ziet hij er uit als rat die een zwabber heeft aangetrokken?”, vraagt het deurtje. “Jep, dat is Rikki Tikki Tavi”, zegt Bagheera droog. “Dan heb ik hem gezien”, zegt de deur. “Hij rende naast het witte konijn en kletste aan één stuk door tegen hem aan.” “Welk wit konijn?”, vraagt Mowgli. “Ja, hét witte konijn, snap je dat niet?” Niemand snapte het, maar ze zeiden maar niets terwijl de deur verder vertelde. “Die Rikki Tidingus botste zo tegen me op, maar toen deed het konijn me open. Hij wilde niet dat jullie vriend met hem mee ging, maar die vriend was al door me heen. Het konijn leek er niet blij mee, maar had teveel haast om zich er verder druk om te maken.” “We moeten hem zoeken”, zegt Broer Wolf. “Maar hoe komen we door de deur heen?” “Nou”, zegt de deur, “je drinkt gewoon uit de fles op de tafel naast me.” Shanti pakt het flesje voorzichtig tussen duim en wijsvinger van het tafeltje. “Drink me”, leest ze

op het etiketje. Mowgli pakt het flesje uit haar handen en neemt een slok uit het flesje. Gelijk begint hij te krimpen. Hij wordt kleiner en kleiner, tot hij niet langer meer is dan de helft van de poten van Bagheera. “Wat heb ik nou gezegd over vreemd eten of drinken?”, zucht Bagheera. Hij breekt een klein stukje af van het koekje dat hij heeft meegenomen en geeft het aan de kleine Mowgli. “Dank je wel”, zegt Mowgli met een muizenstemmetje. Mowgli eet het stukje op en begint weer te groeien, tot hij net zo groot is als hij ooit was. “Dat voelt toch wel het fijnste”, zegt hij tevreden. “Dat kan ik me voorstellen”, zegt Shanti. “Heb je ook nog wat voor ons overgelaten?” Mowgli kijkt geschrokken in het flesje. Het is bijna leeg, maar er zit gelukkig nog net wat in. Shanti pakt het flesje en neemt voorzichtig een klein nipje. Broer Wolf likt aan de hals van de fles. De kleine beetjes zijn precies genoeg om Shanti en Broer Wolf weer hun normale grootte terug te geven.

“Bedankt meneer deur”, zegt Shanti. Dan vraagt ze verlegen: “Mag ik u openmaken?” “Als je voorzichtig bent met mijn neus, dan mag dat wel”, zegt de deur. Dat doet Shanti. De vier vrienden verwachten vanalles als ze nieuwsgierig door het deurtje gluren, maar eigenlijk ziet het er allemaal heel normaal uit. Net de velden van de mensen van Haveli, met een klein riviertje erbij. Het is er doodstil. Voorzichtig doet Mowgli de deur achter zich dicht. “Ze heeft er weer één!”, klinkt het opeens keihard. De vrienden schrikken zich een hoedje. Er komt een grote hagedis voorbij gerend met een hoge hoed op. Hij lijkt te druk om hen te zien, maar stopt als iets verderop een vos in een net pak komt aangelopen. “Goedendag heer Vos!” “Goedemorgen Bill. Dus de koningin heeft weer een proces”, zegt de vos met een bekakte stem. “Inderdaad heer, een vreemd soort hamster”, antwoordt de hagedis. Dan buigt hij zich richting de vos en fluistert: “En ik heb gehoord dat deze geen kleren aan heeft...” “Ongehoord!”, roept de vos uit. Dan komt een wit konijn in hele nette kleren met een groot, gouden horloge als een speer voorbij gerend. “Te laat!”, roept hij. “Ik kom te laat!” De hagedis rent het konijn achterna, terwijl de vos in beschaafde pas volgt.

Mowgli, Shanti, Broer Wolf en Bagheera staan even verbaasd voor zich uit te staren. Gebeurde dit nou écht? Dan kijken Mowgli en Shanti elkaar aan. “Rikki!” Vlug rennen ze achter de dieren aan. Al snel verschijnen er in de verte een paar vreemde torens. Ze zijn zwart met wit, met rode vlaggen er bovenop. “Zoiets heb ik nog nooit gezien!”, roept Mowgli hijgend. “Het lijkt wel een vreemd kasteel!”, roept Shanti en ze gaat nog harder rennen. Mowgli wil vragen wat een kasteel is, maar Shanti is er allang vandoor. Uit alle hoeken komen nu dieren, in kleren en met de vreemdste hoeden op aangerend. Als een grote vloedgolf met alle kleuren van de regenboog stromen ze door de poort het kasteel binnen. Mowgli en Shanti hoeven niet eens meer te rennen: ze worden vanzelf meegenomen. “Waar zijn Bagheera en Broer Wolf?”, roept Mowgli. “Ik weet het niet”, schreeuwt Shanti.

1.4 Het proces van de Hartenkoningin (opening)

Even zien Mowgli en Shanti niets anders dan vreemde dieren om zich heen. Het voelt een beetje benauwd. Dan gaan plotseling de dieren uit elkaar en zien Mowgli en Shanti dat ze in een super grote zaal staan. De vloer lijkt net een groot schaakbord. In het midden staat het witte konijn op een grote verhoging. Hij brengt een grote toeter naar zijn mond en blaast er hard op. Alle dieren zijn stil. “Ahum. Inwoners van Wonderland. Ik presenteer u: Hare doorluchtige hoogheid, excellentie, koninklijke majesteit, de Hartenkoningin!” Er klinkt hard gejuich door de zaal. Uit een grote deur komt een sjeke vrouw in een grote, zwart met rode jurk. In haar pikzwarte haar heeft ze een klein, gouden kroontje. In haar hand heeft ze een staf met een hartje erop. Naast haar loopt een klein mannetje met een net pak in dezelfde kleuren. Hij heeft een grote, gouden kroon op. Het mannetje trekt aan het jasje van het witte konijn. “Oh, en de koning”, zucht het witte konijn. De koningin gaat samen met de koning op een grote, hoge troon zitten. “Breng de gevangene binnen!”, roept het witte konijn.

Uit een klein deurtje komen twee rijen soldaten gemarcheerd. Maar niet zomaar soldaten, het zijn speelkaarten! Levende speelkaarten! Maar hoe bijzonder dat ook is: Mowgli en Shanti hebben alleen maar aandacht voor wie met gebogen hoofd tussen hen in loopt. Het is Rikki Tikki Tavi!

Rikki wordt door de soldaten naar het midden van de zaal gebracht, recht voor de troon van de koningin. “Ahum! Deze, euh, bijzondere diervorm wordt beschuldigd van blootloperij en het vertellen van grapjes over de koningin”, roept het witte konijn. “Eraf met zijn hoofd!”, schreeuwt de koningin. De koning trekt aan haar mouw. “Mijn hartendiefje, er moet eerst een proces zijn, voor we iemand kunnen straffen.” De koningin zucht. “Oké, maar een beetje snel dan”, zegt ze ongeduldig. De koning glimlacht en haalt een grote hamer te voorschijn. De hamer is nog groter dan hijzelf! Hij slaat ermee op de leuning van de troon. “Stilte in de zaal!”, roept hij. “Die hamer is veel te zwaar voor hem!”, fluistert Shanti. “Dat gaat nog mis...” En ja hoor. Als de koning voor de derde keer wil slaan, valt hij met de hamer achterover. “AAAAUUW!”, roept de koningin. De hamer is op haar tenen terecht gekomen! Met een rood hoofd kijkt ze de koning boos aan. “Oh, sorry mijn allerliefste hartendiefje, gaat het?”, vraagt de koning geschrokken. In de hele zaal klinkt een angstige stilte, tot er uit het midden van de zaal gegriinnik klinkt. Het is Rikki Tikki Tavi. De koning en koningin kijken hem nu allebei boos aan. De koningin is zo boos, dat het stoom uit haar oren komt. Stampend staat ze op haar troon. “ERAF MET ZIJN...” “KRAK KRGGG! Voordat de koningin haar zin af kan maken, stort haar troon onder luid kabaal in. Maar dat is niet alles. Er verschijnt een grote barst in de vloer, die snel groter wordt. “De hele grond splijt in tweeën!”, roept Shanti. Alle bewoners van Wonderland rennen in paniek het kasteel uit. Mowgli rent naar Rikki Tikki Tavi toe. Shanti wil achter hem aan, maar opeens springt Bagheera voor haar neus. “Stop, het is veel te gevaarlijk!” Over Bagheera’s rug ziet Shanti hoe Broer Wolf op Mowgli en Rikki Tikki Tavi af springt en hen hard opzij duwt. Dan verdwijnt Broer Wolf in de grond. “NEE!”, schreeuwen Mowgli en Shanti, terwijl ze door Rikki en Bagheera tussen de vallende stenen het kasteel uit worden gesleurd, ieder een andere kant op. Ze zijn net op tijd buiten, voor het hele dak instort.

1.5 Een kloof door wonderland

“Ugh ugh”, hoest Mowgli. Overal dwarrelt stof. Dan klinkt een stem van heel ver. “Help!” “Dat is Broer Wolf!”, roept Mowgli. “Hij leeft nog!” Snel loopt hij met Bagheera naar de plek waar Broer Wolf in de grond verdween. Er loopt een enorme kloof. Links en rechts gaat hij zo ver als Mowgli kan kijken. Ver aan de overkant staan Rikki Tikki Tavi en Shanti. “Broer Wolf, is alles goed?”, roept Shanti de diepte in. “Ja”, roept Broer Wolf. Ik viel gelukkig precies op de dikke rok van de koningin.” “Eraf met zijn hoofd!”, klinkt de stem van de koningin. “Zo te horen is zij ook in orde”, mompelt Bagheera. Mowgli en Shanti horen Broer Wolf tegen de koningin praten, maar ze kunnen niet verstaan wat hij zegt. Dan roept Broer Wolf naar boven: “De hartenkoningin belooft niets gemeens te zullen doen als jullie ons er maar samen uit weten te halen!” “Oh, en de koning ook!”, roept hij er achteraan.

“Kijk wat je nu weer hebt veroorzaakt Rikki!”, roept Bagheera boos naar de overkant. “Jij ook altijd met je nieuwsgierigheid. Denk eens een keer na voor je iets doet en wees eens serieus!” Rikki roept terug: “Alsof ik dit had kunnen bedenken! Jij kunt ook altijd alleen maar zeuren, saaie piet.” “Ja, dit lost dus niets op hè?”, moppert Mowgli. “Inderdaad”, zegt Shanti. Bagheera en Rikki lijken hen niet te horen. Bagheera schreeuwt: “Ik heb je al zo vaak gewaarschuwd. Met jouw onvoorzichtigheid breng je ons enkel maar in gevaar!” “Nou, jij bent altijd zo voorzichtig en jij denkt zo lang na, dat Broer Wolf opa Wolf is geworden tegen de tijd dat we hem er uit hebben!”, roept Rikki terug. “Ik ga Broer Wolf zelf wel redden!” Met zijn staart in de hoogte draait Rikki zich om en rent hij weg. “Opgeruimd staat netjes”, bromt Bagheera. “Die vinden we later wel weer. Nu eerst een oplossing zoeken voor Broer Wolf.” Tegen Mowgli en Shanti zegt hij: “Blijven jullie maar hier. Je weet nooit wat we in dit vreemde land allemaal tegenkomen.” Nog voor Mowgli en Shanti iets terug kunnen zeggen, is hij weggerend. “Nou, fraai is dat”, mompelt Mowgli. “Echt niet dat ik hier gewoon ga wachten.” Shanti knikt. “We moeten iets verzinnen om Broer Wolf te helpen, want als we op hen moeten wachten...” Ze wijst naar de Wonderlanders die fluitend terug naar hun huizen lopen alsof er niets is gebeurd. Alleen de spelkaarten lijken zich er iets van aan te trekken. Aan de ene kant van de kloof proberen de klaver- en ruitenkaarten een lange slinger van levende kaarten te maken. “Bah, wat stinken jouw voeten 5!”, roept klaver 6 en hij knijpt zijn neus dicht. Met één hand kan hij de andere kaarten niet houden en de hele slinger valt uit elkaar. Gelukkig dwarrelen de kaarten rustig op de wind naar beneden. Aan de

andere kant van de kloof zijn de harten- en schoppenkaarten vooral druk bezig met wie de baas moet zijn van de reddingsoperatie. “Ik sta het dichtst bij de koning en koningin,” roept de hartenboer. “Mijn man en ik zijn als adellijke vrienden veel belangrijker dan een boer”, zegt de schoppenvrouw bekakt. Mowgli schudt zijn hoofd. “Dat kan zo wel even duren”, zucht hij. “Ja”, zegt Shanti, “we kunnen wachten tot we een ons wegen... Hee, dat is het!”, roept ze dan opeens. Mowgli kijkt haar verbaasd aan. “Weet je nog die koekjes en dat drankje bij de deur?” “Ja”, zegt Mowgli. “Daar werden we groter en kleiner van... Oh!” “Ja”, zegt Shanti. “Als er meer van die koekjes zijn...” “...kunnen we ze naar Broer Wolf gooien en kan hij zo groot worden dat hij uit de kloof kan stappen!” maakt Mowgli af. “Hallo, is daar nog iemand?”, roept Broer Wolf. “Gaan jullie ons redden?” “Ja Broer”, roept Mowgli terug. “Hoe dan?” Mowgli en Shanti leggen hun plan uit.

5. Op zoek naar de “eet me’s”

“Mowgli, Shanti!”, klinkt het opeens uit de lucht. “Chill?”, roept Mowgli verbaasd. Inderdaad, het is Chill. Hij daalt tot vlak boven de kloof en blijft tussen Mowgli en Shanti in fladderen. “Eindelijk heb ik jullie gevonden”, zegt hij. “Gelukkig zijn jullie in orde. De andere dieren zijn jullie ook aan het zoeken. We hebben met zijn allen jullie voetsporen gevolgd naar dit grote, vreemde land. Hebben jullie Rikki Tikki Tavi al gevonden? En waar zijn...” Nog voor hij zijn zin af kan maken, vertellen Mowgli en Shanti opgewonden dat dit land Wonderland heet, wat er allemaal is gebeurd en wat ze nu van plan zijn. “Ik ga gelijk de anderen vertellen dat ze zoveel mogelijk van die eet me’s moeten zoeken waar je van gaat groeien”, zegt Chill. “Over twee uur verzamelen we weer hier”. Als een speer vliegt hij er vandoor. “Ik ga achter Bagheera aan!”, roept Mowgli. “En ik zoek Rikki!”, roept Shanti. Het duurt niet lang voor Mowgli Bagheera heeft ingehaald. “Ik had je toch gezegd dat je daar moest blijven”, moppert Bagheera. “Maar ik heb een plan...”, zegt Mowgli. “Als die domme Rikki er maar niets mee te maken heeft”, zegt Bagheera nors. “Nee hoor!”, zegt Mowgli onschuldig. Ergens ver aan de andere kant van de kloof zegt Shanti toevallig net hetzelfde tegen Rikki Tikki Tavi. “Nee hoor. Dit is een plannetje van ons twee samen. Bagheera heeft er niets mee te maken.” “Ha, dan zullen we die stijfkop eens laten zien wie hier een gevaar is en wie zijn vrienden redt!”, zegt Rikki triomfantelijk.

1.6 Uit de kloof (sluiting)

Twee uur zoeken later is iedereen weer terug bij de plek waar Broer Wolf in de kloof is gevallen. Soms was het makkelijk, soms wat minder, maar al met al hebben Mowgli, Shanti en alle dieren samen heel veel eetbare dingen verzameld die je laten groeien. En ook maar vast wat dingen die je kunt drinken om je kleiner te maken, zodat Broer Wolf ook weer zijn gewone zelf kan worden, als hij eenmaal uit de kloof is gestapt. “Dat zijn er zeker wel genoeg”, zegt Shanti tevreden. “Vangen Broer!”, roept Mowgli, terwijl Shanti en hij alles in de kloof gooien. Gespannen wachten ze af. “Dat hebben wij toch mooi samen geregeld hè Shanti?”, zegt Rikki. “Jullie?”, bromt Bagheera. “Het waren Mowgli en ik die...” “Kijk!”, roept Shanti dan. “Er komt iets boven de kloof uit!” “Dat lijkt helemaal niet op Broer Wolf”, zegt Mowgli. “Het lijkt wel een kroon!”

Inderdaad: het is niet Broer Wolf die uit de kloof omhoog groeit, maar de Hartenkoningin! Stampend buldert de reuzekoningin: “Eraf met jullie hoofd! Oh, nee, ik wil eerst een nieuw kasteel en vlug een beetje! Anders stamp ik jullie plat!” En zo schreeuwt ze nog even door.

“Nou, goed idee weer Rikki”, bromt Bagheera. “Weer iets waar je duidelijk niet over hebt nagedacht.” “Ik zag jou anders ook met eet me’s aankomen. Dat ik nou toevallig sneller ben...” “Ja zeg, is het nu eens uit met dat geruzie?!” Het is Broer Wolf, die opeens naast Mowgli en Bagheera staat. “Broer!” Mowgli vliegt Broer Wolf gelijk om de hals. “Hoe kom jij nu uit de kloof?”, roept Shanti opgelucht. “Ik ben in de rok van de koningin geklommen, samen met de koning. We zijn helemaal okee.” Dan kijkt hij om de beurt Rikki Tikki Tavi en Bagheera aan. “Maar niet dankzij jullie geruzie, koppige apen. Als jullie nou gewoon weer samenwerken en allebei doen waar jullie goed in zijn, krijgen we die koningin wel klein!”

Bagheera en Rikki Tikki Tavi kijken elkaar aan. “Broer Wolf heeft gelijk, weet je”, zegt Rikki zachtjes. “Inderdaad”, knikt Bagheera. Dan denkt hij diep na. “Wat als... ja! Rikki, jij kunt vast wel de Hartenkoningin aan het lachen krijgen.” “Tuurlijk”, zegt Rikki Tikki Tavi met een grijns. “Ik ben al weg.” Dan richt Bagheera zich tot Hathi. “Kan jij je slurf vol slurpen met de verzamelde drink me drank om kleiner te worden? Niet doorslikken hoor!” Aan Mowgli en Shanti vraagt hij: “Jullie kunnen goed richten, toch?”

“Pardon uwe majesteit!”, roept Rikki Tikki Tavi. “Jij!”, roept de koningin boos. “Dit is allemaal jouw schuld!” “Wat is het verschil tussen de koning en de boer?”, roept Rikki. Verbaasd is de koningin even stil. “Ja, euh... de koning is zo gelukkig om met mij getrouwd te zijn en de boer niet?”, zegt ze dan. “Ook”, roept Rikki, “maar weet u, de boer kan niet koningen, maar de koning wel boeren!” Er verschijnt even een frons in het voorhoofd van de koningin. Maar dan barst ze in lachen uit. De grond schudt ervan. “Nu!”, roept Bagheera. Mowgli en Shanti richten de slurf van Hathi op de wijd open mond van de koningin. Met al zijn kracht sproeit Hathi de drink me drank er in. De koningin moet van schrik een paar keer slikken en begint gelijk te krimpen, tot ze net zo klein is als het hartenkoninkje. “Het is gelukt!”, roept Mowgli. Iedereen juicht, behalve de Hartenkoningin. “Hoe kan ik nu koningin zijn als ik zo klein ben?”, snikt ze. “Een goede leider hoeft niet groot te zijn, maar moet vooral goed de baas kunnen zijn”, zegt Hathi. “U bent waarschijnlijk de enige die “orde” in de chaos hier kan scheppen.” “Maar geen hoofden meer afhakken!”, zegt Shanti streng. “Oh, mijn hartendiefje meent niet altijd wat ze zegt als ze boos is”, zegt de koning. “Iedereen tegen wie de koningin ‘erf met zijn hoofd’ heeft geroepen, zit gewoon verstopt in het doolhof.” Tegen zijn koningin zegt hij: “Ik vind je mooier dan ooit mijn hartendiefje. Fijne onjaardag!” De koningin begint te stralen en vraagt aan de koning: “Ben jij niet ook niet-jarig vandaag?” “Hee, wij ook!”, roepen Mowgli en Shanti in koor. “Mijn redders ook? Wat een toeval”, zegt de koningin. Dan roept ze: “Laat alle dieren en kaarten uit het doolhof vrij! We gaan een groots onjaardagsfeest vieren en iedereen is uitgenodigd! Zeg het voort, wit konijn!”

Het wordt een groot feest om nooit te vergeten. Vol vreemde dansen, hapjes en drankjes. Maar daarna is het toch echt tijd om afscheid te nemen. Volgens de koning en koningin zijn Mowgli, Shanti en hun vrienden altijd welkom in Wonderland. Ze wuiven hen nog lang na.

“Hé hé, even geen onzin meer”, zucht Shanti als ze weer in de jungle staan. “Ja, soms is gewoon saai toch ook best fijn”, zegt Mowgli. “Oost west, thuis best.”

2 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-2018>

2.1 SL – Haveli: Het huis van het witte konijn (Samenleving)

Het witte konijn rent hele dagen heen en weer binnen en buiten Wonderland. Als officiële omroeper en lakei is hij een echte heer en weet hij alles van de regels en gebruiken van Wonderland. Omdat hij de enige is die wel eens in onze wereld komt, vindt hij het prachtig om van alles mee te nemen en in zijn huis uit te stallen. Hij vertelt zijn nette vrienden graag alles over onze onbeschaafde wereld vol met ongeklede dieren en rare mensen. Met veel verbazing praten ze over onze “vreemde” manieren en gebruiken. (<https://youtu.be/QAsD7NO55cg?t=43>)



SL1: Waar hoort dit thuis?

Chil heeft inmiddels over heel Wonderland gevlogen en ontdekt dat er zoveel dingen anders zijn in beide gebieden. Onze manieren en gebruiken zijn ook heel anders. Weten de welpen welke afspraken/regels/gebruiken thuishoren in Wonderland en welke in onze wereld?

Beschrijving van de activiteit

Wat zijn echte regels/manieren die in onze samenleving gelden? Variatie op een ren je rot spel. Vragen maken die betrekking hebben op bijv. omgangsregels, tafelmanieren, verkeersregels en gebruiken (feesten) die zogenaamd uit Wonderland komen, of uit het “echt”. Alle welpen staan achter een startlijn. Spelleider leest de vraag voor en geeft de welpen bedenktijd. Na het roepen van de term ‘ren je rot’ rennen de welpen naar het vak dat volgens hen het juiste antwoord is. Is het antwoord fout dan gaat de welp meteen terug naar startlijn. Is het antwoord goed dan eerst bij de leiding een boon ophalen en dan terug naar de startlijn. Spel gaat weer van vooraf aan beginnen. Wie heeft aan het eind de meeste juiste antwoorden gegeven?

Vorbereiding

- Vragenlijst opstellen.

Materiaal

- Vragenlijst.
- Lijnen om vakken van het maken.
- Startlijn.
- Aanduidingsbord echte wereld en fantasiewereld.

Tips en veiligheid

- Zorg voor voldoende uitloop ruimte achter de vakken, glad terrein.

SL2: Ik word ontwerper

Baloe heeft een vervelende droom. Hij loopt in een hele grote stad waar alles recht en hoekig is. Hij voelt zich er doodongelukkig. Baloe probeert te ontkomen aan gevaar en is blij dat hij wakker schrikt in Wonderland waar alle vormen speels zijn.

Beschrijving van de activiteit

De welpen moeten met elkaar een “echte” stad en een fantasiestad ontwerpen. De verschillen tussen de twee begrippen moeten duidelijk naar voren komen. In de echte stad is alles strak van vorm, recht stratenplan. In de fantasiestad is alles speels, rond en mooi van kleur.

Vorbereiding

- Zorgen voor voldoende knutselmateriaal.

Materiaal

- Per groep twee grote vellen karton (grondplaten).
- Knutselmateriaal (doosjes, rolletjes, papier).
- Scharen, lijm, plakband.
- Nietmachines en nietjes.
Potloden, stiften, linialen.

Tips en veiligheid

- Teken eventueel vast de straten op de grote vellen, zodat dat tijdbesparend werkt.
- Pas op met scharen.

SL3: Geen tijd, geen tijd, geen tijd

Rikki Tikki Tavi zou zo het witte konijn kunnen zijn. Altijd maar rennen, rennen en nog eens rennen. Maar altijd net op tijd. Kunnen jullie dat ook?

Beschrijving van de activiteit

Welpen krijgen verschillende opdrachten die ze binnen een bepaalde tijd (5 tot 1 minuut per opdracht) in kleine groepjes moeten uitvoeren. Je kunt denken aan de volgende opdrachten:

- Estafette.
- Drie is teveel: er staan welpen in 2 rijen, als er een derde bij komt moet 1 weer weg.
- Stoelendans.
- Zo snel mogelijk water overbrengen, zorgen dat er zoveel mogelijk is.
- Ballon opblazen.
- Beschuit fluiten.

Vorbereiding

- Lijst maken met korte opdrachten
 - Estafette: parcours maken.
 - Stoelendans: stoelen klaarzetten, muziek opzoeken en klaar zetten.
 - Zo snel mogelijk water overbrengen, zorgen dat er zoveel mogelijk is: emmers en bekers en water klaarzetten.
 - Ballon opblazen: ballonnen kopen.
 - Beschuit fluiten: beschuit kopen.

Materiaal

- Lijstje.
- Stopwatch.
- Eventueel materialen die nodig zijn om de opdrachten uit te kunnen voeren.
 - Stoelendans: stoelen, muziek.
 - Zo snel mogelijk water overbrengen, zorgen dat er zoveel mogelijk is: water, emmers, bekers.
 - Ballon opblazen: ballonnen.
 - Beschuit fluiten: beschuit.

Tips en veiligheid

- Licht aan de opdrachten maar bij deze opdrachten moet je hieraan denken:
 - Estafette: kinderen kunnen vallen.
 - Drie is teveel: Let op dat kinderen niet over elkaar heen vallen of überhaupt vallen.
 - Stoelendans: let op duwen en naast de stoel vallen en zorg voor een **goede scheidsrechter**.
 - Ballon opblazen: Let op dat kinderen niet te hard blazen en zuurstoftekort krijgen, let op duizeligheid en dat ze na het blazen weer heel goed rustig ademen voor ze weer doorgaan. Tevens de ballonnen/ afval na afloop opruimen.
 - Beschuit fluiten: Let op verstikking en vraag naar astma en allergieën.

SL4: Heden en verleden

Raksha weet als oudere wolvin heel veel van vroeger. Niet doordat zij het zelf heeft meegemaakt, maar wel uit verhalen van vroeger. Zo heeft zij ook ervaren dat er in de loop der jaren heel veel apparaten niet meer handmatig bedient worden, maar mechanisch. Ze heeft een spelletje gevonden waarin je de voorwerpen van vroeger en nu bij elkaar moet zoeken. Wat weten jullie van heden en verleden?

Beschrijving van de activiteit

Memoriespel. Kaartjes van voorwerpen van vroeger en nu, die bij elkaar zoeken, bijvoorbeeld koffiepot en Senseo-apparaat, wastobbe en wasmachine.

Vorbereiding

- Kaartjes maken met plaatjes/foto's van de voorwerpen van vroeger en nu en deze plastificeren.

Materiaal

- Spelkaartjes.

Tips en veiligheid

- Mocht er al bekend zijn dat het om veel welpen gaat dan eventueel ervoor zorgen dat er twee spellen zijn zodat de kinderen meer betrokken zijn bij het spel.
- Als de Bever-Doe-Dag en Jungledag niet tegelijk vallen kun je het spel bij de bevers en welpen gebruiken.

2.2 VG – Wolvenhol: Theetafel van de Gekke Hoedenmaker (Veilig & Gezond)

Midden in een groot bos staat de grote theetafel van de Gekke Hoedenmaker en de Maartse Haas. Het is even zoeken, want alle vreemde verkeersborden op de bomen helpen je ook niet echt verder. Gelukkig hoor je de fluitende fluitketels en rinkelende kopjes al van ver. De hele tafel staat vol met lekkernijen en theeservies in de meest bijzondere vormen en maten. Er staan genoeg stoelen van allerlei soorten langs de tafel om elke keer een plaatsje op te schuiven. Dan hoef je niet zo vaak af te wassen als je kop leeg is. Maar of dat nu zo fris is? Toch trekken de bakkwaliteiten van de Gekke Hoedenmaker en hun bijzondere, geneeskrachtige jam van de Maartse Haas veel Wonderlanders om hun onjaardag te vieren. Ze smikkelen naar harte lust en kruipen dan veilig weg in het holletje van één van de grote leunstoelen voor een dutje.
(<https://www.youtube.com/watch?v=msvOUUgv6m8> en <https://www.youtube.com/watch?v=CaBjEnsKDX8>)



VG1: Eet me of eet me niet!

De dieren uit de jungle zijn in Wonderland op zoek naar eet me's en krijgen daar best honger van. "Mijn maag knort als een oude leeuw met kiespijn!", roept Baloe. Hij ziet heerlijke rode bessen hangen. "Pas op!", roept Chil, vlak voordat Baloe de bessen in zijn mond wil stoppen. "Die bessen lijken eetbaar, maar zijn giftig! Het is toch al gebleken dat je niet zomaar iets moet eten wat je niet kent, denk maar aan de eet me's en drink me's hier in Wonderland!"

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan op onderzoek uit en ontdekken wat je allemaal wel en niet kunt eten van wat er in de natuur te vinden is. Dit door een kwartet '*Eet me of eet me niet!*' te spelen met eetbare en niet-eetbare producten uit de natuur. Er zijn vijf setjes van vier kaarten, waarvan één setje met giftige planten/producten uit de natuur. De andere vier setjes zijn allemaal eetbaar, al zou je dat soms niet denken of is dit in ons land niet gewoon. In andere landen worden bijvoorbeeld heel veel insecten gegeten en zelfs de wesp is eetbaar als je weet hoe je hem moet klaar maken!

De welpen worden verdeeld in groepjes van maximaal zes kinderen. Alle kaarten worden onder de groepjes verdeeld. De kaarten leg je neer zodat de andere spelersgroepjes de kaarten niet zien. Als de kaarten niet gelijk verdeeld kunnen worden, maak dan een stapel en leg deze in het midden. Als je geen kaart bij de andere groep hebt kunnen bemachtigen, mag je een kaart pakken van de blinde stapel totdat deze op is.

Een willekeurig groepje begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelersgroepen een kaart die je niet hebt. Dit moet dan wel een kaart zijn van een '*Eet me of eet me niet!*' waarvan je groep zelf minimaal één kaart in het bezit hebt. Noem de naam van de '*Eet me of eet me niet!*' en vraag naar de kaart die je wilt hebben. Als de spelersgroep die kaart heeft, dan moeten zij deze afgeven en mag je doorgaan met kaarten vragen. Dit mag aan dezelfde of een andere spelersgroep. Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je samen '*Eet me of eet me niet!*' en leg je de vier bij elkaar behorende kaarten open neer. Heeft de groep dan geen kaarten meer, dan pak je één kaart van de blinde stapel.

Heeft de spelersgroep de gevraagde kaart niet, dan is de beurt voorbij en is de spelersgroep aan de beurt die het laatst een kaart vroeg. Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn. Bespreek hierna, terwijl een koekje gegeten wordt, met de welpen dat ze zelf niet moeten experimenteren met eten van producten uit de natuur, omdat eetbare en niet-eetbare producten soms erg veel op elkaar lijken.

Vorbereitung

- Print het '*Eet me of eet me niet-spel!*' uit en lamineer het.

Materiaal

- '*Eet me of eet me niet-spel!*' (kwartetspel).
- Koekjes om op te eten.

Tips en veiligheid

- Duidelijk maken dat kinderen echt niet zelf met producten uit de natuur moeten experimenteren.
- Eten uit de natuur doe je echt alleen met mensen die goed weten of iets eetbaar is.
- Ben je nieuwsgierig hoe brandnetelsoep smaakt? Bij de Bloemenpoel (Talaab poel, Buitenleven) kun je samen brandnetelsoep maken. Kijk voor het recept op <http://www.smulweb.nl/recepten/1391374/Heerlijke-brandnetelsoep>.

VG2: Veilig verkeer estafette

In Wonderland is een grote brede kloof ontstaan waar Broer Wolf in is gevallen. Ook de koningin en de koning zijn er in gevallen. Deze kloof is zo breed en diep dat ze er niet zomaar zelf uit kunnen komen zonder de 'eet-me's'. In het verkeer hebben we ook wel eens te maken met obstakels zoals scheuren in de weg of verkeersdrempels. En er zijn verkeersborden met regels erop, waar je je aan moet houden. Weten de welpen veilig alle verkeersborden bij de juiste beschrijving te krijgen?

Beschrijving van de activiteit

De welpen worden in twee groepjes verdeeld. Elk groepje gaat achter de lijn staan. Bij elk groepje staat een stoel met daarop verkeersborden. Als het startsein gegeven is, gaan de welpen om de beurt via allerlei hindernissen (zoals een tunnel waar je onderdoor moet, een heuvel waar je overheen moet en een rotonde waar je rondom moet) naar de andere kant waar een tafel staat. Op deze tafel liggen briefjes met een korte omschrijving van de borden. De welp moet het bord bij het juiste briefje leggen. En rent dan weer terug. Dan is de volgende welp aan de beurt. Als alle borden op tafel liggen worden de borden besproken en gekeken welk groepje de meeste borden op de juiste plek heeft gelegd.

Vorbereiding

- Zoek een aantal verkeersborden en spiegel deze in bijvoorbeeld Paint.
- Beschrijf in een paar woorden wat de borden betekenen.
- Zet het verkeersparcours uit (maak bijvoorbeeld met een tafel een tunnel, een heuvel van een stoel en een rotonde door een pion te gebruiken waar de welpen omheen moeten lopen).

Materiaal

- Verkeersborden.
- Briefjes met uitleg van de borden.
- Materiaal voor de hindernissen.
- Touw als startlijn of pionnen als startpunt.
- Per groepje een stoel waar de verkeersborden op liggen.
- Aan het eind van het parcours een tafel waar de omschrijvingen van de borden op liggen.

Tips en veiligheid

- Kies vooral borden die te maken hebben met voetgangers en fietsers.
- Help de welp die nog een beetje moeite heeft met lezen.

VG3: Gekleurde cupcakes

In Wonderland vieren de bewoners niet hun verjaardag, maar hun onjaardag. De gekke hoedenmaker bakt dan vaak wonderlijke taarten en cakejes in allerlei kleuren. Hij wil de welpen wel helpen bij het bakken van hun eigen onjaardagscakejes met verschillende kleuren.

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan hun eigen onjaardagscakejes bakken. Ze mogen zelf kiezen welke kleur hun onjaardagscakeje krijgt. Laat de welpen maximaal 3 kleuren kiezen en het beslag in het cupcakevormpje doen. Als leiding geef je de hoeveelheid aan. Daarna zet de leiding de onjaardagscakejes in de cupcakemaker of de magnetron. Terwijl de onjaardagscakejes gebakken worden kunnen de welpen wat drinken. Is het eigen gebakken onjaardagscakeje net zo lekker als een gewone cupcake?

Vorbereiding

- Beslag maken.
- Beslag verdelen en kleuren.

Materiaal

- Cakebeslag.
- Kleurstoffen.
- Magnetron of een cupcakemaker.
- Cupcakevormpjes.

Tips en veiligheid

- Doe een spelletje met de wachtende welpen als de cupcakes gebakken worden en het drinken al op is.
- Let op kleurstofallergie, glutenallergie en melkallergie van welpen. Zorg voor een alternatief.

VG4: Pleister plak!

De dieren uit de Jungle zijn op zoek naar 'eet me's'. Terwijl Kaa druk aan het zoeken is naar iets lekkers loopt hij juffrouw Rups bijna omver. Juffrouw Rups reageert geschrokken: "Ik zou maar wat beter opletten meneer Kaa! Niet alle figuren zijn enthousiast over jullie bezoek aan Wonderland. Pas goed op jezelf." Kaa laat de welpen zien dat er beestjes in het bos wonen, die je onaangenaam kunnen verrassen met een beet.

Beschrijving van de activiteit

De welpen ontdekken waar teken leven, wanneer ze actief zijn, hoe je een tekenbeet kunt herkennen en wat je kunt doen om een teek te verwijderen. Het is nog veel beter als je kunt voorkomen, dat je gebeten wordt. De welpen gaan kijken of de EHBO-doos compleet is.

Vorbereiding

- Gratis boekje te bestellen op www.stopdeteek.nl.
- EHBO-doos zelf controleren en eventueel bewust iets weglaten of iets onnodigs er in doen, zodat je de welpen uitdaagt om hierover te praten.
- Materialen klaarleggen.

Materiaal

- Folders.
- Tekenpen.
- Één of meerdere EHBO-dozen.

Tips en veiligheid

- Elkaar helpen bij het controleren van tekenbeten.
- Als er tijd over is, kun je het ook nog hebben over muggenbeten en hoe hierbij te helpen.

2.3 EXP – Guha grotten: De grotten van Tweedledee en Tweedledom (Expressie)

In een verre uithoek van Wonderland staan de grotten van Tweedledee en Tweedledom. Elke ingang heeft precies de vorm van het silhouet van zijn bolle bewoner. Met hun felgekleurde kleren en vlaggetjes op het hoofd is de tweeling een vrolijke verschijning. Dansend en zingend gaan ze door het leven. Het liefst vertellen ze verhalen aan iedereen die ze maar aan wil horen, terwijl ze met hun expressieve gezichten de meest gekke bekken trekken. (<https://youtu.be/5rWlq7IMJwo?t=11>)



EXP1: Wie is de koningin? (Wie is de kapitein?)

Als Tweedledee en Tweedledom bewegen, lijken ze soms wel één. Ze doen precies hetzelfde en ook nog tegelijkertijd! Kunnen de welpen dat ook?

Beschrijving van de activiteit

Alle welpen staan in een kring. Eén van de welpen gaat even uit de kring en kijkt en luistert even niet mee. De spelleider wijst een koningin aan en haalt de welp die even weg was gegaan terug. De koningin maakt verschillende bewegingen en de andere welpen doen haar na. Bijvoorbeeld klappen in de handen, rondjes draaien, springen... Kan de welp die de kring even had verlaten zeggen wie de koningin is?

Tips en veiligheid

- Laat de koningin niet te snel wisselen tussen de bewegingen, zo wordt het lastig om te volgen, maar laat het ook niet te lang duren, dan wordt het saai.
- Bij dit spel kan natuurlijk ook een koning gekozen worden.

EXP2: Rode roos, witte roos

Iedereen heeft een lievelingskleur waar hij of zij erg blij van wordt. De Hartenkoningin heeft rood als lievelingskleur. Ze houdt ook erg veel van rozen en kan erg boos worden als de rozen de verkeerde kleur hebben...

Beschrijving van de activiteit

Elk kind krijgt een roos. Bij een witte roos ben je boos en bij een rode roos ben je blij. De kinderen lopen door elkaar en op een fluitsignaal moeten ze iemand zoeken met de andere emotie. Ze geven elkaar de hand en ruilen van roos en dus ook de emotie.

Vorbereiding

- Rozen maken/halen voor elke welp één.

Materiaal

- Rode/witte rozen, voor alle welpen één (als je ze na het spel wil meegeven aan de welpen, anders is vijf rozen per kleur voldoende).
- Fluit/muziekinstallatie.

Tips en veiligheid

- Zorg dat alle kinderen een roos mee naar huis kunnen nemen. Je zou deze van tevoren zelf met de kinderen kunnen maken.
- Begin het spel met twee emoties. Als ze het snappen kan je naar vier emoties. Speel het spel met muziek en laat de welpen elkaar zoeken als deze stopt.

EXP3: Omgekeerd kleuren

Tweedledee en Tweedledom houden erg veel van kunst, maar soms is kunst best wel saai en redelijk hetzelfde. Hoe zou de kunst er uit zien als we andere kleuren zouden gebruiken dan normaal?

Beschrijving van de activiteit

Vandaag gaan we een tekening eens helemaal anders inkleuren! Want we gaan de dingen niet de kleur geven die ze horen te hebben, maar het tegenovergestelde! Zo geven we bijvoorbeeld de zon de kleur paars en de lucht wordt dan oranje.

Vorbereiding

- Een gepaste kleurplaat uitzoeken en kopiëren voor de welpen.

Materiaal

- Kleurplaten.
- Verf/stiften in de 6 basiskleuren (rood, oranje, geel, groen, blauw, paars).

- Eventueel een kleurencirkel.

Tips en veiligheid

- Neem een kleurencirkel mee zodat de welpen kunnen zien welke kleuren er tegenover elkaar liggen.

EXP4: Diavoorstelling

Hebben jullie ook wel eens dat als iemand je een verhaal vertelt, dat je het verhaal dan als een soort filmpje in je hoofd afspeelt? Nee? De Hartenkoningin heeft dat ook niet! Zullen we een filmpje maken bij de korte verhaaltjes die de leiding vertelt? Dan kan de koningin daar naar kijken tijdens het luisteren van de verhaaltjes.

Beschrijving van de activiteit

De leiding heeft een korte omschrijving van een gebeurtenis. Speel dit met de welpen na in een kort filmpje. Bijvoorbeeld de koningin is boos op de wachters, deze zijn erg bang.

Vorbereiding

- Situatieschetsen bedenken.

Materiaal

- Telefoon/camera om mee te filmen.

Tips en veiligheid

- In plaats van een filmpje maken kan er ook een foto(reeks) gemaakt worden van de situatie.

2.4 ID – Raadsrots: Absolems paddenstoel (Identiteit)

In een grote wolk van rook/zeepbellen staat de reuzepaddenstoel van Absolem de rups. De bewoners van Wonderland vertrouwen altijd op zijn wijsheid als ze vragen hebben. Als Absolem met je praat, blaast hij zo zijn rook/bellen jouw kant op. Hij houdt van letters, die overal om hem heen te vinden zijn. Absolems paddenstoel is één grote eet me: als je van de ene kant eet word je groter, als je van de andere kant eet, word je kleiner. Maar welke kant is nu welke? En wat antwoord je op zijn allergrootste vraag: "Wie bent u?" En worden de welpen later ook een vlinder, net als hij? (https://www.youtube.com/watch?v=Jh0k8q_OXzA)



ID1: Wat kan Rikki Tikki Tavi?

"Wie bent u?" Waar ben jij groot in en waarin wat kleiner? Absolem laat de welpen dit uitzoeken, voor ze een stukje van zijn paddenstoel mogen hebben. Als de welpen samen op zo'n groot avontuur gaan en straks Broer Wolf moeten redden, is het goed als ze weten waar ze goed in zijn en met wie ze goed kunnen samenwerken.

Beschrijving van de activiteit

Iedere welp moet op een papiertje vier dingen schrijven waar ze goed in zijn. Op een vel worden de foto's of namen van alle welpen geschreven met ruimte er tussen. De welpen moeten rond gaan lopen en op zoek naar andere welpen met dezelfde dingen waar ze goed in zijn of dingen waar ze goed in willen worden. Dus die de welp zelf niet op zijn papiertje heeft staan maar wel graag erop zou willen hebben. Wanneer je iemand vindt die dezelfde eigenschap heeft, mag er een groene lijn tussen je eigen naam en de naam van degene die ook die eigenschap heeft. Een rode lijn mag getrokken worden tussen jezelf en iemand die een eigenschap heeft die jij ook wil hebben.

Als verdieping kun je de groep aan het einde vragen waarom ze bepaalde rode lijnen hebben getrokken naar andere welpen. Kun je elkaar helpen sommige van deze eigenschappen te ontwikkelen?

Vorbereitung

- Namen van de welpen op papier schrijven.
- Kleine papiertjes scheuren voor de eigenschappen.

Materiaal

- Rode en groene stiften.
- Grote vellen voor de namen.
- Kleine papiertjes voor de eigenschappen.

Tips en veiligheid

- Leg dit spel heel duidelijk uit, anders gaan de welpen als kippen zonder koppen rondlopen zonder iets te doen. Uitleggen kan je doen aan de hand van een voorbeeld.
- Er kunnen soms veel welpen bij de tafel met het grote vel staan, zorg dat het daar niet vechten wordt om de stiften.

ID2: Wie ben ik?

De wijze Absolem wil altijd nieuwe dingen leren en is benieuwd naar de dieren in de wereld van de welpen: de jungle. Is het echt waar dat zij geen kleren dragen?

Beschrijving van de activiteit

Iedere welp krijgt een plaatje van iemand of van een Jungleboekfiguur op zijn rug/voorhoofd geplakt. Ze moeten aan de hand van rondlopen en vragen stellen aan de andere welpen erachter komen wie of wat ze zijn. Er kan na ronde 1 door de kinderen zelf bedacht worden welke figuren of personages tegenovergesteld zijn van elkaar en er wordt besproken waarom. Als de groep erg groot is, moet dit in kleinere groepen gedaan worden.

Vorbereitung

- Figuren, personages of namen van welpen op stickerpapier schrijven.

Materiaal

- Stickerpapier.

Tips en veiligheid

- Let erop dat de stickers goed blijven plakken.

ID3: Zonder paspoort geen doorgang

Alle wegen in Wonderland zijn van de koningin. Maar nu de koningin is verdwenen, duiken er ineens overal bomen met poortjes op. Wil je door Wonderland reizen, dan heb je een Wonderlandpaspoort nodig.

Beschrijving van de activiteit

Voor het maken van een paspoort kunnen de volgende vragen gebruikt worden:

- Naam
- Leeftijd
- Leukste sport
- Leukste themafiguur
- Wat kan je goed?
- Wat vind je spannend? Wat is té spannend en wat is leuk spannend, wat is het verschil?

- Wie is anders dan jij? Wat vind je leuk aan hem of haar?

Je kunt dit ook doen met plaatjes of tekeningen als welpen nog niet goed kunnen schrijven. Zie ook welpen identiteit paspoort maken.

Eventueel geheel nog afsluiten met reflectieve vragen als:

- Welk paspoort lijkt op dat van jou?
- Welke juist niet?
- Is dit erg?
- Wat zou je nog graag kunnen? Heb je een idee hoe je dit kan doen?

Vorbereiding

- Paspoorten printen en vouwen.
- Format maken.

Materiaal

- Paspoorten.
- Schrijfbaar.
- Stiften.
- Tafels of iets anders waar je goed aan kunt schrijven en tekenen.

Tips en veiligheid

- Let op scharen en papiersneden.
- Let op pesten, als kinderen iets leuk vinden en andere kinderen dat zien als aanleiding om te pesten.

ID4: Ik weet wat jij kan!

“Wie bent u?” en “Wie ben jij?” Als de welpen samen op zo’n groot avontuur gaan en straks Broer Wolf moeten redden, is het goed als ze hun eigen en andermans kwaliteiten kennen. Absoluut geeft geen stuk van zijn paddenstoel mee, voordat de welpen dat hebben bewezen.

Beschrijving van de activiteit

Elke welp schrijft drie briefjes met waar ze goed in zijn. De welpen schrijven op een ander briefje deze drie dingen (voor later om te checken welke eigenschappen van jou zijn/waren). Vervolgens worden de briefjes ingenomen en wordt er een stapel van gemaakt. Daarna worden de briefjes willekeurig uitgedeeld.

Om de beurt worden de briefjes omgedraaid en gaat de welp raden van wie het briefje zou kunnen zijn. Wanneer er meerdere welpen hetzelfde briefje hebben geschreven, is dat natuurlijk geen probleem. Dan leg je het kaartje bij welke welp je dat graag wil. Je kan natuurlijk niet twee dezelfde briefjes bij 1 welp hebben.

Vorbereiding

- Briefjes scheuren of knippen.

Materiaal

- Briefjes.
- Schaar.
- Schrijfwaren.

Tips en veiligheid

- Let op pesten.

2.5 INT –Emaarate ruïne: De kasteelruïne (Internationaal)

Er is nu niet veel meer over van het kasteel van de koningin, maar voor het instortte was het een plek waar alle bezoekers aan Wonderland, verwacht of onverwacht, zich moesten melden tussen haar pracht en praal. De koningin pochte graag met alle “geschenken” die ze onder andere van mensen uit alle delen van onze wereld heeft ontvangen, of die het witte konijn voor haar heeft meegenomen. Nu liggen ze door de hele ruïne verspreid. Het levende, internationale kaartspel is er druk bezig om alles weer op te ruimen.



INT1: Optreden voor de koningin

Wat zal er gebeuren als de koningin straks samen met Broer Wolf wordt gered uit de kloof? Om de koningin gunstig te stemmen, is het een goed idee om een dansoptreden te geven als het zover is: één waarin ze allerlei verschillende dansen uit onze wereld kan zien.

Beschrijving van de activiteit

De welpen doen dit door een volksdans uit een ander land in te studeren en te geven. Ze gaan andere culturen leren kennen door dans. Laat ze vooraf deze dansjes zien en kijk of je met de welpen tot een dans kan komen.

- Haka (Nieuw-Zeeland): <https://www.youtube.com/watch?v=eybwV2OFaWg>
- Klompendans (Nederland): <https://www.youtube.com/watch?v=JGMoKCHSGuc>
- Ierse dans: <https://www.youtube.com/watch?v=HgGAzBDE454>
- Macarena: <https://www.youtube.com/watch?v=Z1Df-YjO8W8>
- Vogeltjesdans: <https://www.youtube.com/watch?v=XO3nEr5DG3E> of <https://www.youtube.com/watch?v=dBo47PKWuLs> (hardstyle)
- Hokey pokey: <https://www.youtube.com/watch?v=JdoJO-rF--g>
- Tsjoe tjoe wa: <https://www.youtube.com/watch?v=Xvelic22DYI&list=RDQM9ouFY74BiyU>

Vorbereiding

- Laat welpen voor dit feest een van deze dansjes (of juist andere ;)) oefenen.
- Zorg dat je zelf als leiding de dans kent.

Materiaal

- Film om dans te tonen en aan te leren, eventueel via een groot scherm of beamer.

Tips en veiligheid

- Let erop dat er voor iedereen voldoende ruimte is en er niet op elkaars tenen gestaan kan worden.
- Laat de welpen in een paar grotere groepen bij de afsluiting van de dag optreden op het “onjaardagsfeest” van de koningin.

INT2: De niet-jarighapjes

Wat zal er gebeuren als de koningin straks samen met Broer Wolf wordt gered uit de kloof? Om haar gunstig te stemmen, is het een goed idee om iets lekkers voor haar te maken. De welpen kunnen haar vast al het lekkers van de wereld laten proeven.

Beschrijving van de activiteit

Elk nest welpen brouwt zijn of haar eigen favoriete drankje of serveert voedsel uit zijn of haar favoriete vakantieland of regio. Laat de welpen ook nadenken hoe het gegeten wordt, misschien wel op een manier uit een ander land dan waar het hapje vandaan komt bijvoorbeeld: pindasoep met de handen, Frans stokbrood met stokjes. Op deze site staan veel voorbeelden van Nederlandse hapjes, die je dan

op een “buitenlandse manier” kunt eten:

https://nl.wikipedia.org/wiki/Lijst_van_Nederlandse_gerechten_en_lekkernijen

Vorbereiding

- Bedenken wat je qua voedsel en drinken wilt aanbieden.

Materiaal

- Alles wat je nodig hebt voor de niet-jarighapjes en de wijze waarop je ze wil maken.

Tips en veiligheid

- Let op allergieën.
- Let in de keuken op het snijden van de verschillende producten.
- Geef groepen de mogelijkheid om zelf, van tevoren iets lekkers te maken. Natuurlijk wordt de thema-introductie dan net iets anders: Rikki Tikki Tavi is zoek! Misschien kunnen we hem de weg wijzen door lekkere hapjes te maken waarvan zijn sterke neus de geur kan volgen, of waarmee we bijvoorbeeld de Bandarlog kunnen overtuigen om ons te helpen. Iets lekkers uit alle hoeken van de wereld!

INT3: Onjarigcadeautjes

De koningin is gek op mooie spullen, vooral als deze zelf zijn gemaakt. Misschien heeft ze wel iets teveel, maar ik kan er altijd meer bij. Om de koningin gunstig te stemmen en om iets moois in Wonderland achter te laten, maken de welpen iets voor haar verzameling.

Beschrijving van de activiteit

Bijvoorbeeld een eigen totempaal waar elke welp iets aangedaan heeft, of een collage / kunstwerk per welp met alles wat hij of zij mooi vindt aan zijn of haar lievelingsland of -cultuur. Belangrijk is dat het losse onderdeel dat de welp maakt, gebruikt kan worden voor een groot kunstwerk. Voorbeelden hiervan zijn: feestslinger (met elke welp een eigen vaandel), een schilderij (zoals onderstaande afbeelding uit de Essex International Jamboree). Doordat elke welp een aandeel heeft in het onjarigcadeautje voor de koningin voelt deze zich deel van de groep.

Vorbereiding

- Bedenkt wat je de welpen wil laten maken en zorg dat je dat materiaal hebt.

Materiaal

- Van alles.

Tips en veiligheid

- Let op dat de welpen niet in hun vingers knippen.



INT4: De on-afscheidsceremonie

De mensen in Wonderland hebben wel erg vreemde gebruiken. Zo houden ze niet van afscheid nemen. Daarom zeggen ze nooit gewoon “doei”, maar verdwijnen ze opeens. Of ze doen een gek dansje en zeggen: “fijn on-afscheid”, om te bedenken dat je wel weer eens terug komt. Het lijkt vreemd, maar ook binnen onze wereld hebben we veel manieren van afscheid nemen. Eens kijken of de welpen de levende kaarten hiermee kunnen verbazen en straks een blijvende indruk kunnen achterlaten voor ze vertrekken.

Beschrijving van de activiteit

Laat de welpen eerst verschillende, internationale manieren van afscheid nemen zien en/of zelf bedenken, bijvoorbeeld de indianengroet (van Pocahontas), neuzende eskimo's, aloha-dans, Japanse buiging en “gewoon” Hollands doei zeggen met een handdruk. Verzin vervolgens een (on-) afscheidsritueel per subgroep met elementen uit één of meerdere culturen.

Vorbereiding

- Filmpjes kijken.
- Begroetingen leren.

Materiaal

- Aankleding.
- Verkleedkist.

Tips en veiligheid

- Zeg wel gedag op een lieve manier ;-).
- Door afscheid te nemen van elkaar weten de welpen dat het feest eindigt. Door een goed afscheidsmoment kunnen ze ook terugkijken op een leuke tijd. Bedenk goed hoe je afscheid gaat nemen en de ernst hiervan. Soms moeten we afscheid nemen van mensen omdat we weten dat we elkaar niet meer zien.
- <https://m.youtube.com/watch?v=I0jgcyfC2r8>.

2.6 UST – Nishaani plaats: Het doolhof en donkere bos (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Rond het kasteel van de koningin ligt een enorm doolhof en een dik, donker bos. Tenminste, wat er nog van over is nadat er een deel in de kloof is verdwenen. In het midden van het doolhof groeit een enorme boom. Groeien daar nu eet-me's in? In het doolhof ligt allerlei rotzooi. De kaarten hebben de rommel voor het gemak maar even over de muren gegooid: touwen, takken, elastieken, ladders. Soms verstoppert de spelkaarten zelfs zichzelf even in het doolhof voor de boze koningin. Je ziet de resten van waar ze hun vuurtjes hebben gestookt. Het bos is een doolhof in zichzelf. Vertrouw niet teveel op de bordjes, als je ze al kunt lezen. Misschien kan de Kolderkat helpen de weg te vinden, als hij niet in een te gekke bui is... (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b7/6a/a4/b76aa45b2ce314820e6de7c0956afa3c.jpg> en <https://www.youtube.com/watch?v=7ISenpl1R94>)



UST1: Katapult bouwen en richten

Mang komt aangevlogen en krijgt van Shanti en Rikki Tikki Tavi de opdracht om eet-me's te zoeken. Mang vraagt: "Wat zijn eet-me's?" Waarop Shanti antwoordt: "Dat zijn koekjes waardoor je erg groot wordt, zodat we Broer Wolf uit de kloof kunnen redden." "Oh, dus niet een flesje met drink me? Want zo een heb ik net leeg gedronken!", zegt Mang en op dat moment begint hij te krimpen. "Oh nee!", zegt Shanti en ze kijkt om zich heen of ze een eet-me ziet. Ja, aan de overkant bij Mowgli. "Mowgli, kunnen jullie iets bedenken om die eet-me naar ons toe te gooien? Mang heeft een verkleiningsdrankje gevonden en is nu zo groot als een vlieg. Dat schiet voor geen meter op!", roept Shanti naar de overkant. Mowgli gaat gelijk op zoek naar iets waarmee hij de eet-me naar de overkant van de kloof kan krijgen. Ze zien takken en een blad van een rubberboom. Misschien kunnen we daar een grote katapult van maken, denkt Mowgli. Bagheera en Mowgli gaan aan de slag.

Beschrijving van de activiteit

Om de eet-me's naar de overkant te schieten gaan de welpen katapulten pionieren. Dit doen ze door twee palen in de vorm van een V te pionieren. De bovenste punten van de V moeten met steunpiketjes in de grond gezet worden en de onderkant van de V moet zelf in de grond staan. Met een binnenband van een fiets kunnen de welpen dan waterballonnen afvuren naar de overkant. Wie komt het verste?

Vorbereiding

- Voorbeeld katapult maken.
- Palen klaarleggen.
- Touwen klaarleggen.
- Waterballonnen maken.

Materiaal

- Piketpalen, 3-6 per katapult.
- Pionier touw.
- Fietsbinnenbanden of grote elastieken.
- Waterballonnen.

Tips en veiligheid

- Wanneer er geschoten gaat worden, let erop dat er geen mensen/kinderen rondlopen in het gebied waar geschoten gaat worden.
- Let erop dat de katapulten niet omvallen op het moment dat er aan het elastiek/de binnenband wordt getrokken.
- Soms moet er geholpen worden met het aantrekken van het elastiek/de binnenband.
- Belangrijk is uiteraard dat er na het spelen geen materiaal in de natuur achter blijft.

UST2: Rooksignalen om de eet me's te lokaliseren

Bill de hagedis komt eraan om Mowgli uit de schoorsteen van het schuurtje te redden. Hij is weer eens zonder na te denken op zoek gegaan naar eet me's en is in een schoorsteen terecht gekomen. Bagheera wil hem er zo snel mogelijk uit hebben want dan kunnen ze rooksignalen naar het hele Wonderland sturen! Namelijk dat er eet me's deze kant op gebracht moeten worden. Samen met Bill krijgt Bagheera Mowgli uit de schoorsteen en worden er rooksignalen verzonden.

Beschrijving van de activiteit

De welpen worden in twee groepen verdeeld. De ene groep krijgt een beschrijving, met wat de verschillende kleuren betekenen, mee. Bijvoorbeeld rood betekent gevaar, dus verstop je, geel betekent kom op bezoek, etc. Je kunt ook twee woorden per kleur noteren en ze laten raden met welke ze een hele zin kunnen maken. De andere groep gaat verschillende kleuren rook maken zodat er een bericht aan de andere groep verstuurd kan worden. Er wordt witte rook (uit een rookmachine) gekleurd met gekleurd licht, of filters op zaklampen. Het ontvangende team moet dus raden wat het andere team door wil geven.

Vorbereiding

- Rookmachine testen.
- Kleuren en woorden combinaties maken en opschrijven voor de kinderen.

Materiaal

- Rookmachine.
- Papieren met de kleuren/woordcombinaties.

Tips en veiligheid

- Let op kinderen met astma en andere aandoeningen waar (nep)rook gevaarlijk of eng voor kan zijn.
- Mocht je geen gebruik kunnen maken van een rookmachine, kun je als alternatief kartonnen rookwolken knippen in diverse kleuren en hier met geheimschrift en geheimschrift pen een boodschap op schrijven.

UST3: Ladder in de lucht

Op zoek naar eet-me's belanden Bagheera en Mowgli in het doolhof van de Hartenkoningin. Ze vinden meerdere eet-me's en Chil heeft ze vertelt dat er in het midden van het doolhof een grote boom staat waar eet-me's in groeien. Als Bagheera en Mowgli bij de grote boom aangekomen zijn, begint Chil de eet-me's uit de boom te vliegen. Nog voordat hij er eentje uit heeft, horen ze de koningin hard roepen: "BLIJF VAN MIJN BOOM AF!". Ze zien de koningin nergens. Chil schreeuwt en Bagheera ziet dat er allemaal harten op Chil afkomen. Chil kan maar net op tijd de harten ontwijken maar moet wel wegvliegen. Bagheera en Mowgli staan er alleen voor. Hoe krijgen ze nu die eet-me's uit de boom?

Beschrijving van de activiteit

Er hangen eet me's in de boom. Hoe lossen we dit op? Er liggen palen en touw. De welpen moeten hierbij zelf bedenken hoe ze dit oplossen maar de boom mag alleen aangeraakt worden met de schoenen anders mag de leiding met zachte ballen naar de welpen gooien (dit zijn de harten van de koningin). De welpen kunnen bijvoorbeeld een ladder bouwen of touw klimmen. Er is nog niets voorbereid want de welpen moeten zelf een oplossing bedenken.

Water variant: Op het eiland liggen ook eet me's. De welpen moeten bedenken hoe ze een vlot maken en daarnaar toe varen. Het vlot moet wel blijven drijven, anders komen ze er nooit aan.

Vorbereiding

- Spullen klaarleggen.
- Eet me's ophangen.

Materiaal

- Palen.
- Piketten.
- Pioniertouw.
- Dikke lijn.
- Eet me's.
- Touw om de eet me's op te hangen.

Tips en veiligheid

- Let erop dat de eet me's niet te hoog hangen, anders wordt het gevaarlijk. Mocht je dit wel willen, dan moet je iets regelen met klimgordels en zekeraars. Zie dan het *Infoblad klimmen en veiligheid* van Scouting Nederland.

UST4: Windrichting

Chil durft echt niet meer dicht in de buurt te komen van het doolhof. Gelukkig is het Bagheera en Mowgli gelukt om alle eet me's uit de boom te halen. Nu moeten ze weer naar de uitgang. Chil vliegt nog boven het doolhof maar hij vliegt zo hoog dat ze hem niet kunnen zien en alleen maar kunnen horen wat hij roept. Chil roept: "Noord, oost, noordoost, noordwest", en dit blijft maar doorgaan. Gelukkig heeft Mowgli een kompas bij zich en kunnen ze aan de hand van Chil's aanwijzingen hopelijk de uitgang van het doolhof vinden.

Beschrijving van de activiteit

De welpen krijgen in groepjes van 2 personen een ruitjespapier waarop ze het pad moeten tekenen die Mowgli en Bagheera moeten nemen om veilig uit het doolhof te komen. Ze krijgen allemaal een kompas en de leiding doet alsof ze Chil zijn en geeft de welpen de juiste windrichtingen. Je kunt dit zo moeilijk maken als de welpen zelf willen. Als het lastig is of te kort duurt, kun je de welpen ook eerst een windroos laten tekenen met wat ze weten en aan de hand daarvan kijken hoe moeilijk je het verhaal gaat maken. Als je het leuk vindt, kun je de windrichtingen ook in een verhaal verwerken. Als er geen kompassen zijn voor deze opdracht, moeten ze het doen met een windroos (zelfgemaakt of voorbereid door de leiding).

Vorbereiding

- Materialen klaarleggen.

Materiaal

- Ruitjespapier.
- Potloden.
- Kompassen.

Tips en veiligheid

- Check eerst het niveau door ze een windroos te laten tekenen voordat ze beginnen met het tekenen van de tocht.

2.7 BL – Talaab poel: De bloemenpoel (Buitenleven)

“Je kunt heel wat dingen leren van de bloemen.” Al van ver klinken de mooie klanken van de grote, zingende bloemen die groeien langs de Bloemenpoel. In hun liederen kunnen ze je alles vertellen over de wonderlijke wezens en planten in wonderland. Ze hebben een hekel aan onkruid, maar gelukkig zijn de welpen dat niet. Wat kunnen zij de bloemen leren over de dieren en planten in onze wereld? (<https://www.youtube.com/watch?v=8EJE08N-RCQ>)



BL1: Verschillen tussen land- en zeedieren

Wanneer Kaa opzoek gaat naar eet me's voor Broer Wolf, komt hij bij een bloemenveld. Hij glijdt door het veld, wanneer er een geluid van de voorkant komt. Het is een soort gezang. Wanneer hij dit opmerkt, hoort hij meer zang om hem heen. Hij kijkt eens goed en ziet dat de bloemen aan het zingen zijn. Dit heeft hij nog nooit gezien. De bloemen zingen over koekjes die anders zijn dan de andere maar wel veel lekkerder. Dan verschijnt er een paardenvlieg, maar niet zomaar een paardenvlieg, het is een hobbelpaardvlieg. Kaa snapt er niets meer van, voelt het zo om gehypnotiseerd te zijn? De hobbelpaardvlieg vliegt een stukje voor Kaa uit en gebaart dat Kaa hem moet volgen. De bloemen blijven maar zingen en maken een weg voor Kaa en de hobbelpaardvlieg vrij. In het midden van het veld staat op een leeg plekje tussen de bloemen een grote paddestoel. Met daarop het lekkerst uitzijende koekje wat Kaa ooit gezien heeft. Dat kan hij natuurlijk niet zomaar laten liggen. Hij neemt een hapje en plots verandert Kaa in een varken. Knor, dat is gek. Kaa's lievelingsdier is een varken maar dat hij er ooit een zou worden, had hij nooit verwacht. Dan ziet het varken Kaa dat de bloemen nog een pad voor hem maken naar een andere paddestoel. Misschien ligt daar wel een eet me op die Kaa weer normaal maakt. Wanneer Kaa wil glijden merkt hij dat dat met vier poten toch erg lastig gaat. Hij zal toch naar de andere eet me moeten komen om weer een slang te worden.

Beschrijving van de activiteit

Estafettespel zee-/landdier: de welpen veranderen in hun lievelingsdier. Ze schrijven op een papiertje welk dier hun lievelingsdier is, zodat niet iedereen een paard kiest. Daarna worden de welpen in groepjes/nesten verdeeld en doen ze een estafette. Ze gaan zo staan als in estafette vorm. Wanneer het stokje overgegeven wordt, moet de volgende het lievelingsdier nadoen tot naar de volgende welp. Wanneer de laatste over de finish is, zijn ze klaar.

Let op: zorg ervoor dat de groepen even groot zijn. Gaat dit niet, dan moeten kinderen vaker dan één keer hun dier nadoen.

Vorbereiding

- Briefjes klaarleggen en/of scheuren.
- Strepen zetten voor de estafette.

Materiaal

- Papier.
- Pennen/stiften.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een vlak terrein.
- Sommige dieren kunnen harder lopen dan andere dieren. Vertel de welpen dat dat niet erg is. In de natuur is dat ook zo.

BL2: Water filtreren in het groot

Tijdens de zoektocht naar eet me's, vinden Shanti en Rikki Tikki Tavi een grote poel in een zingend bloemenveld. Ze vinden niets meer vreemd hier in Wonderland. Op de bodem van de poel zien ze allemaal eet me's liggen, maar hoe gaan ze die eruit krijgen? Ze zien wat dikke dode plantenstengels

en vlindervleugels liggen. Misschien kunnen ze de eet me's eruit zeven, maar dan hebben ze wel een hele grote zeef nodig.

Beschrijving van de activiteit

Zelf water zuiveren. Maar al het water uit het land moet gezuiverd worden van het schuim. Daarom gaan we in het groot een waterzuivering systeem maken. Dit doen we met piketjes.

Er wordt een driepoot gemaakt en op z'n kop gezet. De drie poten die nu omhoog steken, moeten worden vastgezet met piketjes of pionierpalen zodat het filter niet omvalt. Dan is er een aantal lagen filter nodig. Er worden verschillende filterdoeken aan de omgekeerde driepoot bevestigd. De fijnste filter onderaan en de meest grove filter bovenaan. Dan wordt er een emmer water uit de sloot of een meertje gehaald en wordt er onder de driepoot een emmer gezet om het schone water op te vangen. Het water kan bovenin de driepoot gegoten worden waardoor het door de verschillende filters moet en er waarschijnlijk schoon water uitkomt. Wanneer deze opdracht te lang duurt, kun je de welpen ook alleen het water laten zoeken en de filters op laten hangen.

Vorbereiding

- Spullen klaarleggen.
- Eventueel alvast de constructie pionieren.

Materiaal

- Palen voor een driepoot.
- Drie piketjes om de driepoot vast te zetten.
- Vier touwen voor de constructie.
- Doeken om te filteren.
- Tape of iets anders om de doeken aan de palen vast te maken.

Tips en veiligheid

- Zorg dat de constructie zo stevig staat dat hij niet op kinderen kan vallen.
- Maak de constructie niet te hoog, anders kunnen de welpen er niet meer bij.
- Zorg dat er niet te fijnmazige doeken bijzitten, anders kan het water er misschien niet doorheen.

BL3: Leven in de poel

De bloemen hebben dorst, want het heeft al heel lang niet geregend. Kunnen de welpen wat water voor ze uit de poel halen en bijgieten? De bloemen waarschuwen ze wel voor de Schrobbedouwers en Fliebeflatten in het water. Hebben wij die ook in onze wereld, of leven er bij ons soms andere dieren in het water? En welke zijn dan het gevaarlijkst?

Beschrijving van de activiteit

In een poel leven verschillende planten en dieren. Mensen gaan voor hun eten naar de winkel of naar de markt. Maar in een poel is het eten en gegeten worden. Zo eten eenden waterplanten en kleine waterdierpjes. Reigers eten jonge eendjes, visjes en kikkers.

De welpen spelen levend stratego met dieren en planten uit de voedselketen van de reiger. Elke welp krijgt een kaartje met daarop de naam van een dier of een plant. Onder de naam staat de positie van dat dier of de plant in de voedselketen. Dus wat het zelf eet en door wie het gegeten wordt.

De welpen lopen door een stukje van het terrein waar ze zich kunnen verschuilen, maar waar ze ook kunnen rennen. Als ze een andere welp tegenkomen, kijken ze naar elkaars kaartje. Wie eet wie? Degene die gegeten wordt, geeft zijn kaartje aan de welp/het dier door wie hij gegeten wordt. En gaat een nieuwe kaart halen bij de leiding. Eet de een de ander niet op, dan kunnen ze allebei verder spelen met hun kaartje.

Als je veroverde kaartjes regelmatig laat inleveren, kan het spel een tijdje doorgaan. Als 'de veroveraar' de kaartjes mag houden stopt het spel als de kaartjes op zijn.

Variatie 1: Gebruik ook het kaartje van de eend. Als een reiger een jong eendje wil pakken, willen vader en moeder eend dat voorkomen. Terwijl de ene eend op de jonge eendjes past, probeert de andere eend de reiger weg te jagen. Als de reiger is 'weggejaagd', geeft hij zijn kaartje aan de welp met het kaartje van de eend. Hij gaat naar de leiding en krijgt een nieuw kaartje.

Variatie 2: Je kunt het spel uitbreiden door ook de snoek en de visser mee te laten doen. De snoek eet kikkers, vissen en jonge eendjes. De visser vangt de snoek.

Vorbereiding

- De kaartjes voor het spel downloaden (bijlage XX bij deze spelbrochure).
- Overzicht van de voedselketen downloaden (bijlage XX bij deze spelbrochure).

Materiaal

- Kaartjes van planten en dieren uit de voedselketen (bijlage XX bij deze spelbrochure).
- Overzicht van de voedselketen (bijlage XX bij deze spelbrochure).

Tips en veiligheid

- Bespreek, voordat je met het spel begint, de voedselketen in een poel. Laat het zien op de poster.
- Noem voorbeelden voordat je met het spel begint. Laat de welpen antwoorden wie dan wie eet.
- Het is een renspeel. Zorg voor een vlak terrein.
- De hoeveelheid kaartjes is afhankelijk van de grootte van de groep. Bijvoorbeeld 1 reiger, 1 eend, 1 snoek, 1 visser, 2 jonge eendjes, 2 vissen, 2 kikker, 24 waterdierpjes, 24 algen, 12 eendenkroos.

BL4: Eb en vloed door de maan

Shanti en Rikki Tikki Tavi komen tijdens hun zoektocht naar eet me's ineens een gek mannetje tegen. Eigenlijk is het helemaal geen mannetje, maar lijkt het meer op een aardappel. Met ogen en een mond. "Hallo, wij zijn op zoek naar eet me's, heb jij er een paar gezien?", vraagt Shanti aan het Aardappelmannetje. "Ja, ik wil ze ook zoeken maar het land waar ze op liggen, stroomt steeds onder water als ik ze probeer te pakken", zegt het Aardappelmannetje treurig. Hij gaat op een grote tak zitten met zijn armen over elkaar en zegt: "En ik wil zo graag naar huis!" Hij begint te huilen. Shanti loopt naar het Aardappelmannetje toe en zegt: "Wij zullen je wel helpen, laat eerst maar eens zien waar die eet me's dan liggen." Samen lopen ze naar de plek die het Aardappelmannetje bedoelde. En inderdaad, het water uit de poel komt zo richting het Aardappelmannetje gestroomd wanneer ze daar aankomen. "Dat is vreemd", zegt Rikki Tikki Tavi. "Het is net als met eb en vloed, het water reageert op dit Aardappelmannetje alsof het een maan is. Ga jij maar even verderop staan", zegt ze tegen het Aardappelmannetje. "Wow", zegt Shanti. "Als hij wegloopt, komen de eet me's weer boven water. Rikki, je bent een genie! Nu snel op zoek naar alle eet-me's."

Beschrijving van de activiteit

De poel van Talaab heeft een klein beetje te maken met de getijden. De planten die erin groeien hebben dat in ieder geval wel. Kijk nu eens naar de zee. Daar trekt de maan eigenlijk de zee aan. Hier kan ingegaan worden op de maan en de aarde en hoe deze elkaar aantrekken. En wanneer de eet me's dus droog komen te liggen.

Hier wordt het spel ratten en raven gespeeld. Er worden drie lijnen getrokken (één middenlijn en twee achterlijnen) en de groep wordt in tweeën gesplitst, één deel is de ratten en het andere deel de raven. De ratten staan aan de ene kant van de middenlijn en de raven aan de andere kant. De leiding vertelt nu een verhaal. Wanneer de leiding *ratten* zegt, mogen de ratten de raven aftikken. De raven

proberen dan zo snel mogelijk achter hun achterlijn te komen. Dit geldt natuurlijk ook voor wanneer er raven gezegd wordt. Wanneer een kind is “afgetikt”, kun je er voor kiezen om het kind aan de kant te laten zitten. Als je ze graag bij het spel wil blijven betrekken kun je ze b.v. met de tegenpartij laten meedoen of helper van de spelleider maken. Hier kan je als spelleiding vooraf over nadenken en mede laten afhangen n.a.v. de grootte van de groep deelnemers.

Een verhaal kan bijvoorbeeld als volgt beginnen: *Er was eens, lang geleden in een ver land, een boerderij. Het was een vredige boerderij, waar nooit iets vreemds gebeurde, en waar het leven rustig voortkabbelde. De boer en de boerin verbouwden hun groente en fruit op het land, en zorgden voor het vee, en nooit hadden ze ergens last van. Tot op een dag de boer op een ochtend over zijn akker liep, en in de verte een horde raven zag zitten die van zijn akker snoepten! De boer schrok, en rende meteen de boerderij in, op zoek naar zijn vrouw. Die was juist bezig om rattengif in de keuken te strooien. De boer vroeg... (enzovoort).*

De rest van het verhaal mag best een zwamverhaal zijn, zolang er maar lekker veel ratten en raven in zitten, ook op momenten dat de kinderen logischerwijs het omgekeerde verwachten, of zelfs helemaal niet verwachten dat er nu ratten of raven aan de beurt zijn.

Voorbereiding

- Drie lijnen trekken.

Materiaal

- Lintjes als staarten van de ratten.
- Eventueel 2 kleuren lintjes.

Tips en veiligheid

- Soms werkt tikken niet, je kunt dan doen dat beide teams een andere kleur lintje achterin hun broek hebben en die moet het andere team dan eruit trekken.

2.8 SPS – Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

Naast het kasteel ligt een grote grasvlakte. Het is het cricketveld van de koningin. Ze houdt wel van een stevig potje cricket, maar ze doet dit wel op een heel bijzondere manier! En ze kan ook niet zo goed tegen haar verlies en zich aan spelregels houden. Gelukkig kunnen de welpen dit wel, toch? Nu de koningin is verdwenen, hebben een aantal Wonderlanders het veld dankbaar overgenomen. De sporten en spelletjes die zij spelen zijn al net zo bijzonder... (<https://www.youtube.com/watch?v=AgJ1aKX-yag>)



SPS1: Khaali Keitje Kaatsen

Ojee, aan de rand van het cricketveld van de Koningin liggen plasjes water. Laat het haar maar niet zien, want jullie weten hoe boos ze kan worden wanneer het haar niet zint. Maar aangezien ze nu toch niet langs kan komen, hebben wij hier een mooi spel bedacht met deze plasjes water. Lekker Khaali Keitje Kaatsen, met de keien die we iets verderop hebben gevonden. We zijn nieuwsgierig wie hier het beste in is!

Beschrijving van de activiteit

De welpen moeten proberen zo ver mogelijk een kei te kaatsen over verschillende teilen die in een lijn achter elkaar staan met een ruimte van 1-2 meter er tussen. Hoe verder ze komen, hoe meer punten er behaald kunnen worden.

Voorbereiding

- Afwasteilen vullen met water.
- Goede kaatsstenen zoeken.

Materiaal

- Afwasteilen.
- Water.
- Platte stenen.
- Meetlint.
- Stuitballen en/of tennisballen (zie tips).

Tips en veiligheid

- Probeer het eerst zelf uit. Zitten de teilen op een goede afstand van elkaar of moet het aangepast worden?
- In het begin kan de afstand groter zijn tussen de teilen dan aan het einde. De kei heeft dan veel snelheid en zal minder ver komen.
- Zorg dat de teilen vol genoeg zitten, anders ketst de kei tegen de rand.
- Lukt het met een kei niet, gebruik alternatief van tennisbal en stuitbal. Hoe ver komen de welpen dan?
- Zorg voor een veilige afbakening. De welpen gooien met keien/stenen, mochten ze verkeerd gooien, dan wordt er niemand geraakt.

SPS2: Variant voetby

Hier in Wonderland houden ze er wel van om alles door elkaar te gooien. Zelfs spelletjes spelen ze wel op een heel vreemde manier. Zo kennen ze hier voetby, waarbij op een bijna niet te volgen wijze twee spellen gecombineerd worden. Gaan jullie de uitdaging aan om het uit elkaar te kunnen houden?

Beschrijving van de activiteit

Dit spel is een combinatie van twee balspellen, namelijk voetbal en rugby. De twee hordes staan bij hun eigen doel klaar en bij het fluitsignaal rennen ze naar de bal toe. Het doel is om de bal in het andere doel te krijgen. In het begin doen ze dit door te voetballen. Wanneer er gescoord wordt krijgt de horde een punt. Wanneer de spelleider op zijn/haar fluitje blaast moeten de ploegen scoren door middel van rugby. Hier gelden de echte rugby regels. Alleen overgooien naar iemand die achter je staat, dus tussen jou en je eigen doel in. Wanneer ze het spel goed door hebben en een x aantal punten hebben weten te scoren hebben ze hun eet me verdient.

Spelregels rugby:

1. De spelers mogen rennen met de bal in de handen. Schijnbewegingen en snelheid zijn je wapens.
2. De bal mag alleen naar achteren worden gegooid. De ovale vorm vereist de juiste pass-techniek.
3. De speler met de bal mag getackeld worden. Dat mag overigens alleen met de armen.
4. Lichte overtredingen zoals het laten vallen van de bal of een pass naar voren worden bestraft met een SCRUM. In de scrum staan de 8 voorwaartsen in een bepaalde formatie. De twee groepen van 8 voorwaartsen strijden om de bal die in het midden van de scrum wordt ingegooid.
5. Als de bal uit gaat, wordt een line-out geformeerd. De bal wordt tussen twee rijen spelers in het midden gegooid.
6. Zware overtredingen zoals het praten tegen de scheidsrechter of buitenspel worden bestraft met een penalty (strafschop). Bij een penalty moet de tegenstander 10 meter achteruit. Maar als je in de buurt van de palen bent, mag je ook op de palen schieten. Dat levert 3 punten op.
7. Buitenspel: als je achter de bal blijft, sta je over het algemeen niet buitenspel.
8. Niet alleen bij de tackel maak je contact; ook bij een MAUL maak je contact. Je botst tegen een speler en draait je lichaam in. Je wacht op hulp van een maatje als de tegenstander je vastpakt. Soms krijg je een kluwen spelers die duwen en trekken om de bal te krijgen. Als de bal in dezelfde situatie op de grond komt, spreek je van een RUCK.

9. Je mag de bal schoppen. Soms is dat handig als je in de verdediging staat. Maar uiteraard leidt het meestal tot balverlies.
10. Behandel de tegenstander en de scheidsrechter met respect.

Vorbereiding

- Veld afbakenen.
- Spelregelkaarten printen en lamineren.
- Zorgen dat je zelf de spelregels van beide sporten goed kent.

Materiaal

- Bal (rugby of voetbal).
- Fluit.
- Spelregelkaarten.

Tips en veiligheid:

- Spelregels rugby komen hier vandaan: <http://www.rugby.nl/page/de-spelregels>
- Let erop dat de welpen respectvol met elkaar omgaan
- Je kan ook andere sporten doen in plaats van voetbal en rugby. Bijvoorbeeld, basketbal en handbal.

SPS3: Alice en de hartenkoningin

Wonderland zit vol vreemde figuren, ieder met zijn eigen manier van bewegen. Vaak lijken ze ergens wel op dieren uit onze wereld. Hoe zou het eruit zien wanneer al deze figuren een estafettehindernisbaan af zouden leggen?

Beschrijving van de activiteit

Deze estafette is een hele speciale. Elke welp krijgt aan het begin een kaartje. Op dit kaartje staat aangegeven hoe de welp de baan moet afleggen. De eerste krijgt bijvoorbeeld een kaartje met een haas, dit betekent dat ze de estafette heel snel moeten afleggen. De tweede krijgt bijvoorbeeld een schildpad. Deze moet de estafette heel langzaam afleggen. Wanneer alle welpen de estafette hebben volbracht verdienen ze hun eet me.

Vorbereiding

- Estafettebaan uitzetten.
- Kaartjes maken.

Materiaal

- Kaartjes met haas, schildpad, vogel, slang, kangoeroe, kikker, flamingo.
- Stopwatch.
- Estafettebaan.

Tips en veiligheid

- In plaats van individuele kaartjes kan er ook een groepskaartje uitgedeeld worden.
- Bijvoorbeeld loop het parcours hand in hand.

SPS4: Tegenstellingenmemory (Memory)

Zijn jullie alle kaarten al tegen gekomen? Hebben jullie ook gemerkt dat niet alle kaarten het goed met elkaar kunnen vinden? En voor als het nog niet was opgevallen: De schoppen drie is tegengesteld aan de harten drie, en nu gaan wij ze bij elkaar brengen!

Beschrijving van de activiteit

Meerdere nesten staan om een groot gebied. In dit gebied liggen allemaal kaarten met de rug naar boven gedraaid. Per beurt mag de nest twee kaarten omdraaien. De welpen krijgen pas een punt

wanneer ze twee kaarten die elkaars tegenpool zijn, dan hebben ze een temory gevonden. De tegenstellingen in dit spel zijn harten versus schoppen en ruiten versus klaveren. De waarde van de kaarten moet gelijk zijn, waardoor er precies 26 temory's in een stok zitten. De jokers zijn nergens een tegenstelling van, dus wanneer die omgedraaid worden kan er geen temory gevormd worden. Wanneer alle temory's gevonden zijn en enkel de jokers over zijn gebleven, verdienen de welpen een eetme.

Vorbereiding

- Veld uitzetten.
- Kaarten neerleggen.

Materiaal

- Stok kaarten.
- Uitzetlint of pionnen.

Tips en veiligheid

- Om het spel langer te laten duren kunnen er meerdere stokken kaarten gebruikt worden.
- Gebruik waterbestendige kaarten om het spel bij minder weer te kunnen spelen.

3 Verloop Jungledag 2017

3.1 Algemeen

De paragrafen van het themaverhaal zijn zo ingedeeld dat ze kunnen worden gekoppeld aan respectievelijk:

1. Uitnodiging, aanmelding en ontvangst
2. Weg van de deelnemers naar het activiteitenterrein
3. Opening
4. Inleiding van de activiteiten/grove speluitleg
5. Activiteiten zelf
6. Sluiting

Het verhaal in het kort

1. Rikki Tikki Tavi is zoek! Mowgli, Shanti en de jungledieren gaan in groepjes zoeken.
2. Tijdens de zoektocht komen Mowgli, Shanti, Bagheera en Broer Wolf in Wonderland terecht. Onderweg krijgen ze onder andere te maken met 'eet me's' (koekjes die hen doen groeien) en 'drink me's' (een drank je dat ze weer kleiner maakt).
3. Eenmaal in Wonderland aangekomen blijkt Rikki Tikki Tavi in het kasteel van de Hartenkoningin terecht te staan ("Eraf met zijn hoofd!") Als de kleine koning onhandig met zijn enorme rechtershamer op de koningin op haar voet slaat, moet Rikki lachen. De koningin wordt woedend. Stampend zakt ze door haar troon heen. Er ontstaat een enorme kloof door heel Wonderland. Broer Wolf weet Rikki te redden, maar valt zelf met de koningin en koning in de kloof. Gelukkig landt hij zacht op de rokken van de koningin.
4. Mowgli komt met Bagheera aan één kant van de kloof terecht, Shanti met Rikki aan de andere. Bagheera geeft Rikki's nieuwsgierigheid, impulsiviteit en onbezonnenheid de schuld van alles. Rikki vindt daarentegen dat de saaie Bagheera teveel praat en te weinig doet. De twee gaan boos uit elkaar om ieder een oplossing te zoeken. Mowgli en Shanti bedenken hun eigen plan: Broer Wolf heel groot maken met magische 'eet me's'. Ze betrekken Rikki en Bagheera erbij, zonder dat deze het van elkaar weten.
5. Ondertussen zijn de andere jungledieren ook in Wonderland terecht gekomen. Verspreid over Wonderland verzamelen ze zoveel mogelijke 'eet me's'.
6. Als de 'eet me's' in de kloof worden gegooid, komt de Hartenkoningin als reus uit de kloof. Broer Wolf kruipt via haar rok omhoog. Hij sticht vrede tussen Rikki en Bagheera, die met vereende krachten de koningin letterlijk klein weten te krijgen. Als de koningin erop wordt gewezen dat zij de enige is die de ontstane chaos in Wonderland weer kan oplossen, ze beseft door wie ze is gered en er een groot onjaardagsfeest voor haar wordt georganiseerd, is alles vergeten en vergeven. Mowgli, Shanti en de jungledieren kunnen weer terug naar de jungle.

3.2 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze bij de Raadsrots verwelkomd door Hathi en Akela (zie paragraaf 1 van het themaverhaal). 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.

Zie vervolgens paragraaf 2 van het themaverhaal. Door pootafdrukken van Rikki Tikki Tavi te volgen, komen de welpen in een "konijnenhol" terecht. In het konijnenhol staat/staan Broer Wolf en/of Bagheera bij een schaal met koekjes/snoepjes/fruit met 'eet me' erop. Als de welpen die op hebben, komen ze in een volgende ruimte met een laag plafond en allemaal kleine meubeltjes. Daar staan aan het einde kleine bekertjes drinken met 'drink me' erop. Als de welpen die op hebben, gaan ze via een

weer hoger wordende ruimte/gang weer het “hol” uit en komen ze in “Wonderland”. Vreemde figuren leiden de welpen naar de plek van de opening: het kasteel van de Hartenkoningin.

3.3 Opening

Zie paragraaf 3 van het themaverhaal. De welpen zijn oor- en/of ooggetuige van het proces van de Hartenkoningin tegen Rikki Tikki Tavi. Zodra de koningin door haar troon zakt, komen Bagheera en Broer Wolf aangerend. Broer Wolf duwt Rikki aan de kant en verdwijnt zelf in een “grote kloof”, samen met de koningin (en evt. koning). Bagheera en Rikki Tikki Tavi beginnen aan weerszijden van de kloof met over en weer vingerwijzen. Boos stormen ze ieder een andere kant op (zie paragraaf 4 van het themaverhaal).

“Euh, hallo? Is daar nog iemand?”, klinkt de stem van Broer Wolf uit de kloof. Ja, de welpen gelukkig nog wel! Broer Wolf vraagt of zij misschien een oplossing weten. Als hij nou heel groot was, zou hij er zo uit kunnen stappen, maarja... Met genoeg hints komen de welpen op het goede idee om ‘eet me’s’ te gaan verzamelen in heel Wonderland. Ze spreken met Broer Wolf af hoe laat ze weer terug zijn en dat ze Bagheera en Rikki van hun plan vertellen, zodra ze hen tegenkomen.

3.4 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af, op zoek naar ‘eet me’s’ (etenswaren die je gelijk doen groeien). Maar die liggen natuurlijk niet voor het oprapen! De welpen zullen er wat moeite voor moeten doen, of ze zelfs verdienen door activiteiten te doen.

Elke post komt overeen met een locatie in Wonderland, die wel wat weg heeft van een bepaald gebied in de jungle. Ze staan zo voor de acht verschillende activiteitengebieden. Voor elk activiteitengebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Deze kan je ophangen zodat het kan worden gelezen door de deelnemers, maar ze dienen ook vooral als inspiratie voor thema-aankleding van de verschillende posten.

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. Onder “spelverloop” vind je meer informatie over hoe je de groepjes tussen de verschillende activiteiten kunt laten wisselen.

Het is het handigst als de welpen per nest de activiteiten doen. Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele Jungledag goed is doorgesproken met alle leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.5 Sluiting

Zie paragraaf 5 van het themaverhaal. De welpen gooien al de verzamelde ‘eet me’s’ in de “kloof”. Ondertussen staan Bagheera en Rikki Tikki Tavi alweer ruzie te maken over wiens “strategie” nu het beste was, wiens schuld dit in de eerste plaats is, etc. Als iedereen er is, komt de Hartenkoningin als tierende reus tevoorschijn! Ze heeft alle ‘eet me’s’ zelf opgegeten! Terwijl de koningin even is afgeleid en druk bezig is met jammeren over haar kasteel (of iets dergelijks), komt gelukkig ook Broer Wolf tevoorschijn met de mededeling dat hij in de rokken van de koningin omhoog is geklommen. Hij sticht vrede tussen Rikki en Bagheera door hen naast de verschillen ook op hun goede eigenschappen te wijzen. Kunnen we nu niet samen de koningin klein krijgen? Bagheera wijst op de waterpistolen met ‘drink me’ die hij als vooruitdenkend dier alvast had meegenomen om Broer Wolf weer normaal te maken, nadat hij een reus zou zijn geworden. De pistolen worden over een aantal welpen verdeeld. Het plan: als Rikki de koningin afleidt en laat lachen, roept Bagheera “nu!” en spuiten de welpen de

koningin in haar mond (of gewoon lekker onder). Zo gezegd zo gedaan en de koningin wordt nog kleiner dan ze was! Bagheera overtuigt de verdrietige koningin dat zij de enige is die weer “orde” in Wonderland kan scheppen. De koningin biecht op dat ze nog nooit iemand heeft onthoofd. Als ze heel boos is, lijkt het soms wel of ze dingen roept die ze helemaal niet meent. Ondertussen verzamelt Rikki wat welpen die een mooi “onjaardagscadeau” aan de koningin geven. De koningin is dan weer helemaal blij en vraagt aan de welpen wie er allemaal niet jarig is vandaag. Bijna iedereen? Nou, tijd voor een groot onjaardagsfeest! Als cadeautje krijgen de welpen per horde hun badges van de Jungledag. Als het feest voorbij is, wordt iedereen bedankt en door de koningin naar de uitgang van “Wonderland” gewezen.

3.6 Spelverloop

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 drie 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.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen zelf bordjes met nummers of afbeeldingen van een grote wand of waslijn op de verzamelplek of van een aparte wand of waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuw bordje, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

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.
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan de groepjes in dit geval tussen de acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post 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 per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Welpen krijgen de kans alle activiteiten te doen.
- Dit systeem is erg geschikt als je welpen zelfstandig zonder begeleider de verschillende activiteiten af wilt laten gaan.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang zijn en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of de activiteit zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

Optie 3: Speurtocht

De Jungledag kan ook in speurtochtvorm worden georganiseerd. De (groepjes) welpen volgen verschillende sporen van pootafdrukken als speurtekens of krijgen een soort schatkaart (plattegrond) met daarop afbeeldingen van de activiteiten(gebieden) (de posten), dieren sporen en duidelijke herkenningspunten (de verzamelplaats, winkels, opvallende bomen, etc.). Daarnaast krijgt ieder groepje een lijstje met pootafdrukken of plaatjes van junglegebieden die ze op volgorde moeten volgen of zoeken.

Tips:

- In plaats van speurtekens of een schatkaart kan je ook (gedeeltelijk) een soort vossenjacht houden, waarbij de welpen op volgorde de verschillende junglefiguren moeten vinden die ieder een post bemannen.
- Het is in dit geval natuurlijk niet zo handig om welpen volledig zelfstandig te laten lopen. Zorg voor een begeleider per groepje of op z'n minst met regelmaat een medewerker (als themafiguur) langs de route en bijvoorbeeld op oversteekplaatsen. Als je niet voldoende mensen hebt, vraag dan bijvoorbeeld explorers die het leuk vinden om dit voor hun jaarbadge te doen.
- Spreek van tevoren het tijdschema goed door. Zorg als het even kan dat je leiding op de posten hebt staan die de tijd goed in de gaten kan houden, of leg bij elke post een portofoon neer om het roulatiesignaal door te geven.
- Probeer de posten allemaal even lang te maken, of compenseer eventueel met een langer of korter stukje van de speurtocht.
- Het kan leuk zijn om een aantal activiteiten te kiezen waar ook buitenstaanders eenvoudig bij aan kunnen sluiten.

3.7 Tijdschema

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. 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.

Hierna zie je een voorbeeldtijdschema voor een Jungledag. Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. 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?

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

4 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of 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 een Bever-Doe-Dag 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.
- 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 Bever-Doe-Dag 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. Uiteraard ook bij helpen.

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 hier uiteraard ook bij helpen.

5 Tips om groepen te betrekken

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

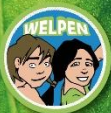
Tips

- 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. Op www.scouting.nl vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun bevers toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via www.scouting.nl – Spel – Welpen – Jungledag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom 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 bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'Opposites attract' (tegenpolen trekken elkaar aan) 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

Online vind je een format om de welpen van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld van deze uitnodiging. In het vak Tekening mag de welp zelf een tekening maken. Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2018>

 Junglenieuws 			
Groepsgegevens	Help Rikki Tikki Tavi! Rikki Tikki Tavi is zoek! We vinden hem in Wonderland, waar hij terecht staat bij de Hartenkoningin. Als door onhandigheid van de koning en woede van de koningin de grond in tweeën splijt, valt de dappere Broer Wolf samen met de koning en koningin in de kloof. Kunnen de welpen hun vriend redden? En wat moeten ze daarna doen met de geheme Hartenkoningin? De welpen gaan op onderzoek in Wonderland en weten niet wat ze daar allemaal zien! 	Tekening	
Meenemen		Doe jij mee? Kom je ook naar de Jungledag van de regio? Je bent van harte welkom! Met heel veel welpen gaan we op avontuur door de jungle. We doen leuke dingen en op zoek naar Rikki Tikki Tavi. Kunnen we hem redden? 	Datum
			Verzamelen
			Ophalen
			Tijd

Om het thema van tegenstellingen ook naar de welpen duidelijk te maken zou je de uitnodiging ook in tegenstellingen kunnen maken:

- Gebruik zwart papier en druk de uitnodiging in het wit.
- Verdeel de pagina in twee en druk de ene helft zwart- wit en de andere helft gekleurd.
- Gebruik op de ene helft kleine letters en op de andere helft HOOFDLETTERS.
- Schrijf van links naar rechts of van rechts naar links.
- Schrijf de ene helft gewoon van links naar rechts en de andere helft in spiegelschrift.
- Schrijf van links naar rechts en de helft van boven naar beneden.

In sommige gevallen zal je de uitnodiging dan handmatig moeten maken en daarna kopiëren.

Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regio-activiteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie. Kijk voor meer informatie op <https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl

6 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. In het seizoen 2015/2016 werd de focus gelegd op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit. Met de speldraad 'De Toekomstboom' werd stilgestaan bij de kwaliteiten van jeugdleden en de duurzame toekomst van Scouting en de omgeving. Vorig seizoen (2016/2017) werd er binnen de speldraad 'Binnenstebuiten' in een open verbondenheid contact gemaakt tussen Scouting en de buitenwereld. Met nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond was er aandacht voor openheid en diversiteit binnen en buiten Scouting.

De speldraad voor dit seizoen (2017/2018) is *Opposites attract - Dare 2 Explore*. Dat zegt men altijd: tegenstellingen trekken elkaar aan. Iedereen is uniek. Sommige dingen zijn duidelijk of gemakkelijk te ontdekken: of je een jongen of een meisje bent, hoe oud je bent en of je religieus bent. Andere dingen vergen wat meer onderzoek. Zo heeft iedereen zijn eigen sterke kanten. De een heeft veel kracht, de ander weet veel en de volgende is handig in sociale situaties. We zijn ons niet altijd bewust van onze sterke kanten. Met deze speldraad willen we scouts prikkelen om daar nieuwsgierig naar te worden en deze sterke kanten te ontdekken. Bij zichzelf en ook bij de ander.

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 het deze 'strijd' de welpen een opzweepend, 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 langsaan. 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 speelleider 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 leidinggevers 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 speelleider, 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.

7 Speldraad 2017/2018: Opposites attract – Dare 2 Explore

7.1 Uitleg

Opposites attract, dat zegt men altijd: tegenstellingen trekken elkaar aan. Iedereen is uniek. Sommige dingen zijn duidelijk of gemakkelijk te ontdekken: of je een jongen of een meisje bent, hoe oud je bent en of je religieus bent. Andere dingen vergen wat meer onderzoek. Zo heeft iedereen zijn eigen sterke kanten. De een heeft veel kracht, de ander weet veel en de volgende is handig in sociale situaties. We zijn ons niet altijd bewust van onze sterke kanten. Met deze speldraad willen we de scouts prikkelen om daar nieuwsgierig naar te worden en deze sterke kanten te ontdekken. Bij zichzelf en ook bij de ander.

Als je eenmaal je sterke kanten hebt ontdekt en je wil dat ook een ander die eigenschappen ziet, zal je ze ook moeten laten zien. Verschillende vormen van expressie kunnen helpen om jezelf te laten zien. Elke leeftijdsgroep zal dit op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat ze allemaal ergens goed in zijn en dat ze samen hiermee meer kunnen. De ene bever kan al lezen, de ander kan goed in een boom klimmen en samen kunnen ze de hele opdracht oplossen. De ene welp is erg muzikaal en de andere welp kan dingen uit erg goed uitleggen aan anderen. Hierdoor zijn welpen in staat als nesten opdrachten en uitdagingen tot een goed einde te brengen. Bij scouts zijn sommige verschillen al duidelijker en worden ze soms al specifiek ingezet in de speltak, bijvoorbeeld in de rol van (A)PL. Maar er zijn meer verschillen en kwaliteiten en door hiervan gebruik te maken, kom je verder. Opposites attract: tegenovergestelde kenmerken en kwaliteiten versterken elkaar bij uitdagingen en ontwikkeling. Ook bij explorers worden de verschillen duidelijk, bijvoorbeeld door de taakverdeling binnen de afdeling en het afdelingsbestuur. Roverscouts gebruiken de kennis van hun eigen talenten niet alleen binnen de eigen speltak, maar ook voor de groep, regio, land en buiten Scouting.

Doordat scouts zichzelf en anderen ontdekken, ontstaan er nieuwe mogelijkheden en kansen. We denken niet meer in de vaste hokjes en patronen, maar kijken daar buiten naar wat er nog meer kan. Door dingen te doen die je normaal niet doet of anders doet, kan je er ook achter komen waar jouw talenten liggen. Hierbij kun je denken aan activiteiten die in eerste instantie niet voor de hand liggen, bijvoorbeeld pionieren met een lelievlet.

7.2 Kernwoorden

De kernwoorden voor de speldraad zijn dit jaar 'nieuwsgierig', 'ontdekken', 'trots'. Trots op je goede eigenschappen, maar ook trots op die van de ander! Zo zijn jullie het ideale team.

7.3 Doelstellingen

- Scouts zijn nieuwsgierig naar hun kwaliteiten en durven deze aan anderen te tonen;
- Scouts waarderen de verschillen in kwaliteiten tussen henzelf en anderen en zetten ieders kwaliteiten bewust in;
- Door gebruik te maken van deze verschillen ontstaan nieuwe mogelijkheden en uitdagingen en worden grenzen verlegd.

7.4 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Identiteit en Expressie:

- Identiteit: Scouts worden zich bewust van hun eigen identiteit. Denk hierbij aan het ontdekken van hun eigen kwaliteiten en valkuilen. Het is belangrijk dat scouts ontdekken waar zij staan binnen de groep. Iedereen is anders en dat maakt dat we verschillend zijn met onze eigen kwaliteiten. Wat krijg je als je de verschillende kwaliteiten samenvoegt?
- Expressie: Door expressie laat je jezelf zien. Zo kun je door bijvoorbeeld een kunstwerk, toneel of dans, kanten van jezelf laten zien, op een andere wijze kwaliteiten laten zien of juist kanten die andere niet kennen. Daarmee worden de verschillen tastbaar en door het gebruik van diverse technieken is er ruimte voor verschillen. Maar deze verschillen kunnen elkaar ook

juist helpen om nieuwe resultaten te bereiken. Water en vuur geven stoom. Door middel van expressie kan je grenzen verleggen die eerder misschien onbereikbaar waren. Door expressie kan je onbekende kanten van jezelf laten zien, die aanvullend zijn op anderen. Maar het geeft ook ruimte voor een ieders kwaliteiten. Bij een voorstelling zijn de regisseur en toneelmeester allebei nodig. Maar door de verschillende kwaliteiten die een ieder bezit en nu mogelijkwerijs duidelijker worden, zullen vaak grenzen tussen taken die je uitvoert gaan vervagen. Samenvoegen van kwaliteiten, expressie leent zich hier heel goed voor (samenwerken om iets moois te maken of laten zien.)

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Lisette Eggelmeijer
Corine Dudok van Heel
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Koen van Riessen
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Bouk de Wit
Selina Vreugdenhil
Geert van Hoek
Lise Berghuis
Tineke van der Ploeg
Robin Bastiaan
Wendy Hogerheijde
Carola Pelder
Wendy van Rossum
Jet Sizoo

Illustraties: Flos Vingerhoets

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 2018.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2018 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan deze Jungledag. Je kunt de badge 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 50056).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 1,40 (artikelnummer 50057).



© 2017 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2019

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.

9 Bijlage: praktijktips voor de thema-uitwerking

9.1 Aankomst

- De aanmeldbalie wordt de Raadsrots door een “echte” rots van papier-maché, maar zolang je je bordje met “Raadsrots” hebt, kan de meest eenvoudige aankleding volstaan.
- Het konijnenhol is goed te produceren door bijvoorbeeld twee grote (leger-/party)tenten aan elkaar te verbinden. Eventueel kan je er meerdere maken om doorstroom te bevorderen.
- Het lagere plafond (als de welpen zogenaamd door de ‘eet me’s’ zijn gaan groeien) kan daadwerkelijk bestaan uit lager/schuin afgestelde tentdelen, maar kan ook worden gesimuleerd door bijvoorbeeld camouflagenetten op te hangen.
- Het konijnenhol kan natuurlijk ook prima gevormd worden door een blokhut of een gang, waar doorheen wordt gelopen richting de locatie van de activiteiten.

9.2 Opening

- Een sterke opening geeft een mooie show en trekt de welpen gelijk goed in het thema, maar je kan het natuurlijk zo gek maken als je zelf wilt. Zorg vooral dat je er zelf plezier in hebt! (zie ook onder voor tips bij weinig middelen/tijd/mensen of als je niet van theater houdt).
- Mowgli en Shanti zijn figuren in het verhaal, maar staan hierin symbool voor de welpen. Tijdens de opening en sluiting kunnen zij daarom beter niet op het podium staan (tenzij je het eens een keer helemaal anders wilt doen en twee welpen Mowgli en Shanti laat spelen).
- Een echte kloof in de grond maak je natuurlijk geen vrienden mee, maar als de koningin en Broer Wolf in/achter een verhoging vallen, maakt de dialoog alles vanzelf duidelijk.

9.3 Sluiting

- Sommige welpen kunnen zichzelf behoorlijk in de fantasie verliezen. Een goede afloop en duidelijk Wonderland verlaten kan een lange nacht voor hun ouders voorkomen.
- De sluiting geeft een slot aan een dag waarin de welpen het samen hebben gedaan. Door de welpen te betrekken (de ‘eet me’s’ ergens inleveren, vertellen wat er is gebeurd, een dans op het “onjaardagsfeest”, uitreiking van de badge, waterpistolen) maak je het écht feestelijk.
- Een groeiende en krimpende koningin lijkt ingewikkeld, maar de fantasie van welpen laat hierin veel toe: van op en neer takelen met een enorme jurk, tot omhoog en omlaag op een ladder (met een enorme “rok” er omheen), tot simpelweg het gebruik van een enorme “pop” met een hoofd van papier-maché.

9.4 Als je weinig middelen, tijd of staf hebt

- Zorg voor een duidelijk draaiboek voor de groepsleiding dat je van tevoren doorspreekt, zodat zij de ‘sturende’ rol mede op zich kunnen nemen. Als bijvoorbeeld duidelijk is wat er met de ‘eet-me’s’ en ‘drink me’s’ moet gebeuren, kunnen Bagheera en Broer Wolf de ontvangst doen (i.p.v. Hathi en Akela).
- Je kunt (delen van) de opening en sluiting van tevoren op film opnemen. Special effects zijn hierin makkelijker toe te passen en je kunt acteurs inzetten die tijdens de dag zelf een andere rol vervullen of niet aanwezig kunnen zijn.
- Je hoeft natuurlijk niet altijd álles uit te spelen:
 - De opening kan ook beginnen op het moment dat Broer Wolf, de koning en koningin al “in de kloof zijn gevallen”. Als de welpen de aandacht van de ruziënde Bagheera en Rikki Tikki Tavi weten te trekken, kunnen die twee vast wel vertellen wat er allemaal is gebeurd, al dan niet ondersteund door illustraties.
 - Als je wel de beschikking hebt over een geluidsinstallatie, zou je zelfs een onzichtbare Broer Wolf vanuit de kloof het hele verhaal tot aan de opening kunnen laten vertellen.
 - In plaats van (verklede) acteurs kan je gebruik maken van grote knuffels, poppen, en/of een schimmenspel. Vooral voor de Hartenkoningin biedt dat uitkomst.

- (Delen van) het verhaal kan/kunnen natuurlijk ook gewoon worden voorgelezen.
- Je kunt groepsleiding van tevoren vragen of zij tijdens de opening, sluiting of eventueel de hele dag een themafiguur willen spelen. Voorbereiding hoeft niet nodig te zijn: je kunt het verhaal voorlezen, terwijl zij ad hoc meedoen. Het is aan te raden om Mowgli en Shanti in dit geval niet uit te laten spelen. Laat hen weg uit het verhaal, of de figuren kunnen naar het publiek kijken op de momenten dat het over Mowgli en/of Shanti gaat.
- Het kan ook heel leuk zijn om de welpen en/of groepsleiding ad hoc bij het stuk te betrekken en willekeurig de rollen over hen te verdelen. Lees het verhaal voor en laat hen meespelen.



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