

# Spelbrochure

## Jungledag 2020

### 'Feest in de jungle'



*In de jungle maken de dieren zich klaar voor een groot feest. Iedereen is uitgenodigd, zelfs Shere Khan! Helaas is er iets mis gegaan met zijn uitnodiging. Hij heeft hem nooit ontvangen. Boos omdat hij niet uitgenodigd is, besluit Shere Khan Dahinda de brulkikker te pesten. Maar dan gebeurt er iets vreemds...*



# Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2020. 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 'Jungle Fever'. 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.

Deze Jungledag maken de dieren in de jungle zich klaar voor een groot feest. Iedereen is uitgenodigd, zelfs Shere Khan! Helaas is er iets mis gegaan met zijn uitnodiging. Hij heeft hem nooit ontvangen. Boos omdat hij niet uitgenodigd is, besluit Shere Khan Dahinda de brulkikker te pesten. Maar dan gebeurt er iets vreemds... Dahinda is een nieuw jungledier, wiens avonturen wij volgen gedurende 2020: het jaar waarin het 100-jarig bestaan van de welpen in Nederland officieel wordt gevierd.

De welpen bezoeken op de Jungledag de jungle en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze hebben allemaal een vaste plaats in jungle. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteits-speerpunt voor het Scoutingspel.

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 regio-activiteit. Op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl) kun je onder Spel – Welpen – Jungledag – Downloads ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Jungledag en een voorbeelduitnodiging.

# Inhoudsopgave

|          |                                                 |          |
|----------|-------------------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Feest in de jungle</b>                       | <b>5</b> |
| 1.1      | Thema vormgeven                                 | 5        |
| 1.2      | Themaverhaal Jungledag 2020                     | 5        |
| <b>2</b> | <b>Activiteiten</b>                             | <b>8</b> |
| 2.1      | Khaali Jagah Vlake (Sport & Spel)               | 8        |
| 2.1.1    | SPS1: Kikkersprong                              | 8        |
| 2.1.2    | SPS2: 10 tellen in de Jungle / smokkelspel      | 9        |
| 2.1.3    | SPS3: steen/papier/schaar                       | 10       |
| 2.1.4    | SPS4: Gooi de kikker                            | 10       |
| 2.2      | Talaab Poel (Buitenleven)                       | 11       |
| 2.2.1    | BL1: Wat leeft er in het water?                 | 11       |
| 2.2.2    | BL2: Van kikkerdril naar kikker                 | 12       |
| 2.2.3    | BL3: Waar leef ik?                              | 12       |
| 2.2.4    | BL4: Pas op, gevaar!                            | 13       |
| 2.3      | Nishaani Plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken) | 14       |
| 2.3.1    | UST1: Kikkerspeurtocht                          | 14       |
| 2.3.2    | UST2: Signalen doorgeven                        | 15       |
| 2.3.3    | UST3: Uitnodiging versturen                     | 15       |
| 2.3.4    | UST4: Schuilplaats maken tegen Sherre Khan      | 16       |
| 2.4      | Guha Grotten (Expressie)                        | 16       |
| 2.4.1    | EXP1: Kikker vouwen                             | 16       |
| 2.4.2    | EXP2: Kleding van Dahinda ontwerpen             | 17       |
| 2.4.3    | EXP3: Kwaken als een kikker                     | 18       |
| 2.4.4    | EXP4: Kikkerconcert                             | 18       |
| 2.5      | Wolvenhol (Veilig & Gezond)                     | 19       |
| 2.5.1    | VG1: Wat is waar / wat is veilig?               | 19       |
| 2.5.2    | VG2: Taart versieren                            | 19       |
| 2.5.3    | VG3: Afvalrace                                  | 20       |
| 2.5.4    | VG4: Zuiver water                               | 21       |
| 2.6      | Raadsrots (Identiteit)                          | 21       |
| 2.6.1    | ID1: Levensfases                                | 21       |
| 2.6.2    | ID2: Klassenfoto!                               | 22       |
| 2.6.3    | ID3: Uit(nodigen)                               | 23       |
| 2.6.4    | ID4: Rot(zooi) outfit                           | 24       |
| 2.7      | Emaarate Ruïne (Internationaal)                 | 24       |

|          |                                                               |           |
|----------|---------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.7.1    | INT1: Huizen bouwen                                           | 24        |
| 2.7.2    | INT2: Hummus                                                  | 25        |
| 2.7.3    | INT3: Chappati's eten                                         | 26        |
| 2.7.4    | INT4: (Film)kleding in India                                  | 26        |
| 2.8      | Haveli (Samenleving)                                          | 27        |
| 2.8.1    | SL1: Huizen, tempels                                          | 27        |
| 2.8.2    | SL2: Holi feest                                               | 28        |
| 2.8.3    | SL3: Namasté                                                  | 29        |
| 2.8.4    | SL4: Een dag uit het leven van een kind in India en Nederland | 29        |
| <b>3</b> | <b>Verloop Jungledag 2020</b>                                 | <b>31</b> |
| 3.1      | Aankomst                                                      | 31        |
| 3.2      | Opening                                                       | 31        |
| 3.3      | De activiteit                                                 | 31        |
| 3.4      | Sluiting                                                      | 31        |
| 3.5      | Spelverloop                                                   | 32        |
| 3.6      | Tijdschema                                                    | 33        |
| <b>4</b> | <b>Laat je zien</b>                                           | <b>34</b> |
| <b>5</b> | <b>Tips om groepen te betrekken</b>                           | <b>35</b> |
| <b>6</b> | <b>De regioactiviteiten van Scouting Nederland</b>            | <b>36</b> |
| <b>7</b> | <b>Speldraad 2019/2020: 'Jungle Fever'</b>                    | <b>39</b> |
| 7.1      | Uitleg                                                        | 39        |
| 7.1.1    | Wat willen we bereiken met deze speldraad?                    | 39        |
| 7.1.2    | Waar kan je aan denken bij deze speldraad?                    | 39        |
| 7.2      | Activiteitengebieden                                          | 39        |
| 7.2.1    | Activiteitengebied Sport & Spel:                              | 39        |
| 7.2.2    | Activiteitengebied Buitenleven:                               | 39        |
| <b>8</b> | <b>Colofon</b>                                                | <b>40</b> |

# 1 Feest in de jungle

## 1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Jungledag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Jungledag, meestal in de vorm van theater. In de digitale bijlagebrochure 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 kun je terugvinden hoe je het verhaal in kan passen in de loop van de Jungledag. Het is ook leuk om tijdens de activiteiten een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Mowgli en Shanti 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 voorafgaand aan de Jungledag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het kan gebruiken bij een voorbereidingsopkomst. Maar je kan natuurlijk ook eens echt 'out of the box' gaan door bijvoorbeeld een (youtube)filmpje van het verhaal en/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 Themaverhaal Jungledag 2020

Jungle – 1919

Het begint al een beetje te schemeren als alle dieren uit de jungle richting de Rots van de Watervrede lopen. Akela heeft hen gevraagd om te verzamelen bij de rots voor een grootse mededeling. De dieren zijn nieuwsgierig: waar zou het over gaan?

Als iedereen zich verzameld heeft, staat Akela al bovenop de rots om iedereen op te wachten. Hij kijkt rustig om zich heen. Dan klinkt zijn stem boven het geroezemoes uit: "Yalahi!" Meteen is iedereen stil.

"Beste junglevrienden, het is alweer bijna tijd voor het grote zomerfeest. En ik heb eens zitten rekenen: dit wordt alweer de 100<sup>e</sup> keer! Dus we moeten er samen een onvergetelijke feestdag van gaan maken."

Hathi doet gelijk een stap naar voren. "Wie gaan we allemaal uitnodigen?" "Ja", zegt Baloe. "Een groot feest moeten we met iedereen kunnen vieren, niemand mag vergeten worden". Bagheera is ook enthousiast: "We moeten Mowgli en Shanti uitnodigen en alle welpen uit het heeeeeeee land!"

"Maar natuurlijk!", zegt Akela. "Op zo'n feestdag hoort iedereen erbij". Dan stapt de wijze Oe naar voren en zegt: "Dan moeten we Shere Khan ook uitnodigen". Direct ontstaat er weer een geroezemoes. Shere Khan uitnodigen op het feestje? Is dat niet veel te gevaarlijk? Er volgt een pittige discussie. Sommige dieren zijn bang dat de grote tijger hen gaat pesten, maar anderen zien ook de goede, pluizige kant van Shere Khan. Na een lange discussie besluiten de jungledieren uiteindelijk om te stemmen. De meeste stemmen gelden. En gelukkig voor Shere Khan kiezen de meeste dieren ervoor om hem toch uit te nodigen. "Dat is mooi", zegt Akela trots, "want niemand zou alleen moeten zijn op een feestdag."

In de weken daarna wordt er door alle dieren keihard gewerkt om een groot feest te organiseren. Akela heeft samen met Oe de uitnodigingen gemaakt en Chil heeft ze bezorgd bij alle holletjes, huisjes, boomhutten en takken waar maar dieren wonen. Bagheera en Baloe hebben spelletjes bedacht die de dieren eerst in hun eigen buurt doen, om daarna samen af te sluiten bij de Rots van de Watervrede met een spetterend eindfeest.

Dan is het eindelijk zover: de dag van het feest. De zon is nog maar net op en het lijkt alsof de jungle nog slaapt. Maar niets is minder waar: overal zijn de dieren al bezig om de puntjes op de i te zetten.

Het is prachtig weer, in het *Jungle Nieuwsblad* staat het programma voor de hele dag en Chil vliegt voor de laatste keer een rondje om te zien of echt alles klaar staat.

Akela en Hathi staan op de Rots van de Watervrede, als Chil voor hen landt. "Wij zijn er allemaal klaar voor Akela", zegt hij trots. Hathi doet een stapje naar voren en trompettert luid:

"PRRRRRRRRTTRTRTRTTTTAAAAA." Het trompetgeschal van de olifant is in de hele jungle te horen en al snel komen alle dieren naar de Rots van de Watervrede. Het feest kan beginnen!

Net achter de Emaarate Ruïne, vlakbij de Dubbele Waterval, hoort ook Shere Khan het getetter. Hij spitst zijn oren. Dreigt er soms gevaar? Snel, maar voorzichtig sluipt hij dichterbij. Hij wil tenslotte niet gezien worden!

Akela staat bovenop de rots en heet alle dieren welkom op de feestdag: "Jammer genoeg kon niet iedereen komen, maar we gaan er wel een topdag van maken! Heel veel plezier en we zien elkaar straks weer hier voor het eindfeest!", eindigt hij zijn speech.

Feest?, denkt Shere Khan woest, daar weet ik helemaal niets van! Dat is gemeen, waarom ben ik niet uitgenodigd en de rest wel? Hij gromt. En wanneer hij ziet dat alle dieren vrolijk beginnen aan de spelletjes gromt hij nog harder. Een feest zonder hem? Daar zal hij eens een stokje voor gaan steken! Hij zal eens laten zien dat hij de baas is in de jungle!

Hij sluipt door de jungle om een manier te vinden om het feest te verstoren. En ineens ziet hij Dahinda, de brulkikker, die luid kwakend en met grote kikkersprongen haar groepje probeert bij te houden. Aha, denkt Shere Khan, die zal ik eens flink laten schrikken. Vlak voor de neus van het kleine kikkertje zet hij \*BAF\* één van zijn grote harige poten neer. Dahinda schrikt zich een hoedje! Ze blaast haar blauwe wangen op, maar maakt geen enkel geluid.

"Hahaha", lacht Shere Khan gemeen, "ze kan geen woord meer uitbrengen van de schrik, ze is veel te bang! Niemand merkt zo dat ze achterblijft!" Hij besluit nog even door te gaan met zijn bangmakerij en Dahinda flink te plagen.

Maar de gevaarlijke Shere Khan heeft één dingetje over het hoofd gezien. Als brulkikkers zoals Dahinda even stil zijn, betekent dat dat er gevaar dreigt. Hathi merkt de stilte op en marcheert snel terug naar de plek waar hij Dahinda voor het laatst zag. Hij gebruikt zijn slurf om nog eens luid te trompetteren. "PRRRRRRRRRRTTTTTRTRAATATATA" Shere Khan schrikt: "ze hebben me door!" Met grote sprongen maakt hij zich snel uit de voeten. Snippers papier en stof vliegen in het rond als hij hard door de jungle rent.

Ondertussen verstopt Dahinda zich in de bossen en ze houdt zich een tijdje muisstil. Als ze denkt dat ze veilig is, komt ze luid kwakend weer tevoorschijn. "Pfffjeiw, dat is goed afgelopen!", zucht ze. Ze springt vrolijk richting de Talaab Poel om te beginnen aan het eerste spelletje. Als ze daar is aangekomen, ontdekt ze tussen het hoge riet langs de oever een snipper papier. Vast weggewaaid toen Shere Khan de jungle weer invluchtte. Wat zou er op staan?, vraagt ze zich af. Maar voordat ze de tijd heeft om de snipper eens goed te bekijken, staan de harige poten van Shere Khan weer voor haar neus. "Jij dacht zeker dat je aan mij kon ontsnappen!", gromt hij. Daarna buldert hij van het lachen en zegt: "Ik kan dit spelletje de hele dag volhouden hoor!" Dahinda schrikt en kijkt snel om zich heen. Tot haar opluchting ziet ze dat de andere jungledieren ook zijn aangekomen bij de Talaab Poel. Met veel lawaai komen ze dichterbij. Dat geeft haar een kans om te ontsnappen! Snel springt ze naar de andere dieren toe en hoort ze Shere Khan achter zich weer wegrennen.

Zo gaat het de hele dag door. Dahinda probeert uit de klauwen van Shere Khan te blijven, maar de tijger weet niet van ophouden. Inmiddels liggen de mysterieuze snippers door de hele jungle heen. Als de avond valt, is het tijd voor het grote junglefeest. Dahinda zucht tegen de dieren die om haar heen staan: "Zal ik wel naar het Junglefeest gaan?" "Natuurlijk", zeggen de andere jungledieren stellig, "daar zijn wij ook allemaal en samen maken we er een mooi feest van. Wij zijn er om je te

beschermen!” Dahinda laat zich overtuigen en gaat met de andere dieren mee. Ze hebben gelijk, denkt ze, ik laat deze mooie dag niet verpesten!

Als ze staat te dansen en te springen op het feest, ziet ze ineens de oranje-zwarte harige poten van Shere Khan weer. Ze schrikt en vlucht weg, maar Shere Khan is te snel. Telkens volgen zijn gevaarlijke klauwen de kleine kikker. Dahinda springt en springt, steeds dieper de jungle in. Ze weet niet welke kant ze op gaat, maar ze moet weg van die enge tijger! Na een poosje heeft Shere Khan er genoeg van en keert terug naar de rots. Dahinda springt voor de zekerheid nog even door, totdat ze hijgend en puffend een mooie schuilplaats vindt. Onder een paar bladeren verstopt ze zich. Voorzichtig kijkt ze om zich heen. Ze beseft dat ze geen idee heeft waar ze is. Dan hoort ze een zacht geschuifel en voordat ze weet wat er gebeurt, wordt ze opgetild door twee grote handen.

Shere Khan is ondertussen weer aangekomen bij de rots. Wat zijn die gekke dieren nu weer aan het doen?, vraagt hij zich af. Het lijkt wel een puzzel. In een kring proberen ze de snippers die ze gevonden hebben bij elkaar te passen. Shere Khan sluipt nog dichtbij en ziet tot zijn schrik dat zijn naam op het papier staat. Met mooie sierlijke letters is het geschreven en er boven staat ‘Uitnodiging’. Was hij wel uitgenodigd voor het feest? En dan weet de tijger het weer. Hij was laatst zo boos, dat hij al zijn post zonder het te lezen met zijn klauwen aan stukken heeft gescheurd.

Heel zachtjes verlaat hij het feest, met zijn staart tussen zijn benen. Hij schaamt zich ineens, want waarom heeft hij Dahinda nu zo gepest? Nu is ze verdwaald in de jungle, bang en alleen. En het is allemaal zijn schuld.

En Dahinda? Die kijkt recht in de vriendelijke ogen van een oude man. Voorzichtig buigt de man zich over de prachtig gekleurde brulkikker heen. Zijn lippen komen heel dichtbij en ineens drukt hij een kus op haar glibberige rug. Dan lijkt alles om haar heen te draaien, rookwolken en confetti in allerlei kleuren dansen om haar heen.

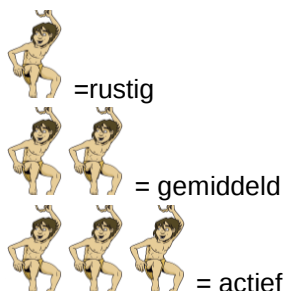
Het eerstvolgende wat Dahinda weet, is dat ze wakker wordt in een gouden hemelbed. “Goedemorgen, prinses Dahinda”, zegt een zachte stem.

## 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.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl) onder Spel – Welpen – Jungledag – Downloads.

Achter de activiteiten staan één, twee of drie Mowgli's. Dit geeft aan of het spel heel actief of juist heel rustig is.



Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hun afkomt.

### 2.1 Khaali Jagah Vlake (Sport & Spel)

Dahinda kan van alles, waaronder enorm hoog springen, dansen, hardlopen en nog veel meer. Maar kun je dansen, snel, wendbaar en behendig zijn in één adem? Dan hebben we op de Kaali Jagah Vlake enkele uitdagingen voor je.

#### 2.1.1 SPS1: Kikkersprong



##### Thema-introductie

Dahinda de brulkikker komt op het feest van 100 jaar welpen. En bij een feest hoort natuurlijk dansen, maar kun jij dansen als een kikker kan? Dahinda danst wel erg hip, zij kent wel 7 verschillende Fortnite dansjes, kun jij dat ook? Dans samen met Dahinda in 7 stappen de kikkerdans.

##### Beschrijving

De kikkerversie op het oudhollandse kinderlied de Zevensprong. Zing het lied de Kikkersprong gecombineerd met dansjes van Fortnite.

*Het je wel gehoord van de kikker de kikker  
Heb je wel gehoord van de kikkersprong  
Ze zeggen dat ik niet dansen kan  
Maar ik kan dansen als een kikker kan.  
En dat is 1: Dans 'Jubilation'*

*Het je wel gehoord van de kikker de kikker  
Heb je wel gehoord van de kikkersprong  
Ze zeggen dat ik niet dansen kan  
En dat is 2:  
Herhaal eerst stap 1, vervolgd door stap 2: Dans 'the wiggle'*

Herhaal steeds het lied en tel een stap verder. Herhaal steeds alle stappen tot aan de stap die aan de beurt is. Na de zevende keer is de hele kikkerdans compleet.

*Bij stap 3: Dans 'disco fever'*

*Bij stap 4: Dans: 'best mates'*

*Bij stap 5: Dans: the floss'*

*Bij stap 6: Dans 'the fresh'*

*Bij stap 7: Dans 'electric shuffle'*

#### Vorbereiding 5-10 minuten

- Zoek de betreffende Fortnite dansjes op en oefen ze zelf:  
<https://www.youtube.com/watch?v=OhIk6JANW9k>
- Print de tekst van het lied de kikkersprong uit op groot formaat.

#### Materiaal

- Tekst van het liedje geprint meenemen.

#### Tips en veiligheid

- Neem voldoende ruimte voor de activiteit.
- Pas eventueel bewegingen aan rekening houden met de fysieke gesteldheid van de welpen.

#### *2.1.2 SPS2: 10 tellen in de Jungle / smokkelspel*



#### Thema-introductie

In de jungle is op het opletten geblazen. Shere Khan is op zoek naar zijn uitnodiging. Hij is razend nieuwsgierig, hoe ziet zijn uitnodiging er uit? Heb jij die in ontvangst genomen? Wij hebben deze in ieder geval niet, maar wie dan wel?

#### Beschrijving

10 tellen in de jungle is een variatie op het spel 10 tellen in de rimboe. Een aantal welpen en/of leiding zitten of staan in het midden van het speelveld met zaklampen. Andere welpen proberen langs de toestellen of andere hindernissen een rondje te lopen zonder gespot of gezien of getikt te worden. Als ze een kaartje rond hebben gebracht hebben ze een punt. Als ze zijn gespot zijn moeten ze het kaartje afgeven en terug naar het begin om een nieuw kaartje te halen.

#### Vorbereiding ca. 30 minuten

- Zet een speelveld uit van 20 bij 20 meter met in het midden een verhoging waar een welp of leiding op kan staan.
- Zet met behulp van pionnen of afzetlint een cirkel uit waarlangs de welpen de ronde kunnen lopen.
- Plaats toestellen of obstakels langs de ronde waar de welpen achter kunnen schuilen, bijvoorbeeld een tafel op zijn kant of een pionierobject.

#### Materiaal

- Smokkelkaartjes of materiaal.
- Zaklampen.
- Middenplateau/ tafel.
- Verstop- en klimtoestellen.

#### Tips en veiligheid

- Als smokkelmateriaal puzzelstukjes laten smokkelen, op het eind van het spel kunnen de welpen dan de puzzel leggen.
- In plaats van welpen af te schijnen met een zaklamp kan dit ook worden gedaan door tikken met een zachte bal.

- Zorg voor een stabiel middenplateau waar de schijners op zitten.
- Zorg voor stabiele toestellen waar de welpen achter kunnen verschuilen.
- Plaats de toestellen niet op te grote afstand van elkaar, zodat er een goede balans is tussen kunnen verstoppert en het bereik van de tikkers/schijners.

### 2.1.3 SPS3: steen/papier/schaar



#### Thema-introductie

Dahinda springt rond in de jungle en dus gaan de welpen als kikkers met elkaar een kikkerrace houden. Welke kikker het sterkst is en het parcours mag voortzetten wordt bepaald door middel van steen/papier/schaar.

#### **Beschrijving**

Zet een parcours uit in willekeurige vorm uit met hoepels/cirkels. Aan beide kanten van het parcours staat een nest welpen. De eerste welpen van het nest starten tegelijk en springen als kikkers via de hoepels over het parcours. Op het moment dat de welpen elkaar tegenkomen vindt er een confrontatie plaats. De welpen spelen steen/papier/schaar tegen elkaar. De welp die dit wint mag verder over het parcours. De welp die verliest moet weer achteraan zijn nest aansluiten, de volgende welp van dat nest gaat op dat moment van start. Als een welp de overkant van het parcours heeft gehaald heeft zijn nest een punt verdient. Het nest met de meeste punten wint.

Steen/papier/schaar:

- Steen wint van schaar.
- Schaar wint van papier.
- Papier wint van steen.

#### **Vorbereiding ca. 15 minuten**

- Zet een parcours uit waar de twee nesten tegen elkaar kunnen strijden.

#### **Materiaal**

- Hoepels of lint om cirkels uit te leggen.
- 2 pionnen voor startpunten.

#### **Tips en veiligheid**

- Leg de hoepels niet te ver uit elkaar om uitglijden te voorkomen.

### 2.1.4 SPS4: Gooi de kikker



#### Thema-introductie

Dahinda kan goed springen, net zoals een andere kikker. Hier kunnen we zien of de soortgenoten van Dahinda ook zulke goede springers zijn. Samenwerken is best lastig, zeker als je samen een vangnet hebt om de kikker op te vangen.

#### Beschrijving

Deze activiteit is ook wel bekend als 'blind volleybal'. Twee teams staan elk aan een andere kant van een zeil. Welpen hebben in tweetallen een handdoek vast. Een kikker (bal) wordt naar de overkant gegooid, de welpen aan de andere kant proberen de kikker op te vangen in hun handdoek en weer naar de overkant te gooien. Heb je de kikker gevangen, dan verdien je als team een punt. Ga door totdat je vijf of tien punten hebt verzameld. De scheidsrechter staat aan de rand van het veld waar hij/zij een goed zicht heeft wat er aan beide zijden gebeurt.

### Vorbereiding ca. 15 minuten

- Zet het speelveld uit, denk aan een formaat van een volleybalveld.

### Materiaal

- Zeil.
- Touw en palen om het zeil op te hangen.
- Handdoeken/ theedoeken.
- Bal.
- Lint voor afbakening speelveld.

### Tips en veiligheid

- Gebruik in plaats van een bal een badkikker.
- Let er op dat alle welpen evenredig aan de beurt komen.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## **2.2 Talaab Poel (Buitenleven)**

Mowgli en Shanti brengen regelmatig een bezoek aan de jungle. Soms ontmoeten ze een jungledier, maar ook vaak gaan ze zelf op onderzoek uit om mooie bloemen te ontdekken of iets te weten te komen over het gedrag van de dieren. Als ze iets nieuws ontdekken in de jungle, gaan ze daarna op onderzoek uit naar meer informatie op hun computer. Hoe leven en overleven de dieren in de jungle.

### *2.2.1 BL1: Wat leeft er in het water?*



### Thema-introductie

Jacala ligt rustig te dobberen in het water. Hij schrikt van een grote plons als er een knalgele kikker met blauwe wangen in het water springt. Daardoor ontstaat een zwarte kring die naar de zijkant groenig uitwaaiert. Het kroos op het water komt in beweging en daaronder ziet Jacala ook van alles bewegen. Wat zit er eigenlijk allemaal in water?

### Beschrijving

Laat de welpen door een microscoop sloot- en kraanwater met elkaar vergelijken. De welpen vertellen wat voor verschillen ze ontdekken.

### Vorbereiding ca. 45 minuten

- Sloopwater en/of rivierwater halen en microscoop preparaten voorbereiden.
- Microscopen regelen.
- Zelf kijken wat er in het water te zien is.

### Materiaal

- Water (sloop en/of rivierwater en kraanwater).
- Microscopen.
- Tafels en banken.
- Preparaten.

### Tips en veiligheid

- Aan de wat oudere welpen kan je het verschil tussen sloopwater, rivierwater en kraanwater laten zien en hier met elkaar over praten.
- Kijk of je de microscopen bij een school kan lenen.

- Om de welpen niet te lang te moeten laten wachten, kan je ook vast in witte bakken het water laten zien (sloot-, rivier- en kraanwater), zodat ze al kunnen kijken of je met het blote oog ook verschillen ziet.

### 2.2.2 BL2: Van kikkerdril naar kikker



#### Thema-introductie

Marala staat zoals heel vaak op één poot in de Talaab Poel. Opeens ziet ze een glibberige brij met zwarte bolletjes er in. Weten Mowgli en Shanti wat dit is en wat het wordt?

#### Beschrijving

Verdeel de groep in kleine groepjes van maximaal 4 tot 6 welpen. Geef elke welp een stapeltje van 6 puzzelstukken. Hierna ga je om de beurt gooien met een dobbelsteen. Als je één gooit mag je het eerste stuk pakken, waarvan jij denkt dat het het begin van een kikker is. Gooi je een ander aantal stippen, dan is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt. Als je de één al hebt, moet je twee gooien ook weer de volgende ontwikkelingsstap kaart eraan vast leggen. Zo ga je verder tot je de zes gegooid hebt. Op stukje één staat kikkerdril en op stukje zes een volwassen kikker. Op de nummers er tussen in staan de andere ontwikkelingsfases van een kikker.

#### Vorbereiding 60 minuten

- Zorg dat je voldoende "puzzels" van kikkerdril tot kikker hebt (zie bijlage), zodat elke welp die dit spel komt spelen op dat moment een eigen puzzel compleet kan maken.
- Zorg voor voldoende dobbelstenen.

#### Materiaal

- Kikkerpuzzels.
- Dobbelstenen.
- Tafel en krukjes.

#### Tips en veiligheid

- Mocht je als leiding ontdekken dat de welpen het bepalen van de volgorde moeilijk vinden kan je van te voren eerst met elkaar de stappen doornemen.

### 2.2.3 BL3: Waar leef ik?



#### Thema-introductie

Sommige jungledieren leven altijd op dezelfde plek, maar er zijn ook dieren die op twee of meerdere plekken kunnen leven. Chil bijvoorbeeld, komt op de grond en in de lucht voor, Kaa voornamelijk op de grond, Malchi alleen in het water. Weten Mowgli en Shanti waar alle dieren leven?

#### Beschrijving

De leiding heeft een stapel met platen van dieren in de hand. Op een afstand zijn een aantal kaarten geplakt in verschillende kleuren. Groen voor land, donkerblauw voor water en lichtblauw voor lucht. De leiding pakt een plaatje, laat deze goed aan de welpen zien en op een teken hollen de welpen allemaal tegelijkertijd naar de goede kleur. Antwoord juist dan een punt.

#### Vorbereiding ca. 60 minuten

- Platen uitprinten (zie bijlage).
- Zorgen voor de drie gekleurde vellen.

### Materiaal

- Platen uitprinten (eventueel plastificeren).
- Drie gekleurde vellen die de leefomgeving weergeven of vellen met afbeeldingen van water, lucht en land er op.
- Tafel.
- Puntenlijstje en potlood.

### Tips en veiligheid

- Als je een rustige variant wil, kan je dit spel ook aan tafel spelen en de welpen om de beurt een plaat bij het juiste vel (lucht, water en land) laten leggen. De drie gekleurde vellen kan je ook vervangen door platen van lucht, land en water.
- Zorg dat de platen groot genoeg zijn zodat de welpen goed kunnen zien wat voor dier er op staat.
- De platen kunnen zowel bij de bevers als bij de welpen gebruikt worden.

### 2.2.4 BL4: Pas op, gevaar!



### Thema-introductie

Wanneer er gevaar dreigt (meestal zijn Shere Khan en Tabaqui niet ver weg) is Dahinda stil, muisstil. Ze verstopt zich dan zo goed mogelijk, meestal onder een lelieblad of in het struikgewas. Daar is ze veilig.

### Beschrijving

Dit spel is een simulatie van hoe Dahinda zich zal verstoppen. Het is een variant op boompje verwisselen. Op de grond leg je hoepels neer, dit zijn de leliebladeren. Één hoepel minder als deelnemers. De welpen die in een hoepel staan zijn kikkers die veilig onder hun lelieblad zitten. De welp die geen hoepel heeft is de reiger die probeert de kikker op te eten (dat doet de reiger door het blad van de kikker in te pikken). De kikkers gaan telkens onder hun blad vandaan om weer naar een ander blad te gaan, maar pas op voor het gevaar, de reiger! Heeft een kikker geen blad meer, dan wordt deze welp reiger en de reiger kikker.

### Vorbereiding ca. 5 minuten

- Hoepels klaarleggen.

### Materiaal

- Hoepels.

### Tips en veiligheid

- Je kan in plaats van hoepels ook touwringen gebruiken of leliebladeren op de grond tekenen met stoepkrijt.
- Zorg voor een redelijk vlak terrein in verband met kans op verstappen.
- Om het spel uitdagender te maken kan je de bladeren verder uit elkaar leggen en kleiner van formaat maken. Je kan ook afstappen van een kring en ze gewoon door elkaar heen leggen.
- Om de welpen te “verplichten” om te wisselen kan je een fluitsignaal gebruiken, dan MOET er van blad gewisseld worden.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## 2.3 Nishaani Plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

De Nishaani plaats is een spannende plek. Hier leert Dahinda de technieken die ze nodig heeft om in de jungle te kunnen leven. Wanneer ze hier is oefent ze met Mowgli en Shanti veel.

### 2.3.1 UST1: Kikkerspeurtocht



#### Thema-introductie

Dahinda hopt door de jungle en laat onderweg een spoor van pootafdrukken achter. De dieren uit de jungle proberen haar te zoeken en volgen haar spoor. Als ze haar vinden vertelt Dahinda meer over zichzelf.

#### Beschrijving

De welpen lopen een route door de jungle. Door de “voetafdrukken” van Dahinda te volgen komen ze langs vragen. Als ze de vragen goed beantwoorden krijgen ze een letter. Als ze het fout beantwoorden krijgen de kinderen een verkeerde letter. Aan het einde van de tocht vormen de letters de plek waar Dahinda vandaan komt (Aravalli Range, India) en een aanwijzing over een plek waar wat meer informatie ligt over de bijzondere kikker.<sup>1</sup>



#### Vorbereiding ca. 6 uur (afhankelijk van de lengte van de tocht)

- Uitzetten van de speurtocht.
- Vragen printen.
- Voetafdrukken maken.

#### Materiaal

- De voetafdrukken van Dahinda.
- Route.
- Vragen.

#### Tips en veiligheid

---

<sup>1</sup> Bron kaartje India: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Jungle\\_Book#/media/File:Jungle-Book-locator-map.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Jungle_Book#/media/File:Jungle-Book-locator-map.svg)

- De tocht kan eventueel de hele dag duren. Dan kun je de posten onderweg doen.
- Om het voor de leiding makkelijk te maken kun je aan hen alvast vertellen hoe de tocht loopt (dit kan door een stafkaart ingetekend aan ze mee te geven).

### 2.3.2 UST2: Signalen doorgeven



#### Thema-introductie

Shere Khan is woest dat hij geen uitnodiging heeft gehad. Hij loopt rondjes door de jungle om iemand te vinden om zijn woede tegen te uiten. De dieren in de jungle zijn allemaal bang en verschuilen zichzelf op een geheime plek zodat ze geen ruzie met hem zullen krijgen. Om alsnog met elkaar te kunnen communiceren gebruiken ze geheime taal zodat Shere Khan niet hoort waar ze zitten.

#### Beschrijving

De welpen zitten op een donkere plek en seinen met lichtsignalen naar elkaar een boodschap door. De boodschappen zitten vol geheimen voor Shere Khan. Ze mogen om en om seinen. Als er niet de mogelijkheid is om een donkere plek te maken kan het ook met een fluitje.

#### Vorbereiding ca. 30 minuten

- Alfabet printen.
- Geheime boodschap printen.
- Verzamelen materiaal.
- Seinplek inrichten.

#### Materiaal

- Morse alfabet.
- Geheime boodschappen.
- Schrijfwaren.
- Zaklamp waar je makkelijk mee kan seinen.

#### Tips en veiligheid

- Je kunt de kinderen ook zelf boodschappen laten bedenken om te seinen (sommige kinderen vinden dit wel moeilijk).
- Zoek een zaklamp waar een speciale seinknop op zit, dit maakt het makkelijker om korte signalen te seinen (dit hoeft niet).

### 2.3.3 UST3: Uitnodiging versturen



#### Thema-introductie

Shere Khan zegt dat hij geen uitnodiging heeft gehad. Is zijn uitnodiging niet bezorgd of heeft hij deze kapot gemaakt met zijn scherpe klauwen?

#### Beschrijving

Dit spel kan met 2 groepjes worden gespeeld. Op het veld staan allemaal bakken met adressen. Het doel is om de uitnodiging in de juiste bak te bezorgen. Ook zijn er adressen die helemaal niet aanwezig zijn. Deze uitnodigingen moeten in de retourbox. Welk groepje bezorgt de uitnodigingen het beste?

### Vorbereiding

- Uitnodigingen uitprinten.
- Adressen uitprinten.

### Materiaal

- Uitnodigingen.
- Bakken.
- Adressen.

#### 2.3.4 UST4: Schuilplaats maken tegen Sherre Khan



### Thema-introductie

In het verhaal probeert Dahinda zich steeds te verstoppen voor Shere Khan. Ze maakt daarbij gebruik van voorwerpen die ze in haar omgeving kan vinden.

### Beschrijving

De welpen bouwen een schuilhut waar ze goed kunnen schuilen voor Shere Khan. Ze maken hierbij gebruik van voorwerpen die ze kunnen vinden in het bos of park. Natuurlijk proberen ze hun schuilhut zo goed mogelijk te camoufleren. Het is niet de bedoeling dat ze een complete hut bouwen, maar een gecamoufleerde schuilplaats, waar ze zelf net inpassen (als nest of individueel).

### Vorbereiding ca. 20 minuten

- Spullen verzamelen

### Materiaal

- Touw.
- Andere hulpmiddelen, zoals kartonnen dozen, lappen stof (in groene en bruine tinten), etc.

### Tips en veiligheid

- Vertel de welpen dat ze geen takken van bomen mogen breken of stuiken uit de grond mogen trekken.
- Van stukken karton, bruine en groene verf kun je camouflage platen maken (zelf of door de welpen).
- Deze activiteit kan langer duren dan de overige activiteiten. Laat het dan twee rondes duren in plaats van één.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## 2.4 Guha Grotten (Expressie)

Mowgli en Shanti willen veel meer over kikkers weten, hoe ze eruit zien, hoe ze springen, wat voor geluid ze maken. Dahinda is niet zomaar een kikker, maar een brulkikker uit India. Fel gekleurd net zoals de mensen ook meestal kleurrijk gekleed gaan.

### 2.4.1 EXP1: Kikker vouwen



### Thema-introductie

Mowgli en Shanti kunnen natuurlijk zelf gekke kikkersprongen maken, maar ze kunnen er ook eentje vouwen, waarmee ze dan een springwedstrijd kunnen houden.

### Beschrijving

Vouw met de welpen een kikker volgens de instructie. Vouw in stappen een kikker, doe het als leiding voor en laat de welpen het nadoen. Als iedereen klaar is met deze stap, dan de volgende stap voordoen en na laten vouwen. Zo doorgaan tot de hele kikker klaar is. Hierna lekker met de kikkers springen. Soms valt de kikker op zijn kop, afhankelijk van hoe hard je duwt.

### Vorbereitung ca. 30 minuten

- Vouwblaadjes halveren, zie instructie.
- Instructie uitprinten of downloaden (zie bijlage).
- Als leiding zelf vaak genoeg oefenen, zodat je zelf weet hoe je de kikker vouwt.

### Materiaal

- Vouwblaadjes.
- Instructie.
- Tafel met banken.

### Tips en veiligheid

- Is de activiteit te kort, dan kan je de welpen de kikker nog laten versieren met stiften.
- Je kan ook een wedstrijdje springen met de kikkers. Welke kikker is het eerst over de lijn? Springen en waar de kikker neer komt weer verder springen tot de eindstreep bereikt is.

## 2.4.2 EXP2: Kleding van Dahinda ontwerpen



### Thema-introductie

Op elk feest moet Dahinda in een nieuwe jurk verschijnen. Veel heeft ze daar niet over te zeggen. Ze zou diep in haar hart best zelf een jurk willen ontwerpen.

### Beschrijving

De welpen krijgen allemaal een basispatroon van een baljurk. Met stukjes gekleurd papier plakken de welpen er een eigen ontwerp op.

### Vorbereitung ca. 20 minuten

- Materialen klaarleggen.
- Uitprinten basispatroon voor elke welp.

### Materiaal

- Per welp een vel met een jurk er op (zie bijlage).
- Gekleurd papier of oude tijdschriften om de jurk te beplakken.
- Lijm (en eventueel kwastjes).

### Tips en veiligheid

- Laat de welpen het gekleurde papier of de tijdschriften scheuren, zodat ze hun eigen ontwerp moeten maken en geen hele plaatjes vanuit het tijdschrift gebruiken.
- Het mooiste effect krijg je als je kleine stukjes gebruikt. Stimuleer je welpen hiervoor!

### 2.4.3 EXP3: Kwaken als een kikker



#### Thema-introductie

Net zoals bij de mensen hebben dieren ook een eigen stemgeluid. De ene kikker kwaakt heel laag, de ander hoog. Kunnen Shanti en Mowgli begrijpen wat er gekwaakt wordt?

#### Beschrijving

Verdeel de welpen in 2 groepjes. Geef één welp een kaartje met hierop een lied en laat deze welp dit liedje kwaken, terwijl de welpen van de andere groep moeten raden welk liedje dit is. Hierna mag een welp van de andere groep een liedje kwaken. Dit net zo lang tot elke welp minimaal één keer gekwaakt heeft. Je kwaakt het liedje dus zonder tekst, alleen maar kwak, kwak, kwak!

#### Vorbereiding ca. 30 minuten

- Lijst maken met liedjes en die op losse kaartjes zetten.

#### Materiaal

- Kaartjes met liedjes erop.

#### Tips en veiligheid

- Je kan de oudere welpen zelf een liedje laten kiezen.
- Geef de jongere welpen een makkelijk liedje.
- Er is geen lijstje bijgeleverd omdat groepen en regio's verschillende liedjes zingen.

### 2.4.4 EXP4: Kikkerconcert



#### Thema-introductie

Mowgli en Shanti hebben op de computer vanalles over kikkers opgezocht. Daarbij zijn ze ook een leuk filmpje tegengekomen wat ze graag aan iedereen willen laten zien. De eerste die ze tegenkomen is Rikki Tikki Tavi. Die is erg enthousiast over wat hij te zien krijgt. Hij springt in het rond!

#### Beschrijving

"We all stand together" van Paul Mc Cartney bekijken en luisteren en hierna een quiz hierover doen, De kinderen moeten bewust kijken en luisteren (voor vragenlijst zie bijlage). Hierna nogmaals het filmpje kijken en kijken of de vragen goed beantwoord zijn.

#### Vorbereiding ca. 40 minuten

- Filmpje downloaden (<https://youtu.be/PcDVH8DiBnM>).
- Quiz uitprinten voor iedere welp.
- Potloden en pennen klaarzetten.
- Beeldscherm en dergelijke klaarzetten.

#### Materiaal

- Beeldscherm en computer.
- Filmpje en muziek van "We stand all together" op de computer (<https://youtu.be/PcDVH8DiBnM>).

#### Tips en veiligheid

- Misschien hebben de bevers dit ook al gedaan, dan kan je het filmpje van elkaar lenen.
- Doe dit op een rustige plek, zodat de welpen zo min mogelijk worden afgeleid.

- Maak er geen wedstrijd van, dus niet van zoveel goed of fout.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## 2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Mowgli is opgegroeid in de jungle en weet heel veel over wat veilig is en wat niet. Shanti is opgegroeid in het mensendorp en heeft al veel van Raksha, Bagheera en de andere jungledieren geleerd. Dahinda is al jaren niet meer in de jungle geweest en heeft het jungleleven verleerd. Daarom gaat ze vaak samen met Shanti naar het Wolvenhol. Daar leert ze van Raksha en Baloe alles over veiligheid in de jungle en hoe ze een gezonde kikker/prinses kan blijven.

### 2.5.1 VG1: Wat is waar / wat is veilig?



#### Thema-introductie

We hebben veel verschillende voorwerpen in beheer. Maar waar en wanneer wordt het gebruikt? Van verschillende objecten weet je het wel. Maar op de platen staan verschillende voorwerpen afgebeeld. Weet jij waar het voor dient? Ons junglepanel vertelt je graag wat het voorstelt, maar wie o wie vertelt de waarheid?

#### Beschrijving

'Onbekende' voorwerpen beschrijven, die te maken hebben met veiligheid: waar is het voor? De welpen zetten per nest in wie van de leiding ze denken dat de waarheid spreekt. Het nest met de meeste goede antwoorden wint.

#### Voorbereiding ca. 30 minuten

- Voorwerpen verzamelen.
- Voorwerpen klaarleggen.

#### Materiaal

- Platen afdrukken met verschillende onbekende voorwerpen (zie bijlage).
- 4 verhaaltjes voor de panelleden per voorwerp.

#### Tips en veiligheid

- Maak het extra lastig voor de welpen door als leiding de verhalen van de andere leiding te ontkrachten of weerleggen, maak er met de leiding onderling een show en strijd van wie de waarheid spreekt.
- Bedenk zelf verhalen over voor welpen onbekende voorwerpen of bedenk variaties op de beschrijvingen van waarheid en onwaarheid die aansluiten bij de kennis en beleving van je eigen welpen.

### 2.5.2 VG2: Taart versieren



#### Thema-introductie

Op een feest is natuurlijk altijd een taart aanwezig. Maar wat als de taart er niet is? Dan is er maar een oplossing, je maakt deze dan zelf.

### Beschrijving

De welpen maken een bodem met zandtaartdeeg. Versieren met vruchten in de vorm van jungledieren. Taart voor het feest 100 jaar welpen. Verkruijmel de Bastognekoeken in een kom en voeg de boter er aan toe, kneed dit tot een deeg, rol het uit in een springvorm van ca. 24 cm.

### Vorbereiding ca. 30 minuten

- Fruit schoonmaken en in vorm snijden.
- Spullen klaar zetten voor het deeg.

### Materiaal

- Diverse soorten vers fruit, denk aan banaan, appel, mango, aardbeien, ananas, etc.
- Boter.
- Bastognekoeken.
- Kom om deeg in te maken.
- Springvorm.

### Tips en veiligheid

- Zijn de handjes schoon? Dan kun je aan de slag!
- Let op allergieën.

### 2.5.3 VG3: Afvalrace



### Thema-introductie

Het feest is voorbij. Rondkijkend in de feestzaal schrikt Dahinda erg van de rommel. We hadden toch voldoende afvalbakken neergezet? Hoe kan dit nu? We gaan de feestzaal opruimen. Kun jij helpen het afval te verdelen in de juiste bak?

### Beschrijving

Er staan 6 verschillende afvalbakken: GFT; plastic; papier; glas; rest en chemisch verspreid over het speelveld. Van elke afvalsoort zijn 20 kaartjes met een afbeelding van afval. De welpen krijgen per nest een stapel kaartjes. De welpen krijgen 10 minuten de tijd om de kaartjes zo snel mogelijk sorteren over de zes verschillende bakken. De tactiek die ze daarbij gebruiken is aan de welpen zelf. Ze mogen de kaartjes verdelen per persoon, of eerst sorteren en dan de bakken langs lopen of in het wilde weg alle bakken langs gaan.

### Vorbereiding ca. 45 minuten

- Zes afvalbakken of emmers met naam of symbool maken.
- Printen en knippen van de kaartjes, eventueel lamineren.
- Klaarzetten van het speelveld.

### Materiaal

- 6 bakken voor het afval.
- Voldoende kaartjes met verschillende soorten afval (zie bijlage).
- Afzetlint om speelveld uit te zetten.

### Tips en veiligheid

- Tijdsduur bepalen.
- Zet de emmers op verschillende hoogte als extra uitdaging voor de welpen.
- Speel het spel met meerdere nesten tegelijk. Om te kunnen zien welk nest het afval in welke bak heeft gedaan kun je de producten op verschillende kleuren kaarten afdrucken.

- Speel ditzelfde spel met echt zwerfafval. Laat het nest eerst een afgebakende tijd afval verzamelen rondom het terrein. Schat in of er op de locatie voldoende afval is om het spel met alle groepen te kunnen spelen. Als halverwege de dag al het zwerfafval is opgeruimd speel dan het spel alleen met de kaartjes i.p.v. de welpen zonder resultaat op pad te sturen.
- Bezoek een milieustraat of iets dergelijks ter voorbereiding op deze activiteit.

#### 2.5.4 VG4: Zuiver water



##### Thema-introductie

Zuiver water is heel belangrijk voor je gezondheid. Maar wat gebeurt er als het water niet schoon is of echt heel anders smaakt? We gaan water proeven en bepalen wat er echt in het bekertje zit. Kun jij aangeven wat de naam is van het drankje?

##### Beschrijving

Vijf bekers drank waarvan één met water. In 4 bekers wordt een scheutje van een andere stof gedaan. De welpen proeven geblinddoekt uit de vijf bekers en moeten vertellen welke beker het zuivere water is. Stoffen die je kunt gebruiken om met het water te mengen zijn: citroensap, appelsap, kokosmelk, zout. Je kunt bonuspunten uitdelen voor welpen die kunnen benoemen met welke stof het water in de andere bekers is bevuild.

##### Voorbereiding ca. 15 minuten

- Zet de verschillende soorten water naast elkaar op tafel.

##### Materiaal

- Bekertjes.
- Diverse sappen.
- Siropen.
- Kokosmelk.

##### Tips en veiligheid

- In plaats van opdrinken laat de welpen ruiken.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## 2.6 Raadsrots (Identiteit)

Bij de Raadsrots helpt Akela Dahinda om te gaan met wie ze is als kikker, maar ook als prinses. Ze leert haar vriendjes uit de jungle kennen, maar ook zichzelf.

### 2.6.1 ID1: Levensfases



##### Thema-introductie

"Akela?" vraagt Mowgli. "De vreemde kikker in de jungle is echt anders dan wij zijn, he?" Akela reageert: "Dat klopt, Mowgli, maar jij bent ook anders dan ik, en ik ben ook anders dan Hathi." "Dat klopt Akela, maar we proberen wel allemaal Dahinda te helpen, en we houden allemaal van het grote junglefeest! Zijn er dan stiekem niet dingen die overeenkomen?" vraagt Mowgli. "Natuurlijk", zegt Akela. "We houden allemaal van feestjes, en eigenlijk heeft iedereen in zijn leven wel dezelfde tradities. Weet jij er een paar te noemen die je nog meer viert in je leven?"

### Beschrijving

Langs een lange lijn hangen verschillende levensfases. Bij elke levensfase horen verschillende feesten of onderwerpen die mensen vieren met een feest. Op een centrale plek liggen de namen van de feestelijkheden. Deze moeten vanuit de centrale post naar de lijn met levensfases gebracht worden en bij de juiste opgehangen worden. Hoe meer er juist wordt opgehangen, hoe beter het groepje welpen het gedaan heeft.

De volgende levensfases die gebruikt kunnen worden (inclusief festiviteiten) zijn:

- Geboorte
  - Babyshower
- Kind
  - Kinderfeestje
- Puberteit
  - Sweet 16
  - Rijbewijs
- Jongvolwassen
  - Housewarming
  - Afstuderen
- Volwassen
  - Bruiloft
- Bejaard
  - Sarah/Abraham

### Vorbereiding ca 45 minuten

- Kaartjes uitknippen.
- Materiaal verzamelen.
- Spelgebied uitzetten.

### Materiaal

- Kaartjes levensfases.
- Touw.
- Knijpers.

### Tips en veiligheid

- Zet kinderen van verschillende leeftijden bij elkaar in het team zodat de teams ongeveer even sterk zijn.
- Misschien kennen niet alle kinderen de levensfases, geef ze daarom soms hints, maar verkap niet teveel.

### 2.6.2 ID2: Klassenfoto!



### Thema-introductie

Akela en Baloe zitten plannen te maken voor het grote junglefeest dat in de planning staat. Ze moeten natuurlijk veel mensen uitnodigen. Baloe stelt voor de Akela al zijn oude vrienden van school uitnodigt. Akela vindt dit een leuk idee en pakt gelijk een oude schoolfoto erbij. Hij ziet wat bekende gezichten maar weet niet meer precies wie wie is. Kan hij nog voor de geest halen wie er allemaal op staat om de uitnodigingen te versturen?

### Beschrijving

Het speelveld is in 2 delen opgedeeld met in het midden een afscheiding (dit kan een zeil zijn, of een ander iets waardoor de ene kant de andere niet kan zien). Aan de ene kant van het speelveld hangt een foto met allerlei personages erop. Aan de andere kant van het speelveld hangt een foto zonder al deze personages. De personages die op de ene foto staan, maar niet op de ander, liggen in een bak

of op tafel en moeten op de foto zonder personages geplakt worden. De ene helft van de groep kijkt naar welke personages waar staan op de foto met personages. Deze informatie moeten ze doorgeven aan de groep aan de andere kant van het zeil. Deze moeten met de informatie de personages op de juiste plek ophangen op de foto zonder personages. Beschrijf de mensen: hoe zien ze eruit? Wat hebben ze aan? Hebben ze herkenbare uiterlijke kenmerken?

#### Vorbereitung ca. 45 minuten

- Foto groot uitprinten.
- Personages uit 1 van de foto's los knippen.

#### Materiaal

- Klassenfoto's.
- Zeil.
- Touw.

#### Tips en veiligheid

- Het beste is om de foto's vast te plakken met klittenband of plakband/tape in plaats van punaises of iets anders scherps. In de hectiek kan er nog wel eens wat verkeerd gaan hiermee.
- Zorg dat de mensen op de foto duidelijk genoeg van elkaar verschillen zodat er zo min mogelijk verwarring is.

#### 2.6.3 ID3: Uit(nodigen)



#### Thema-introductie

Akela en Bagheera hebben een verhitte discussie over wie er op het junglefeestje mogen komen. Akela vindt dat het gemeen is om Shere Khan niet uit te nodigen. Hij is tenslotte ook een jungledier. Bagheera vindt echter dat Shere Khan een pestkop is. Hij loopt alleen maar het leven moeilijk te maken voor iedereen in de jungle. Waarom zou hij op het feestje mogen komen? Wat vind jij hiervan? Wanneer mag iemand op het feestje komen?

#### Beschrijving

De kinderen gaan de discussie met elkaar aan wanneer je iemand wel of niet zal uitnodigen voor een feestje. De kinderen krijgen 15 kaartjes met een korte beschrijving van een persoon erop. Ze mogen maar 5 mensen uitnodigen op het feest. De kinderen moeten het echt samen doen.

#### Vorbereitung ca. 35 minuten

- Kaartjes uitprinten.
- Kaartjes knippen.

#### Materiaal

- Kaartjes (zie bijlage).
- Evt. twee bakjes om de kaartjes in te kunnen verdelen.

#### Tips en veiligheid

- Stel ietwat open vragen die de kinderen triggeren om over hun ideeën te praten. Zorg ook voor een uitnodigende sfeer zodat ze sneller het woord (kunnen) pakken.
- De papieren kaartjes kunnen scherp zijn. Let dus op (papier)snijwonden.
- Zorg dat alle kinderen hun mening kunnen geven en dat ze eventueel onderling onderhandelen.
- De meeste stemmen gelden, maar als een kind heel de tijd "ongelijk" krijgt is het niet leuk. Probeer dit een beetje in de gaten te houden en misschien een beetje te sturen.

#### 2.6.4 ID4: Rot(zooi) outfit



##### Thema-introductie

De welpen hebben van Akela ook een uitnodiging gekregen om naar het feest te komen. Toen Mor vroeg wat de welpen gingen aan zouden trekken naar het feest schrokken ze een beetje. Daar hadden ze nog helemaal niet over nagedacht! Ze moeten snel een mooie outfit verzamelen want je kan natuurlijk niet naar zo'n groot feest zonder er zelf feestelijk uit te zien.

##### Beschrijving

De kinderen maken een eigen outfit voor het feest, waarin ze laten zien wat ze leuk vinden en wie ze zijn. Er zijn verschillende manieren waarop de welpen dit kunnen doen. Zie hiervoor tips en veiligheid. Let bij het materiaal op wat je nodig hebt voor jouw variatie.

##### Vorbereiding ca. 45 minuten

- Materiaal verzamelen.
- Stafleden vragen voor materiaal (van kinderen).

##### Materiaal

- Vuilniszakken, lijm, papier, lint en evt. andere leuke knutselspullen.
- Vuilniszakken, oude kranten / flessendoppen / ander schoon afval, lijm.
- Witte t-shirts, textielstiften, textiellijm, andere stoffen.

##### Tips en veiligheid

- Uiteraard, als er scharen gebruikt worden, kunnen ze scherp zijn.
- Houd de kinderen niet tegen en laat ze lekker de vrije loop. Zeg ook niets voor, maar laat ze het maken uit hun eigen initiatief
- Mogelijkheden om het te maken:
  - Vuilniszakken versieren met knutselspullen.
  - Vuilniszakken versieren met "schoon afval".
  - Witte t-shirts versieren met textielstiften of textiellijm.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## 2.7 Emaarate Ruïne (Internationaal)

Chil, de wouw, vindt het heerlijk om te vliegen. Hij kijkt om zich heen en vooral naar beneden. Hij ziet dan van alles over de landen waar hij overheen vliegt. Hij vliegt ook graag over India. Kijk, daar wordt een nieuw dorp gebouwd. En daar wordt een feest gevierd: mensen hebben kleurrijke kleding aan en ze eten brood met hummus en chappati's (kleine pannenkoekjes). Hij vliegt ook wel eens over Bollywood, bij Bombay. Daar worden films gemaakt. De acteurs dragen prachtige kleren.

### 2.7.1 INT1: Huizen bouwen



##### Thema-introductie

In India zijn villa's, flats, woningblokken, hutten en veelkleurige huizen.

##### Beschrijving

Op tafel liggen een aantal plaatjes van huizen in India. Bespreek dit kort met de welpen. Zouden ze er zelf in willen wonen?

De welpen gaan daarna zelf een huis uit India bouwen met papier, doosjes, karton en hout. Ze proberen ook de details van de huizen te maken, zoals trappen, steunpilaren, balkon en hekjes, dakbedekking zoals 'dakpannen' en stro. Hekjes kunnen ook gepioneerd worden. Er kunnen ook bomen, auto's en karren gemaakt worden. Zo ontstaat een miniatuurlandschap van India, waar dieren zoals geiten, koeien en olifanten hun plek hebben. Eventueel kan er aan het eind van de dag een foto van het landschap gemaakt worden.

#### Vorbereitung ca. 40 minuten

- Een aantal plaatjes printen.
- Papier, doosjes, karton, hout, stro, lijm, schaar en touw klaarleggen.

#### Materiaal

- Plaatjes van huizen (zie bijlage).
- Papier, doosjes, karton, klei, hout, lijm, schaar, stro, touw.
- Minidieren zoals geiten, koeien en olifanten.
- Eventueel kleine speelgoedauto's.

#### Tips en veiligheid

- Zet de naam van de maker bij of op het huis. Aan het eind van de dag kan de welp makkelijker zijn bouwwerk vinden.

#### 2.7.2 INT2: Hummus



#### Thema-introductie

Bij feesten worden in alle landen lekkere dingen gegeten. In India eten ze dan vaak hummus. Maar in India mag je niet met je linkerhand eten. Je eet daar altijd met je rechterhand. Want je linkerhand gebruik je op de wc.

#### Beschrijving

De welpen eten broodjes met hummus. Met hun rechterhand! Ze maken de broodjes zelf om een stok boven vuur. Als er geen vuur gemaakt mag worden, kan er naan-brood gegeten worden.

#### Vorbereitung ca. 60 minuten

- De ingrediënten voor hummus en de broodjes verzamelen. Hummus kan je in diverse smaken kopen. Naturel is het lekkerste voor kinderen.
- Het beslag voor de broodjes maken.
- Vuur maken.

#### Materiaal

- Hummus kan je in diverse smaken kopen. Naturel is het lekkerste voor kinderen.
- Recept en materiaal voor broodjes of naanbrood (recept voor naanbrood staat bij de tips van deze activiteit).
- Materiaal voor vuur.

#### Tips en veiligheid

- Let op gevaarlijke situaties bij het vuur.
- Houd rekening met diëten en allergieën. Overleg met ouders.
- Recept naan-brood: dit recept kan ook voor de broodjes aan de stok worden gebruikt of daar eventueel de yoghurt vervangen door water.
- Recept voor naanbrood:
  - Dit recept kan ook voor de broodjes aan de stok worden gebruikt of daar eventueel de yoghurt vervangen door water. Basisrecept voor 8 grote naan-broden:  
400 gr zelfrijzend bakmeel of 400 gram bloem + 11 gram bakpoeder  
300 gram yoghurt,

7 gram zout

Kneed een soepel deeg van het zelfrijzend bakmeel met de yoghurt en het zout. Het deeg is goed als het lekker elastisch en iets plakkerig aanvoelt. Verdeel het deeg in 8 gelijke stukken. Rol ieder stuk uit op een met olie ingevet keukenblad. Of leg er een velletje bakpapier onder, zo voorkom je dat het blijft plakken. Rol het lekker plat uit. Laat in de tussentijd een grillpan goed heet worden. Hoe heter hoe beter. Bak het naanbrood in ongeveer 2 tot 3 minuten per kant goudbruin en draai het dan om. Nadat de andere zijde ook een minuut of 2 gegrild is, is het naan-brood klaar.

### 2.7.3 INT3: Chappati's eten



#### Thema-introductie

Kinderen in India vinden Divali het leukste feest, want dan krijgen de kinderen snoep. En er worden chappati's gegeten. Dat zijn kleine pannenkoekjes. Kleine stukjes worden in suikerstroop gedoopt. In India eet je met je rechterhand. Want je linkerhand gebruik je op de wc.

#### Beschrijving

De welpen gaan chappati's (kleine pannenkoekjes) eten. Ze dopen kleine stukjes van hun pannenkoekje in suikerstroop. En dan smullen maar! En natuurlijk eet je met je rechterhand.

#### Vorbereiding ca. 30-45 minuten

- Beslag maken voor pannenkoekjes (is afhankelijk van wat je gebruikt: zelf gemaakt beslag, pannenkoekmix, kant en klaar beslag).
- Pannenkoekjes bakken.

#### Materiaal

- Pak(ken) pannenkoekmix, eieren, melk, bakboter.
- Kleine koekenpan.
- Suikerstroop.

#### Tips en veiligheid

- De welpen kunnen zelf hun pannenkoekje bakken. Zie [https://activiteitenbank.scouting.nl/index.php/component/k2/item/440-Pannenkoeken bakken op scouting manier](https://activiteitenbank.scouting.nl/index.php/component/k2/item/440-Pannenkoeken%20bakken%20op%20scouting%20manier).
- Houd rekening met diëten en allergieën. Overleg met ouders.
- Er is ook kant en klaar pannenkoekbeslag te koop in een flesje.
- Je kan ook zelf pannenkoekenbeslag maken (bijvoorbeeld voor 8 pannenkoeken: 300 gram bloem, mespunt zout, 2 eieren, ½ liter melk, bakboter. Zeef de bloem en het zout. Doe er de helft van de melk bij. Roeren tot het glad is. Dan de rest van de melk erbij. En weer roeren tot het glad is).
- In plaats van melk kun je ook water gebruiken. Of sojamelk.

### 2.7.4 INT4: (Film)kleding in India



#### Thema-introductie

In India dragen de mensen net zulke kleding als mensen in Nederland. Maar vrouwen in India dragen vaak shawls in vrolijke kleuren. In India worden films gemaakt in Bombay. Daarom wordt het Bollywood genoemd. De acteurs dragen prachtige kleding.

### Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van volwassenen en kinderen in Indiase kleding. Ook liggen er verkleedkleden (bijvoorbeeld kleurrijke shawls, kleding die je in een film zou kunnen gebruiken en mooie jurken, jasjes en broeken).

Aan de hand van de plaatjes praten over de kleding in India. En over filmkleding in Bollywood. Wat vinden de welpen van de kleding? Is het mooi? Is het handig, kan je ermee buiten spelen of sporten? Zouden ze het zelf willen hebben, voor een feestje bijvoorbeeld?

Daarna verkleden de welpen zich als een Indiaas kind of als een Bollywood filmster. Eventueel kan er een foto worden gemaakt van het groepje.

### Vorbereiding ca. 60 minuten

- Plaatjes van Indiase kleding printen en op karton plakken, of meteen op stevig papier printen.
- Verkleedkleden verzamelen.

### Materiaal

- Plaatjes van Indiase kleding (zie bijlage).
- Verkleedkleden.
- Eventueel camera of telefoon.

### Tips en veiligheid

- Als er kinderen zijn die niet op de foto mogen, maak dan geen foto.
- Denk eraan, dat foto's niet (zonder toestemming van de ouders) gebruikt mogen worden voor publicatie.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## **2.8 Haveli (Samenleving)**

Mor, de pauw, woont vlakbij de mensen in Haveli. Hij ziet hoe de mensen in India leven en waar ze wonen. Zelf is hij heel mooi, als hij zijn grote staartveren als een grote waaier laat zien. Maar hij vindt sommige huizen, tempels en paleizen van de mensen ook heel mooi. Hij kijkt altijd goed, als mensen elkaar begroeten. Hij heeft geprobeerd het ook zo te doen. Maar je hebt er vier poten voor nodig. Die heeft hij niet. Hij kijkt ook altijd naar de feesten van de mensen. Bijvoorbeeld als de mensen het Holi feest vieren. Ze dansen en zingen en ze gooien gekleurd poeder of gekleurd water naar elkaar. Ze zien er dan net zo gekleurd uit als hij.

### *2.8.1 SL1: Huizen, tempels*



### Thema-introductie

In India zijn andere gebouwen dan in Nederland: mooie, grote huizen en hele kleine huizen, huizen met veel kleuren, tempels en paleizen.

### Beschrijving

De welpen gaan een kwartet spel spelen over de gebouwen in India: tempels, paleizen en allerlei huizen. Op een bepaalde plek zijn vier bij elkaar horende kaarten verstopt. (Weer verstopten als je verder gaat.) Op de vier bij elkaar horende kaarten staat een rebus. Die geeft een aanwijzing, waar je nu moet gaan zoeken.

### Vorbereiding ca. 60-90 minuten

- Kwartet spel printen en op karton plakken of meteen op stevig papier printen.

- Op elke 4 kaarten samen een rebus.

#### Materiaal

- Kwartetspel (zie bijlage).
- Rebus per 4 bij elkaar horende kaarten; je kunt in plaats van een rebus ook het jungle alfabet gebruiken. Het lettertype kan je hier downloaden:  
<https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/thema-1/3722-lettertype-jungle-alfabet>.

#### Tips en veiligheid

- Verstop de kaarten op een plek waar de welpen bij kunnen zonder gevaarlijk te moeten doen. De kaarten moeten niet te makkelijk, maar ook niet te moeilijk gevonden kunnen worden.

#### 2.8.2 SL2: Holi feest



#### Thema-introductie

Het Holi feest is in India een belangrijk feest, in het voorjaar. Al in de weken en dagen voor het feest zijn er voorbereidingen. Zo wordt er op de markt poeder in allerlei kleuren verkocht. Want dat gekleurde poeder wordt gebruikt op het feest. Mensen gooien naar elkaar met gekleurd water of gekleurd poeder. Zo is iedereen dan hetzelfde. Er is geen onderscheid meer tussen mensen.

Tijdens het feest wordt er ook gedanst en gezongen. In India gaat een dans altijd over de goden. Maar een Indiase dans leer je niet zo snel. Daarom doen de welpen een andere dans.

#### Beschrijving

De welpen gaan het Holi feest vieren: dansen, zingen en confetti of gekleurd papiersnippers naar elkaar gooien.

Dansen bijv. de rivier de Rhone:

- <https://www.vrijeschoolliederen.nl/lied/de-rivier-de-rhone/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zS2HdU6MFKQ>

Liedjes: misschien wil iemand wel als een DJ kinderliedjes laten horen. De kinderen en leiding zingen natuurlijk mee. Je kunt natuurlijk ook een cd met kinderliedjes gebruiken.

#### Vorbereiding ca. 60 minuten

- Confetti kopen of gekleurd papier versnipperen.
- Dans uitzoeken eventueel met muziek.
- Liedjes: cd lenen. Misschien heb je die zelf. Of iemand vragen die als DJ kinderliedjes wil draaien.

#### Materiaal

- Confetti of gekleurd papier.
- Eventueel muziek bij de dans.
- Cd.

#### Tips en veiligheid

- Je kunt deze activiteit met een groepje doen als onderdeel van een postenspel. Je kunt het ook doen aan het eind van de dag met alle welpen en leiding.
- Door confetti kan de vloer glad worden. Ga eerst dansen en/of zingen en daarna confetti gooien. Of gebruik een andere ruimte voor het confetti gooien. Gebruik een ruimte waar je de confetti gemakkelijk op kan ruimen.

### 2.8.3 SL3: Namasté



#### Thema-introductie

In India groeten de mensen elkaar door namasté te zeggen. Hierbij worden de handen tegen elkaar gedruwd. De handpalmen raken elkaar. De vingers wijzen naar boven, een beetje gebogen in de richting van het hoofd. Vaak wordt hierbij een kleine buiging gemaakt. Bij dit gebaar wordt vaak 'namasté' gezegd. Het kan ook zonder woorden worden gedaan. Je groet en toont respect.

#### Beschrijving

Aan de welpen vertellen wat namasté betekent. Het is een groet en betekent: ik buig voor jou. De groet voordoen en oefenen met de welpen. Hoe hoger je handen, des te meer respect je toont. Bespreken: wat betekent respect? Hoe toon je respect in Nederland?

In een afgebakend gebied is een welp de tikker. Als je getikt wordt, sta je stil. Je bent weer vrij als een van de welpen, die nog niet getikt is, je aantikt. Je bedankt door 'namasté' te zeggen. Eventueel kan ook de groet worden gedaan.

#### Vorbereiding ca. 5 minuten

- Terrein afbakenen.

#### Materiaal

- Materiaal om terrein af te bakenen.

#### Tips en veiligheid

- Dit is een renspeel. Zorg voor een vlak terrein.

### 2.8.4 SL4: Een dag uit het leven van een kind in India en Nederland



#### Thema-introductie

Het leven van kinderen in India is anders dan het leven van kinderen in Nederland. Een kind in India, dat in de stad woont, gaat met een riksja of de schoolbus naar school. Aan het begin van de schooldag staat alle leerlingen (in schooluniform) netjes in de rij op het plein. De directrice vertelt het laatste nieuws en de kinderen leggen de eed aan India af. Dan beginnen de lessen. Tussen de middag eten de kinderen een maaltijd, gewoon buiten op de grond. Gymnastiek is buiten op het plein. Na schooltijd spelen de kinderen buiten.

Voor kinderen in een dorp is school vaak een ruimte, waar ze op de grond zitten of de school is onder een boom. Ook daar dragen de kinderen een schooluniform. Natuurlijk spelen kinderen in een dorp ook. Maar daar zijn ook kinderen die voor of na schooltijd allerlei dingen moeten doen: bijvoorbeeld water halen, voor de dieren zorgen, de ouders helpen.

In India is kinderarbeid verboden. Toch komt het voor, dat kinderen moeten werken en niet naar school kunnen. In India is het leven in de stad heel anders dan het leven (ver) buiten de stad. In de stad is het druk. Er rijden bussen en taxi's (riksja's). Er zijn huizen dicht op elkaar. Soms zijn de huizen groot. In een dorp zijn kleine huizen. Soms lijkt het meer op een hut. De meeste winkels zijn anders dan in Nederland. In India wordt veel op straat verkocht, bij een huis of langs de weg. Er zijn boeren die een tractor hebben, maar vaak loopt er een os voor de ploeg.

#### Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van kinderen in India en in Nederland. De welpen gaan het leven van een kind in Nederland vergelijken met het leven van een kind in India. Praat eerst met de welpen over de

plaatjes over Nederland. Wat zien ze op de plaatjes? Hoe ziet hun school en hun klas eruit? Wat doen zij op school en na school? Hoe ziet hun huis en hun kamer eruit? Hoe ziet hun straat en hun woonplaats eruit? Als ze naar hun opa en oma gaan of hun oom en tante, hoe ziet het daar uit? Gebruik hierbij eventueel een boek over de eigen omgeving, bijvoorbeeld de eigen stad of dorp. Of een zoekboek ('Waar is Wally?'). Daarna praat je met de welpen over de plaatjes over India. Wat zien ze op de plaatjes?

#### Vorbereiding ca. 60 minuten

- Plaatjes printen en op karton plakken of meteen op stevig papier printen.
- Eventueel zoekboeken ('Waar is Wally') en boeken over de eigen omgeving lenen in de bibliotheek.

#### Materiaal

- Plaatjes van kinderen in India op school, spelend, aan het werk en verkeer (zie bijlage).
- Zoekboeken, bijvoorbeeld 'Waar is Wally?'. In de bibliotheek zijn vaak fotoboeken over de eigen stad of het eigen dorp.

#### Tips en veiligheid

- Let erop, dat elke welp, die iets wil vertellen, aan bod komt. Vraag eventueel aan een stille welp of die ook iets wil vertellen. Vraag hem hoe het bij hem is in zijn school, straat of huis.

**Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de uitnodiging.**

## 3 Verloop Jungledag 2020

### 3.1 Aankomst

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

### 3.2 Opening

Dit jaar verzamelen de welpen zich bij de Khaali Jagah Vlake. Hier begint het thema verhaal. Akela roept luid: “Yalahiiiiiii!” Alle aanwezige jungledieren<sup>2</sup> verzamelen zich rond Akela. Akela vertelt over het aanstaande feest. Daarna verschijnt Shere Khan ten tonele. Hij is boos, want hij heeft geen uitnodiging ontvangen. Dan komt Dahinda het toneel op. Shere Khan ziet haar en begint haar te achtervolgen: “Ik niet naar het feest? Dan jij ook niet!”, gromt hij. Hier eindigt het eerste gedeelte van het verhaal.

Nadat het verhaal is uitgespeeld, legt Akela nog eens uit wat de bedoeling is. Samen met de welpen gaan ze op zoek naar de uitnodiging van Shere Khan. Bij elk activiteitsgebied kunnen ze een stukje vinden. Dan worden de welpen in groepjes verdeeld en gaan zij met de jungledieren naar de activiteitsvelden.

### 3.3 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af, op zoek naar een stukje van de uitnodiging. De welpen zullen er wat moeite voor moeten doen of ze zelfs verdienen door activiteiten te doen. Voor elk activiteitsgebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Daarnaast is ieder activiteitsgebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Deze kun 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 leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

### 3.4 Sluiting

De welpen verzamelen zich weer bij de Khaali Jagah Vlake. Alle nesten leveren daar de stukjes uitnodiging in die ze tijdens de activiteiten hebben verdiend. Akela, de welpen en de andere jungledieren passen alles in elkaar. Op het toneel ligt nu een complete uitnodiging waarop de naam van Shere Khan staat. Plots horen we een luide brul en verschijnt Shere Khan ten tonele. Hij gaat luid tekeer over het niet uitgenodigd zijn voor het feest. Dan ziet hij de uitnodiging en druipt beschaamd af. Dan speelt zich buiten het zicht van het publiek de scene af waarin Dahinda gekust wordt. Op het toneel zien we confetti, rook. Als de rook verdwenen is, zien we een bed en daarin ligt een meisje. Ze

---

<sup>2</sup> Je kan de jungledieren laten spelen door acteurs (bv. explorers of roverscouts), maar het is ook leuk wanneer alle leiders zich bij Akela verzamelen.

wordt wakker, strekt zich even uit en kijkt verbaasd om zich heen. Vanuit de coulissen horen we: "Goedemorgen, prinses Dahinda!"

Hiermee is de Jungledag 2020 afgesloten.

### 3.5 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 halen zelf bordjes met nummers/afbeeldingen van één grote wand/waslijn op de verzamelplek of een aparte wand/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 nieuwe, 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 (populaire) activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben;
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitsgebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitsgebieden.

#### *Optie 2: Rouleren*

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten. 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 in dit geval tussen acht speelvelden (activiteitsgebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen acht activiteiten (één uit ieder activiteitsgebied). 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;
- Ieder groepje krijgt de kans om alle activiteiten te doen.

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 duren en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of 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 en/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 en/of plaatjes van junglegebieden die ze op volgorde moeten “volgen”/zoeken.

#### Tips:

- In plaats van speurtekens en/of een schatkaart, kun 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 zijn minst met regelmaat een medewerker (als themafiguur) langs de route en op bijvoorbeeld 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 goed het tijdschema door. Zorg als het even kan dat je leiding op de posten hebt staan die de tijd goed in de gaten kunnen houden, of leg bij elke post een portofoon om het roulatiesignaal door te geven;
- Probeer de posten allemaal even lang te maken, of compenseer eventueel met een langer/korter stukje van de speurtocht;
- Het kan leuk zijn om een aantal activiteiten te kiezen waar ook buitenstaanders eenvoudig bij aan kunnen sluiten.

### **3.6 Tijdschema**

Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen 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 half uur, betekent dit dat de hele Jungledag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak. Hieronder zie je een voorbeeld van een tijdschema voor een Jungledag. Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In het 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 tegelijkertijd pauze? En wie zorgt voor drinken en snacks? 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 Jungledag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

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

### Pers

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

**Tip:** op [www.scouting.nl](http://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 regionaal thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. Op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl) vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via [www.scouting.nl](http://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 'Jungle Fever' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank ([www.scouting.nl/activiteitenbank](http://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. Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2019>.

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

- Maak de uitnodiging in de vorm van een popup kaart (zie dit [voorbeeld](#)<sup>3</sup>).
- Maak van de uitnodiging een puzzel die de welpen zelf in elkaar kunnen zetten.
- Zet in het lokaal een slagboom en laat Akela de welpen vertellen welke avonturen ze tijdens de Jungledag gaan beleven als ze voorbij de slagboom gaan.
- 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](mailto:scoutingacademy@scouting.nl).

---

<sup>3</sup> [https://youtu.be/\\_5E1hXcHNEA](https://youtu.be/_5E1hXcHNEA)

## 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.

De speldraad voor dit seizoen (2019/2020) is 'Jungle Fever' waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van sport, spel én buitenleven *de wereld om zich heen te verkennen*. De activiteitengebieden Sport & Spel en Buitenleven krijgen in deze speldraad extra aandacht.

In voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

| Seizoen | Speldraad                          | Aandacht voor                                                                                   | Activiteitengebieden                          |
|---------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 2015/16 | De Toekomstboom                    | Samenwerken met elkaars kwaliteiten en aan een duurzame toekomst                                | Buitenleven; Identiteit                       |
| 2016/17 | Binnenste buiten                   | De open verbondenheid met de buitenwereld en wat betekent Scouting voor jongeren en de omgeving | Samenleving; Veilig&Gezond                    |
| 2017/18 | Opposites attract - Dare 2 Explore | Het ontdekken van je eigen kwaliteiten en die van anderen                                       | Identiteit; Expressie                         |
| 2018/19 | The Final Frontier                 | Het verleggen van 'je eigen' grenzen en nieuwe dingen ontdekken.                                | Uitdagende Scoutingtechnieken; Internationaal |

### 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.

#### Bever: Bever-Doe-Dag

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

#### *Scouts: regionale Scoutingwedstrijden*

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. 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 activiteitsgebieden. 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 spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

#### *Explorers*

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten

in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

### *Roverscouts*

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regioactiviteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók 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 2019/2020: 'Jungle Fever'

### 7.1 Uitleg

#### 7.1.1 Wat willen we bereiken met deze speldraad?

- In dit seizoen vieren alle landelijke en regionale activiteiten **op hun eigen wijze** 100 jaar welpen.
- We hebben in het vorige seizoen de Final Frontier gevonden en nu gaan **alle speltakken** back-to-basic naar hun Scoutingroots om met elkaar het feest in de Jungle **op hun eigen manier** te vieren.
- Jungle Fever is het feest van de hele vereniging samen, wat ons met elkaar verbindt. Iedereen is welkom en kan meedoen aan de feestactiviteiten.
- Scouts dagen elkaar uit om hun eigen fysieke sportieve grenzen te verkennen en helpen elkaar daarbij.
- Scouts zorgen voor de (jungle)natuur en ook voor elkaar, zodat ze na het feestvieren nog jarenlang samen met plezier kunnen spelen.

#### 7.1.2 Waar kan je aan denken bij deze speldraad?

- We hebben de Final Frontier gevonden, zijn voorbij de grenzen gegaan en we komen weer thuis in de jungle om feest te vieren. We gaan nu los in de jungle.
- Feestkoorts, bezeten zijn van de jungle.
- Olympische Spelen, levende (bord)spellen.
- Overleven, conditie, eten uit de natuur.
- Zorg voor de (jungle)natuur, je wilt je feestje in een mooie omgeving en deze ook behouden.
- Thema's zoals Expeditie Robinson, Pipi Langkous, The Lion King, Prinses Dahinda, Indiana Jones.

### 7.2 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Sport & Spel en Buitenleven:

#### 7.2.1 Activiteitengebied Sport & Spel:

- Onder het activiteitengebied Sport & Spel vallen alle sporten en alle spellen zoals een postenspel, een renspeel, een binnenspel, een teamspel, een bordspel.
- Bij het thema Jungle Fever kan je denken aan: Jumanji; Slangen en ladders; Op jacht naar de schat; Dora de explorer; Dungeons and dragons; Just Dance; Minecraft.

#### 7.2.2 Activiteitengebied Buitenleven:

- Het activiteitengebied Buitenleven heeft alles met de natuur en de aarde te maken. Daaronder vallen activiteiten zoals: survivaltechnieken; kennis van plant en die; recycling, klimaat, energiebesparing; natuurbeheer (wilgenknoten); kennis van het weer en de seizoenen; oriënteren op sterren, sterrenbeelden.
- Bij het thema Jungle Fever kan je denken aan: Freek de Wilde Wereld; de Pandadroom; Steve Irwin; Storm chasers; Ko de boswachtershow; Bear Grylls; Nacht van de nacht; Torteltuinen van Pluk van de Petteflet; Pluktuinen en voedselbossen.

## 8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

### Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen  
Bouk de Wit  
Chris van Arenthals  
Corine Dudok van Heel  
Edwin Echtermeyer  
Erica Marsman  
Esther van Vliet  
Fraukje Rosier  
Gert-Jan Luis  
Ineke Stam  
Johanna Sanger  
Joost Mul  
Lise Berghuis  
Lisette Eggelmeijer  
Robert Elsinga  
Sven van Nieuwenhoven  
Tineke van der Ploeg  
Wendy van Rossum  
Zo Melief

### 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 2020.

### Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2020 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop ([www.scoutshop.nl](http://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 50054).

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

### Spelbrochure 2020-2021

Ideeen uit de praktijk en suggesties voor de Bever-Doe-Dag 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](mailto:spelspecialisten@scouting.nl).

© 2019 Vereniging Scouting Nederland



**Download de brochure  
en de bijlagen hier!**



**Scouting**

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

**Scouting Nederland**  
Postbus 210 • 3830 AM Leusden  
tel +31 (0)33 496 09 11  
e-mail [info@scouting.nl](mailto:info@scouting.nl)  
web [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)