

Spelbrochure

Jungledag 2023

‘Tijd voor Avontuur: Jacala en de verborgen vallei’



Deze Jungledag gaat Jacala op zoek naar de bron van de Waingoengarivier. Dit is de rivier die door de jungle stroomt. Na een lange tocht komt Jacala terecht in een vreemde vallei waar Jacala samen met een vermoedelijk familielid allerlei avonturen beleeft.



Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2023. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van de regionale Jungledag. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen 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.

Tijd voor Avontuur!

Na tien jaar 'Laat je uitdagen!' is het tijd voor iets nieuws. Tijd voor Avontuur is de nieuwe 'huisstijl' voor Scouting, die je overal voor kunt inzetten. Het werven van jeugdleden, vrijwilligers, zelfs om ouders aan je groep te binden om zo nu en dan een klusje te doen. Tijd voor Avontuur staat voor de toffe en uitdagende activiteiten die je bij Scouting kunt doen en er is een doorlopende serie van posters, flyers, banners, etc. gemaakt waar je als groep of regio steeds gebruik van kunt maken. De materialen die zijn ontwikkeld, zien er fris en modern uit. Meer informatie over Tijd voor Avontuur vind je op [de website van Scouting Nederland](#).

Spelthema

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar in het teken van Tijd voor Avontuur. Dit is het spelthema dat als rode draad de basis is voor de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Op basis van dit spelthema wordt door elke activiteit een themaverhaal uitgewerkt. In deze spelbrochure is dat uitgewerkt in een avontuurlijk themaverhaal: *Tijd voor Avontuur: Jacala en de verborgen vallei*.

Het themaverhaal

Deze Jungledag gaat Jacala op zoek naar de bron van de Waingoengarivier. Dit is de rivier die door de jungle stroomt. Na een lange tocht ontdekt Jacala de bron van de rivier in een grot. Aan het einde van de grot ziet hij een fel licht. Nieuwsgierig als hij is, vervolgt hij zijn reis naar de einde van de grot. Dan komt hij in een vreemde vallei terecht. Het lijkt wel een sprookjesland! Overal waar Jacala om zich heen kijkt ziet hij de mooiste kleuren en ruikt hij heerlijke geuren. Hij ontmoet de bewoners van de vallei en maakt al snel veel vrienden. Maar de beste vriendschap sluit hij met een grote draak. Samen beleven ze de gaafste avonturen in de vallei.

Jacala is heel enthousiast over de vallei en wil alle jungledieren over zijn avontuur vertellen. Helaas is de draak te groot om mee te gaan naar de jungle, dus neemt Jacala afscheid van de draak en gaat hij terug naar de jungle. Hij kan niet wachten om alle jungledieren te vertellen over de avonturen die hij heeft beleefd en hen de spellen te leren die hij heeft geleerd.

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

De spelbrochure

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 kun je onder [Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Jungledag](#) ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Jungledag en een voorbeelduitnodiging.

Heb je als regio nog vragen over de Jungledag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldige dag van te maken!

INHOUD

1	Tijd voor Avontuur: Jacala en de verborgen vallei	7
1.1	Thema vormgeven	7
1.2	Wat er voorafging...	7
1.3	Themaverhaal Jungledag 2023	7
2	Activiteiten	8
2.1	Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	8
2.1.1	Thema-introductie: De drie biggetjes	8
2.1.2	UST1: Gigantisch mikado	9
2.1.3	UST2: Waar zet ik mijn huisje neer?	10
2.1.4	UST3 Mijn huisje is van palen gebouwd!	10
2.1.5	UST4: Wijze lessen van moeder varken	11
2.2	Haveli (Samenleving)	11
2.2.1	Thema-introductie: Tafeltje dek je, ezeltje strek je, knuppel uit de zak	11
2.2.2	SL1: Arm of rijk	12
2.2.3	SL2: Honger, iets met eten voor een ander	13
2.2.4	SL3: De nieuwsgierige waard	13
2.2.5	SL4: Samen maken we iets moois!	14
2.3	Emaarate ruïne (Internationaal)	15
2.3.1	Thema-introductie: Doornroosje	15
2.3.2	INT1: Waar komt de prins vandaan?	16
2.3.3	INT2: Prinsen smullen	16
2.3.4	INT3 Wat zegt die prins eigenlijk?	17
2.4	Guha grotten (Expressie)	18
2.4.1	Thema-introductie: Joris en de Draak	18
2.4.2	EXP1: Dansen in de jungle	18
2.4.3	EXP2: Knutsel de grote draak	19
2.4.4	EXP3: Vreemde figuren op de muur	20
2.4.5	EXP4: Geluiden uit de vallei	21
2.5	Raadsrots (Identiteit)	22
2.5.1	Thema-introductie: Sneeuw witje	22
2.5.2	ID1: Spiegeltje, spiegeltje aan de wand...	23
2.5.3	ID2: Ieder heeft zijn eigen geurtje	24
2.5.4	ID3: Jungle complimentendag	24
2.6	Wolvenhol (Veilig & Gezond)	25
2.6.1	Thema-introductie: Hans en Grietje	25
2.6.2	VG1: Een lekker huisje	26

2.6.3	VG2: Krachtvoer voor een sportieve krokodil	27
2.6.4	VG3: In het donker	28
2.6.5	VG4: Weet wat je eet uit de natuur!	29
2.7	Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	29
2.7.1	Thema-introductie: Klein Duimpje	29
2.7.2	SPS1: Zevenmijlslaarzentocht	30
2.7.3	SPS2: Kruip door, sluip door	30
2.7.4	SPS3: Zakhoppen	31
2.7.5	SPS4: Reuzen tegen Klein Duimpjes	31
3.8	Talaab poel (Buitenleven)	32
2.7.6	Thema-introductie: De wolf en de zeven geitjes	32
2.7.7	BL1: Niet alle dieren lopen op dezelfde manier	34
2.7.8	BL2: Dierensporen	35
2.7.9	BL3: Geluidenlotto	35
2.7.10	BL4: Boomvruchtendomino	36
3	Verloop Jungledag 2022	37
3.1	Aankomst	37
3.2	Opening	37
3.3	De activiteit	37
3.4	Sluiting	38
3.5	Spelverloop	38
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	38
3.5.2	Optie 2: Rouleren	38
3.5.3	Optie 3: Speurtocht	39
3.6	Tijdschema	39
4	Wees zichtbaar!	41
4.1	Invloedrijke personen	41
4.2	Pers	41
5	Tips om groepen te betrekken	42
5.1	Tips	42
5.2	Ga eens op bezoek	42
5.3	Betrek ze bij de organisatie	42
5.4	Een gastopkomst	42
5.5	Duidelijk en voldoende informeren	43
5.6	Hype / buzz creëren met PR	43
5.7	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	43
5.7.1	Het verhaal	43

5.8	Regio-organisator	46
6	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	47
6.1	Het jaarlijkse spelthema	47
6.2	De spelbrochures	47
6.2.1	Bevers: Bever-Doe-Dag	47
6.2.2	Welpen: Jungledag	47
6.2.3	Scouts: regionale Scoutingwedstrijden	48
6.2.4	Explorers	48
6.2.5	Roverscouts	48
6.3	Het spelboeket	49
7	Spelthema 2022-2023: 'Jacala en de verborgen vallei.'	50
7.1	Uitleg	50
7.1.1	Wat willen we bereiken met dit spelthema?	50
7.1.2	Waarom een thema?	50
7.1.3	Wat zijn de kenmerken van een goed thema?	50
8	Colofon	51

1 Tijd voor Avontuur: Jacala en de verborgen vallei

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 Jacala rond te laten lopen, het themafiguur die dit jaar naast Mowgli en Shanti centraal staat 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 Voorbereiding: ca. sopkomst. Maar je kan natuurlijk ook eens echt 'out of the box' gaan door bijvoorbeeld een 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 Wat er voorafging...

Om groepen de mogelijkheid te geven zich voor te bereiden op de Jungledag is er een extra verhaal geschreven dat zich afspeelt vóór de gebeurtenissen in het themaverhaal. Dit verhaal kunnen de groepen gebruiken om zich alvast een beetje in te leven en om voorbereidende activiteiten te bedenken. Je vindt dit verhaal in § 5.7.1.

1.3 Themaverhaal Jungledag 2023

Akela en Chil heten de welpen net welkom als Jacala hijgend en puffend aan komt lopen. Hij vertelt in het kort over zijn tocht over de Waingoengarivier en met name over de vallei die hij ontdekt heeft. Hij vertelt over de verschillende bewoners die hij ontmoet heeft: zij grote vriend draak, Sneeuw witje, drie zoons van de arme kleermaker, drie biggetjes, een wolf, zeven geitjes en nog veel meer. Shanti stapt naar voren en roept: "Jij hebt het gewoon over sprookjes! Die ken ik wel, maar die zijn toch niet echt?" Jacala kijkt Shanti aan en zegt: "Jawel hoor, ik heb samen met de grote draak alle sprookjesfiguren ontmoet, gesproken, met ze gespeeld en zelfs met ze gegeten! Zal ik jullie de spelletjes leren die ik daar gedaan heb?"

Het verhaaltje hierboven is de start van de Jungledag. Wat vooraf ging aan de Jungledag kan je vinden in het themaverhaal in hoofdstuk 5.7 bij de voorbereidende opkomst.

2 Activiteiten

Per activiteitengebied 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.

Bij elk activiteitengebied staat het sprookje vermeld dat in dat gebied wordt gebruikt als leidraad. Bijlagen bij deze activiteiten vind je op www.scouting.nl onder [Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Jungledag](#).

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



= rustig



= gemiddeld



= actief

Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de welpen 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 hen afkomt.

2.1 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

2.1.1 Thema-introductie: De drie biggetjes

Er was er eens een varkensmoeder die drie biggetjes had. Zij vond het tijd worden dat de biggetjes op eigen pootjes zouden gaan staan. Dus vertelde zij aan haar kinderen dat zij nu oud genoeg waren om een eigen huisje te bouwen. Voordat de biggetjes aan de slag gingen, gaf de varkensmoeder haar kinderen nog een paar wijze lessen mee.



Het eerste biggetje bouwde een huisje van stro, dat was in één dag klaar. Het tweede biggetje bouwde zijn huisje van hout. Daar moesten heel wat planken voor gezaagd worden, maar na een paar dagen was ook dat huisje af. Het derde biggetje bouwde zijn huisje van steen. Dat was een hele klus, steen voor steen moesten de muren gemetseld worden. De andere twee biggetjes gingen van tijd tot tijd kijken en lachten hun broertje uit. Maar het biggetje bleef rustig doorbouwen en ook dat huisje kwam af.

Op een dag kwam er een hongerige wolf langs. Hij had wel trek in een mals varkensboutje. Hij klopte aan bij het huisje van stro. "Biggetje, biggetje, laat me erin", riep de wolf. Maar het biggetje, dat goed geluisterd had naar alle raadgevingen van zijn moeder, deed de deur niet open. De wolf bleef kloppen en riep weer: "Biggetje, biggetje, laat me erin!" Het biggetje antwoordde: "Beste wolf, dat heeft echt geen zin!" "Dan word ik boos", riep de wolf. "En met mijn mond, blaas ik je huisje tegen de grond!". De wolf blies en blies en in een ogenblik was het huisje van stro omvergeblazen. Het biggetje kon nog maar net ontsnappen en holde naar het huisje van hout. Hij kon net op tijd daar naar binnen.

De wolf liep naar het houten huisje en klopte ook daar aan. "Biggetjes, biggetjes, laat me erin!" "Beste wolf, dat heeft echt geen zin", riepen de twee biggetjes in koor. "Dan word ik boos en met mijn mond,

blaas ik dit huisje tegen de grond”, antwoordde de wolf weer. De wolf moest nu wel wat vaker blazen, maar ook het houten huisje werd omvergeblazen. Gelukkig konden de twee biggetjes ontsnappen en ze vluchtten samen naar het huisje van steen.

Maar de wolf had nog steeds trek in een varkensboutje en klopte dus ook aan bij het stenen huisje. “Biggetjes, biggetjes, laat me erin!”, riep hij opnieuw. “Beste wolf, dat heeft echt geen zin”, riepen de drie biggetjes nu in koor. “Dan word ik boos en met mijn mond, blaas ik het huisje tegen de grond”, riep de wolf nog stoer. Hij begon te blazen. Maar hoe hard de wolf ook blies, het huisje werd niet omvergeblazen. Moe van het blazen liep de wolf een rondje om het stenen huisje. Daar ontdekte hij een regenpijp. De wolf verzoon een list. Ik klim via de regenpijp naar boven en laat me dan door de schoorsteen naar beneden glijden. Dan heb ik toch een lekker hapje, bedacht hij. Voorzichtig kromp de wolf omhoog. Maar wat de wolf niet wist, was dat de biggetjes allang in de gaten hadden wat de wolf van plan was. Op het vuur stond een hele grote pan met soep. En ja hoor, de wolf gleed door de schoorsteen naar beneden en kwam met een plons in de grote soeppan terecht. De biggetjes deden snel het deksel op de pan en ze hebben nooit meer last gehad van de wolf. Daarnaast hadden ze ook nog een heerlijk soepje. En ze leefden nog lang en gelukkig.

2.1.2 UST1: Gigantisch mikado

Doel

Geconcentreerd samenwerken om de weg vrij te maken.



Thema-introductie

Tijdens zijn reis stroomopwaarts komt Jacala langs Kaa en daar zijn een heleboel takken, lianen en bomen die zijn weg versperren. Die moeten natuurlijk uit het water gehaald worden.

Beschrijving

De pionierpalen en touwen liggen klaar in een denkbeeldige rivier. Het gaat om pionierpalen van 3, 2 en 1 meter en pioniertouwen. Ze liggen schots en scheef op elkaar. De welpen worden verdeeld in nesten. Om de beurt mag een nest proberen een paal of liaan op te pakken en uit de rivier te tillen. Maar als de rest van de palen beweegt, wordt Kaa wakker en duwt de paal of de liaan weer terug de rivier in. Lukt het wel, dan mogen ze nog een poging wagen. Lukt dat niet, dan mag een volgend nest een poging wagen. Wie haalt de meeste palen en lianen uit de rivier in de afgesproken speeltijd?

Vorbereiding: ca. 15-30 minuten

- Van tevoren met een touw de rivier uitleggen van ongeveer 3 meter breed en de palen schots en scheef in de rivier leggen.

Materiaal

- 12 pionierpalen van 3 meter.
- 8 pionierpalen van 2 meter.
- 10 pionierpalen van 1 meter.
- 30 touwen van minimaal 5 meter.

Tips en veiligheid

- Goed opletten dat als ze de palen willen oppakken de rest van de palen niet over de welpen heen rollen.

2.1.3 UST2: Waar zet ik mijn huisje neer?

Doel

Basisbeginselen van het kompas leren (acht windstreken).



Thema-introductie

Wanneer je een huis gaat bouwen, houd je rekening met een aantal factoren: waar schijnt de zon, hoe bescherm ik me tegen de wind en op welk plekje op het terrein ga ik bouwen. Pal in de zon of in de schaduw van de bomen. Dat doen de biggetjes ook. De zon komt op in het oosten en gaat onder in het westen. Hier in Nederland hebben wij het meeste te maken met wind uit het westen, dus passen zij hun huisjes aan.

Beschrijving

De welpen staan in het midden van het speelveld in een kleine cirkel. In een grote cirkel daarom heen zijn bordjes opgehangen met daarop de windrichtingen, noord, oost, zuid en west en ook nog noordoost, noordwest, zuidwest en zuidoost.

De spelleider roept een van de windrichtingen en de welpen rennen hier zo snel mogelijk naar toe. Dit herhaal je een aantal keren en dan vertel je dat de langzaamste zal afvallen. De welp die afvalt gaat in het midden van de kring staan (in de startcirkel). Wie blijft er over en kent dus de kompasrichtingen en is bovendien erg snel?

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Grote kaarten maken van de 8 windstreken en plastificeren.
- Dubbele cirkel uitzetten en bordjes ophangen.

Materiaal

- Bordjes met windstreken.
- Eventueel touwen om de cirkels uit te leggen.

Tips en veiligheid

- Merk je dat de welpen de acht windrichtingen heel goed weten, kan je het altijd nog uitbreiden tot zestien windstreken, Zorg ervoor dat je die bordjes achter de hand hebt, zodat je ze eventueel tussentijds kan ophangen.
- Om op de rivier te varen heb je een bootje nodig, zodra je de windrichting roept kun je ook vertellen dat je een twee- of driepersoons boot wenst. De kinderen vormen samen de boot en hollen naar de genoemde windsteek.

2.1.4 UST3 Mijn huisje is van palen gebouwd!

Doel

Ruimtelijk denken en beginselen van pionieren.



Thema-introductie

De biggetjes bouwen allemaal een eigen huisje, ieder op zijn eigen manier. De een doet het met stro, de ander met hout en nog een ander met stenen. Hoe maak jij je huisje?

Beschrijving

De welpen gaan hun eigen huisje bouwen. Als materiaal krijgen ze satéprikkers en katoen. Ze mogen helemaal zelf weten hoe hun huisje eruit gaat zien. Vertel wel dat het een driedimensionaal huisje moet worden. Is er genoeg tijd dan kan je ze ook een deur en raam erin laten maken.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Materiaal inkopen en klaarzetten.

Materiaal

- Heel veel satéprikkers.
- Katoen.
- Scharen.

- Tafels en banken

Tips en veiligheid

- Laat de welpen lekker aan tafel zitten te knutselen.
- Het doet er niet toe hoe de welpen de stokjes aan elkaar knopen, nog geen verplichting om sjorringen te maken.

2.1.5 UST4: Wijze lessen van moeder varken

Doel

Een andere vorm van taal leren kennen.



Thema-introductie

Moeder varken geeft haar drie biggetjes een paar wijze lessen mee. Ze heeft ze ook opgeschreven, zodat de biggetjes ze iedere dag weer kunnen lezen. Ze heeft dat in geheimschrift gedaan, zodat alleen haar biggetjes het kunnen lezen, of kunnen de welpen het ook?

Beschrijving

Elke welp krijgt een A4 papier met daarop de tekst in het welpegeheimschrift. Kunnen zij de boodschap van moeder varken ontcijferen?

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Tekst kopiëren.
- Eventueel slinger maken met de losse letters.

Materiaal

- De brief met de boodschap (zie bijlage).
- Vertaling van de boodschap.
- Pennen of potloden.

Tips en veiligheid

- Mochten de welpen het geheimschrift nog nooit hebben gezien, dan een slinger ophangen met elke letter los op een kaartje met daarop de gewone letter.
- Je kunt ook de hint geven dat de eerste letter van het plaatje de letter in het ABC aangeeft. Sommige tekeningetjes zijn wat onduidelijk.
- Het welpegeheimschrift is te downloaden op de [website van Scouting Nederland](https://www.scouting.nl/website-van-scouting-nederland).

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een “meegeefkaartje” van de drie biggetjes mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitengebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

2.2 Haveli (Samenleving)

2.2.1 Thema-introductie: Tafeltje dek je, ezeltje strek je, knuppel uit de zak

Er was er eens een kleermaker die drie zoons had. Op een dag trokken de jongens de wijde wereld in om een vak te leren. De oudste wilde meubelmaker worden, de middelste molenaar en de jongste timmerman. Toen de oudste zoon drie jaar bij een leermeester had gediend, zat zijn scholing erop. Als dank kreeg de jongen een houten tafeltje. Het is geen gewoon tafeltje, maar het tafeltje heeft toverkracht. De meubelmaker vertelde aan de zoon: “Wanneer je “Tafeltje dek je” zegt, verschijnt er een heerlijke maaltijd op tafel!”



Op weg naar huis overnachtte de jongen in een herberg. "Ik heb helaas geen eten meer voor u", zei de waard. "Dat geeft niet", zei de jongen. "Tafeltje dek je!" En hup... het eten was geregeld. Toen het nacht was, wisselde de jaloerse waard het tafeltje stiekem om. Thuis wilde de zoon het tafeltje laten zien. Enthousiast riep hij: "Tafeltje dek je!" Maar er gebeurde helemaal niets.

Ook voor de tweede zoon zat zijn leertijd erop. Als dank ontving hij van zijn leermeester een ezel. Het is geen gewone ezel, maar de ezel bezit toverkracht. "Wanneer je zegt: "Ezeltje strek je", zal de ezel zijn staart optillen en je gouden munten schenken", sprak de meester.

Ook deze zoon logeerde in de herberg. De waard had ontdekt hoe de jongen aan goudstukken kwam. 's Nachts wisselde hij de ezel stiekem om. Toen de tweede zoon de volgende dag thuiskwam wilde hij zijn ouders en broer laten zien wat hij voor een bijzonder cadeau van zijn leermeester had gekregen, maar er gebeurde niets.

De vader wist niet wat hij met zijn zoons moest. De één beweerde een betoverde tafel te hebben, de andere een betoverde ezel. Maar er gebeurde helemaal niets. Teleurgesteld schreef hij zijn jongste zoon een brief. Deze vertelde zijn leermeester wat zijn vader had geschreven. "Ik denk dat de waard jouw broers bestolen heeft. Hier, dit is mijn cadeau. Het is een zak met een knuppel erin. Het is geen gewone knuppel, deze heeft toverkracht. Zeg: "Knuppel uit de zak" en de knuppel zal belagers een stevig pak rammel geven. Ga nu naar huis" De jongen ging op weg.

Onderweg stopte hij bij dezelfde herberg. Zou hij met zijn cadeau de waard een lesje kunnen leren? De waard was erg nieuwsgierig. Wat zou er in de grote zak zitten? De jongen wilde het niet vertellen. En ja hoor, 's nachts kwam de waard binnen om de zak om te ruilen. Maar toen de waard de kamer van de jongen in kwam en de zak pakte, riep de zoon snel: "Knuppel uit de zak!" en de waard kreeg er aardig van langs. De jongen vroeg naar het tafeltje en de ezel en toen de waard daarover een leugen vertelde kwam de knuppel weer uit de zak. Uiteindelijk ging de jongen op pad naar huis met het tafeltje en de ezel. Eenmaal thuis gekomen was het een groot feest en vervolgens leefden ze nog lang en gelukkig.

2.2.2 SL1: Arm of rijk

Doel

Verantwoord leren omgaan met geld.



Thema-introductie

De broers waren gewend dat ze heel arm waren. Toen ze oud genoeg waren, moesten ze dan ook gaan werken voor de kost. Ze gingen allemaal een vak leren. Dat viel niet altijd mee. In hun leerperiode verdienden ze nauwelijks wat en moesten dus heel bewust omgaan met het kleine beetje geld wat er was. Lang niet alles wat zij wensten kon gekocht of gedaan worden.

Beschrijving

Speel dit spel zittend aan tafel. De spelleider is de kassier en heeft een bak vol dukaten voor zich staan. Geef elke welp een startkapitaal van 25 dukaten. Er zijn twee dobbelstenen in het spel. De eerste dobbelsteen is een plus / min dobbelsteen, d.w.z. of je verdient dukaten of je moet dukaten betalen. De tweede dobbelsteen is een dobbelsteen waarop het aantal dukaten staat (1 t/m 6). De kassier heeft een stapel handelingskaarten voor zich liggen met de tekst naar beneden. Om de beurt gooit een welp alle twee de dobbelstenen. Er wordt bekeken wat er op de twee dobbelstenen staat, bv. een plusteken en het cijfer 4. De kassier draait de bovenste kaart van zijn stapeltje om en leest de tekst voor, bv. verkoop een koe. Wil de welp dat inderdaad, dan krijgt hij van de kassier 4 dukaten. Gooit de welp een min, dan koopt de welp de koe en zal deze 4 dukaten moeten betalen. Het kaartje legt de kassier weer onder op de stapel. Dan is de volgende welp aan de beurt.

Er kunnen zich ook situaties voordoen dat de welp de verkoop van een koe voor maar 1 dukaat te weinig vindt. Dan mag hij weigeren en vervalt de beurt. De kaart gaat weer onder op de stapel. En gaat het spel verder.

Elke welp mag maar 2 keer in het spel een beurt overslaan, hij krijgt bij een weigering een rode kaart. Wie helemaal geen geld meer heeft, is failliet en blijft toekijken. Wie kan er goed met geld omgaan en heeft het meeste geld vergaard?

Vorbereiding: ca. 90 minuten

- Uitprinten, plastificeren en uitknippen van de dukaten.
- Printen en plastificeren van de kaartjes.
- Aanpassen van de dobbelsteen (op de even cijfers een groen plakketje plakken (= plus) en op de oneven cijfers een rood plakkertje doen (= min).

Materiaal

- Dukaten (aantal hangt af van de grootte van de groepjes).
- Grote dobbelstenen, eentje normaal en eentje beplakt met 3 plussen en 3 minnen.
- Handelingskaartjes voor de kassier (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Laat de welpen motiveren waarom ze een handeling niet uitvoeren.
- De spelleider moet goed opletten of het om een koop of een verkoop gaat. De welp koopt iets als er een min op de dobbelsteen ligt. Bij een plus wordt iets verkocht en ontvangt de welp dukaten.
- Zorg ervoor dat alle welpen evenveel beurten krijgen.

2.2.3 SL2: *Honger, iets met eten voor een ander*

Doel

Nadenken over verspilling van voedsel.



Thema-introductie

In de herberg was natuurlijk niet veel meer te eten nadat alle gasten hadden gegeten. Maar wat als er nog gasten komen die ook wat willen eten? We gaan natuurlijk niet alle resten zo maar weggooien. Hoe kunnen we met de resten toch nog iets leuk samenstellen?

Beschrijving

In de keuken houden we niet van verspilling, dus gaan we koken met restjes. Op elk kaartje staat een afbeelding van een ingrediënt dat nog over is in de keuken na een zeer uitgebreide maaltijd. Wat kunnen we nog maken van de overgebleven resten? Elke welp is een ingrediënt, wat kan wel samen, wat kan zeker niet samen? Stel je recept samen.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Kaartjes printen.
- Voorbeeldkaarten met recepten printen.

Materiaal

- Kaartjes met afbeeldingen van restanten in de keuken (zie bijlage).
- Voorbeeld kaarten met recepten (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Pas de schijf van vijf toe.
- Let op dat iedere welp een aandeel heeft.

2.2.4 SL3: *De nieuwsgierige waard*

Doel

Goed stil kunnen zijn, goed stil kunnen voortbewegen en goed kunnen luisteren.



Thema-introductie

Zonder dat zij het van elkaar weten, logeren de drie broers op weg naar huis in dezelfde herberg. De waard ontdekt dat twee van de drie broers een magisch voorwerp mee naar huis nemen en wisselt dat om: het tafeltje en de ezel. Van de derde broer heeft hij nog niet kunnen ontdekken wat er in die grote zak zit. Hij is erg nieuwsgierig en besluit als deze gast slaapt, de zak om te wisselen.

Beschrijving

De welpen staan in een grote kring om een rechthoek heen (het bed waarin de gast ligt te slapen). De te overbruggen afstand tussen kring en bed moet zeker 3 meter zijn. Eén van de welpen wordt geblinddoekt en in het bed gezet. De andere welpen zijn allemaal 'waard'. De spelleider wijst een waard aan die naar het bed sluipt. Hoort de gast hem aankomen lopen, wijst hij in de richting waar het geluid vandaan komt en roept knuppel uit de zak. Is dat juist, dan moet de waard terug in de kring en mag een andere het proberen. Lukt het een waard om de gast te benaderen en bij hem in bed te stappen, dan wordt die waard gast en gaat de gast in de kring staan en wordt dan een van de waarden. Wie kan er het langst gast blijven?

Vorbereiding: ca. 5 minuten

- Veld uitzetten.
- Materialen verzamelen.

Materiaal

- Afzetlint om een het bed te maken.
- Blinddoek.

Tips en veiligheid

- Maak bij jongere welpen de cirkel wat ruimer.
- Laat een van de oudere welpen spelleider zijn.

2.2.5 SL4: Samen maken we iets moois!

Doel

Samenwerken om een resultaat te bereiken.



Thema-introductie

Je kunt niet altijd alles hebben wat je ziet. Maar je wilt toch dat iedereen een aandeel heeft. Kan jij bedenken hoe we samen toch iets moois kunnen maken?

Beschrijving

We gaan de herberg tekenen, maar hoe doe je dat wanneer niet iedereen een potlood heeft? Het gaat hier vooral om samenwerking en samen overleggen. Maak groepjes van vier welpen. Binnen zo'n groepje krijgt één welp een vel papier, één een potlood, één een gummetje en één een liniaal. Deze groepjes van 4 proberen allemaal een zo mooi mogelijke herberg te tekenen. Het is de bedoeling dat de vier welpen door samenwerking een goed eindresultaat krijgt. Na 5 minuten geven de welpen het attribuut wat zij hebben door aan een andere welp en gaan ze door met hun tekening. Zo wissel je nog twee keer. Elke welp heeft dan evenveel mogelijkheden om samen tot een resultaat te komen.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Materialen verzamelen.
- Eventueel tafels klaarzetten.

Materiaal (per viertal)

- Vel papier.
- Potlood.
- Gum.
- Liniaal.

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat het leuk blijft.
- Bij oneven aantallen een extra potlood, kleurtjes of gum toevoegen of weglaten.

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een “meegeefkaartje” van ezeltje stekje mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitsgebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

2.3 Emaarate ruïne (Internationaal)

2.3.1 Thema-introductie: Doornroosje

Er waren er eens een koning en een koningin die in een paleis woonden in een ver land. Zij waren niet echt gelukkig. Eigenlijk waren ze erg verdrietig. Nog steeds had het echtpaar geen kinderen en daar verlangden ze enorm naar. Op een dag ging de koningin wat wandelen rond de vijver. Daar ontmoette ze een dikke groene kikker. Die voorspelde dat de koningin een dochtertje zou krijgen. En zo geschiedde. Het paar kreeg een dochtertje en ze noemden haar Doornroosje. De geboorte van Doornroosje was een goede reden om een groot feest te geven. Heel veel mensen waren uitgenodigd en iedereen had wel een mooie wens die ze uitspraken. Ook de wijze dames. Eén voor één wensten zij Doornroosje heel veel geluk, schoonheid, vriendelijkheid en rijkdom.



In de drukte was de koning vergeten één wijze vrouw uit te nodigen. Die was daar heel boos om en kwam zonder uitnodiging toch langs. Zij sprak geen aardige wens uit, maar zei tegen de kleine Doornroosje: “Op je 15e verjaardag zal je je prikken aan een spinnenwiel en dan zal je sterven”. Daarna was de boze vrouw ineens weer verdwenen. Zij liet de ouders verdrietig achter, ze waren net zo blij met hun nieuwe dochter.

Twee van de wijze vrouwen hadden gehoord wat de boze vrouw had gezegd en kwamen terug. “Wij kunnen die vloek niet teniet doen, maar wij kunnen er wel voor zorgen dat Doornroosje niet sterft. Zij zal 100 jaar slapen”, spraken zij het koningspaar toe. De koning wilde toch iets doen en beval alle mensen hun spinnenwiel in te leveren. Vervolgens liet hij ze op het plein voor het kasteel verbranden.

Op haar 15e verjaardag liep Doornroosje door het paleis en kwam bij een kamer waarvan zij het bestaan niet wist. Ze deed de deur open en zag in de kamer een oude vrouw die aan het spinnen was. Doornroosje wist niet wat de vrouw deed, maar de oude vrouw vertelde haar dat zij aan het spinnen was. “Wil jij me helpen, Doornroosje?”, vroeg ze haar. Doornroosje stemde in en mocht de spoel vervangen. Toen ze dat deed, prikte ze zich aan het spinnenwiel. Direct was ze zo ontzettend moe dat ze in slaap viel. Niet alleen Doornroosje, maar alle bewoners van het paleis vielen in slaap: de kok met een garde in zijn hand, de lakei met een blad vol kopjes, de koningin met een borduurwerk, echt iedereen. Zo sliepen zij 100 jaar lang.

In de landen om het rijk van de koning en de koningin gingen allerlei verhalen rond, over het slapende paleis. Ze vonden dat Doornroosje gewekt moest worden door een prins uit een ander land. Vele prinsesjes gingen een kijkje nemen, maar om het paleis was een dikke hoge doornenhaag. Geen enkele prins kwam daar doorheen en dus moesten de meeste prinsesjes al snel opgeven. Eén prins hield echter vol. Hij kapte met heel veel moeite een pad door de haag en kwam bij het paleis. Daar was het muisstil. De voordeur stond open. De prins ging naar binnen, zag dat iedereen zat, lag of stond te slapen en ging op zoek naar Doornroosje. Hij liep kamer in, kamer uit en na een poosje kwam hij in de kamer waar het bed met Doornroosje stond. Verder was er niemand in het vertrek. De prins boog zich

over het slapende meisje. Wat was ze mooi! Hoe zou hij haar nu moeten wekken? Heel voorzichtig drukte hij een kus op het voorhoofd van Doornroosje. Doornroosje ontwaakte dankzij de kus van de prins en keek hem verbaasd aan. Het was liefde op het eerste gezicht. De koning en de koningin vonden de prins zo aardig dat hij toestemming kreeg om met Doornroosje te trouwen en ze leefden nog lang en gelukkig.

2.3.2 INT1: Waar komt de prins vandaan?

Doel

Het leren van de vlaggen van de verschillende landen.



Thema-introductie

In de landen om het land waar Doornroosje woont, gaan heel veel verhalen rond over het mooie meisje dat al bijna 100 jaar ligt te slapen. Prinsen uit die landen zijn erg nieuwsgierig en willen kijken of zij een glimp van het slapende meisje kunnen opvangen. Te paard rijden ze naar het paleis dat omgeven is door een enorme doornenhaag.

Beschrijving

De welpen krijgen allemaal een stapel kaartjes met daarop een prins op een wit paard voor een landsvlag. Op het speelterrein hangen de namen van de landen waaruit de prinsen komen. Aan de welpen de opdracht om de kaartjes bij het juiste land te leggen. Bij elk naambordje staat een doosje, de welp legt zijn kaartje ondersteboven in het doosje, zodat een andere welp niet af kan kijken. De achterkanten van de kaarten zijn allemaal verschillend. Wanneer de prinsen weer thuis zijn, verzamelt de leiding de doosjes en kijkt of de prinsen in het juiste land zijn aangekomen. Wie heeft de meeste goede antwoorden gegeven?

Vorbereiding: ca. 90 minuten

- Uitprinten van de plaatjes, daarna de plaatjes op gekleurd papier plakken (eventueel plastificeren).
- Uitprinten landnamen.
- Tien doosjes verzamelen.
- Spel uitzetten op de dag zelf.

Materiaal

- Per welp de tien prinsen (zie bijlage).
- 10 naamborden van landen (zie bijlage).
- 10 doosjes.

Tips en veiligheid

- Om 10 verschillende achterkanten te vinden, kijk bij winkels naar een pak hobbypapier, vaak in 10 kleuren.
- Mocht een groep meer dan 10 welpen hebben, speel dan in duo's. De een is prins, de ander paard. Je zou het zelfs zo kunnen spelen dat de prins op de rug van het paard zit, de kaartjes dan op stapeltjes bij de spelleider laten liggen en na 1 kaartje wisselen van prins en paard.

2.3.3 INT2: Prinsen smullen

Doel

Welpen kennis laten maken met lekkernijen uit verschillende landen.



Thema-introductie

De prinsen die Doornroosje willen komen wakker kussen, komen van over de hele wereld. Zij brengen allemaal een lekkernij mee, de ene stroopwafels, de andere een minipizza, de volgende weer iets anders, allemaal lekkernijen uit hun eigen land.

Beschrijving

De welpen zien plaatjes van lekkernijen en moeten kijken of ze weten uit welk land de lekkernij komt en welke prins het dus heeft meegebracht.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Platen printen en eventueel lamineren.

Materiaal

- Platen met etenswaren uit verschillende landen (zie bijlage).
- Platen van de landen (zie bijlage).
- Lijst met waar welk eten vandaan komt (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Zorg dat de welpen door middel van de kleuren die op de platen staan het ook kunnen combineren zonder dat zij de namen van de landen weten.
- Als je de mogelijkheden hebt, kan je ook echte etenswaren gebruiken.

2.3.4 INT3 Wat zegt die prins eigenlijk?

Doel

Oefenen met vreemde talen.



Thema-introductie

De prinsen die Doornroosje komen wakker kussen, spreken allemaal een andere taal, omdat ze uit een vreemd land komen. Ze zullen allemaal dezelfde taal van Doornroosje moeten gaan leren, maar wat ze in hun eigen taal zeggen is gelijk: "Ik hou van je!"

Beschrijving

De welpen krijgen een blad met daarop in de ene rij "Ik hou van jou" in diverse talen en in de andere rij de landen waar zij dat zo zeggen. Aan de welpen de taak om de combinatie te maken tussen het land en de manieren waarop zij het zeggen. Die met elkaar door een streep verbinden. Wie heeft er de meeste juiste antwoorden? Kijk met elkaar of je het ook kan uitspreken.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Uitprinten van de lijst met tekst en landen, voor elke welp 1.
- Materiaal bij elkaar zoeken.

Materiaal

- Tafels en banken.
- Uitgeprinte lijst met zinnen (zie bijlage).
- Correctie lijst.
- Potloden.

Tips en veiligheid

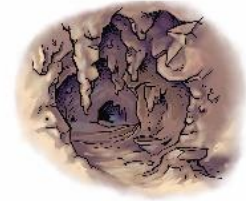
- Je kan ook de teksten op een USB-stick opnemen en dan dit afspelen.

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een "meegeefkaartje" van Doornroosje mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitengebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

2.4 Guha grotten (Expressie)

2.4.1 Thema-introductie: Joris en de Draak

Er was eens een land hier ver vandaan waarin de bewoners heel veel last hadden van een draak. Ieder jaar weer moesten de bewoners een offer brengen om de draak tevreden te houden. Dat offer was elk jaar een jong meisje. Alle meisjes vreesden dat zij ooit aan de beurt zouden komen. Zo ook de dochter van de koning. En op een dag was het inderdaad haar beurt: de dochter van de koning zou geofferd worden aan de draak. Dat vond de koning natuurlijk verschrikkelijk. Daarom verkondigde hij dat degene die de draak kon verslaan met zijn dochter mocht trouwen. Zij was een heel mooi meisje en heel veel jonge mannen waagden een gokje. Helaas eindigde dat altijd met veel verdriet. De stoere ridders verloren van de draak.



Op een dag klopte Joris aan bij het paleis. Hij was maar een gewone jongen, zijn vader was bakker. Hij wilde wel een poging wagen. Hij was klein voor zijn leeftijd, maar zeker niet dom. De koning dacht dat Joris zo verslagen zou worden, maar Joris pakte het anders aan. Toen hij voor de draak stond boog hij diep. "Machtig dier, ik groet u, ik ben blij u te ontmoeten", zei Joris tegen de draak. De draak was zo verbaasd dat hij de kleine jongen alleen maar aankeek. Nee, zo iets had hij nog nooit meegemaakt.

Joris vroeg of hij het vriendje van de draak mocht worden en dat vond de draak eigenlijk een prima idee. Joris en de draak trokken samen door het land. Tijdens hun tochten hielden zij hele gesprekken. Joris vertelde van al het verdriet van de bewoners, van de angst van de meisjes en dat de koning nu opdracht gaf aan iedereen die het maar durfde om de draak te doden. De draak had er eigenlijk nooit over nagedacht. Bracht hij zoveel angst en verdriet? Dat wilde hij helemaal niet en doodgaan wilde hij echt nog niet. Hij was eigenlijk een heel aardige draak, maar door de vele verhalen moest hij eigenlijk wel lelijk doen.

Op hun reis door het land kwamen ze op een zonnige morgen langs het paleis van de koning. Joris dacht ineens aan de beloning die uitgelooft was. Zou hij de koning vertellen dat de draak niet dood was, maar een aardige draak was geworden en dat er geen meisjes meer geofferd hoeven te worden? Zou hij dan toch met de prinses mogen trouwen? Maar hij deed het niet en toen het weer tijd werd dat er een meisje moest geofferd worden, kwam de draak niet langs. De koning ging zelf op zoek naar Joris om hem te vragen wat hij gedaan had. Uiteindelijk kwam de koning diep in het woud Joris tegen. "Lafaard!", riep hij Joris toe. "Je hebt je opdracht niet uitgevoerd!" Joris zei niets, maar floot kort. Daarop kwam de draak tevoorschijn. De koning wilde meteen vluchten, maar Joris roept: "Stop!" De koning blijft staan en luistert naar Joris, die het hele verhaal vertelt over de vriendschap tussen hem en de draak. Dat niemand in het koninkrijk meer bang hoeft te zijn. De koning is erg verrast om dit te horen en als beloning mag Joris met de prinses trouwen. Zij leefden nog lang en gelukkig.

2.4.2 EXP1: Dansen in de jungle

Doel

Zelfstandig op de maat van de muziek bewegen.



Thema-introductie

Jacala heeft in de vallei samen met de draak allerlei avonturen beleefd. Maar niet alleen avonturen, hij heeft ook menig feest bijgewoond en heerlijk op de opzweepende muziek gedanst. Jacala, die nog nooit gedanst heeft, heeft ervan genoten. Lekker je los bewegen op de muziek.

Beschrijving

Deze activiteit is ook extra uitdagend voor dansliefhebbende leiding!

Een vrolijk dansje tijdens de Jungledag: leuk, actief en uitdagend. Lekker bewegen op muziek. Een dansje bedenken is zo makkelijk nog niet, maar geen paniek, YouTube is onze vriend(in) :).

Bekijk [het YouTube-filmpje 'Dansen met de apen'](#). In de beschrijving onder het filmpje staat ook de tekst van het liedje. Dit dansje kan je makkelijk samen met de welpen doen. Dansen én zingen! Daar houdt iedereen toch van?

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Dansje instuderen.

Materiaal

- Apparatuur om muziek of het YouTube-filmpje mee af te spelen.

Tips en veiligheid

- Welpen hoeven geen ingestudeerde danspasjes te leren, maar mogen wel het filmpje nadoen.
- Zorg voor voldoende bewegingsruimte.
- **SUPERTIP:** Deze dans kan je ook gebruiken als themadans voor de Jungledag. Bij de opening laat je de dans zien, bij deze post oefen je samen met de welpen de dans en bij de sluiting danst iedereen gezellig mee. Voor deze activiteit is het handig om een dansteam te formeren, die de dans op het filmpje instuderen en kunnen voordoen aan de welpen. Samen dansen in de jungle: <https://youtu.be/icQLj7pEzz8>

QR-codes voor de links bij deze activiteit:

YouTube filmpje

Dansen met de apen

QR-code



Samen dansen in de jungle



2.4.3 EXP2: Knutsel de grote draak

Doel

Creatief bezig zijn.



Thema-introductie

Jacala heeft op zijn tocht door de vallei gezelschap gekregen van een grote draak die hem overal mee naar toe heeft genomen. Omdat de draak niet mee kan naar de jungle, maakt Jacala een kunstwerk met zijn grote vriend erop, zo kan hij de junglebewoners toch de draak laten zien.

Beschrijving

Er zijn verschillende mogelijkheden om een driedimensionale draak te maken. Vier je de Jungledag in een bosrijke omgeving, dan kunnen de welpen met takken en stokjes een draak in elkaar zetten. Hier komt natuurlijk de fantasie van de welpen meer tot ontwikkeling.

Heb je geen takken ter beschikking, zal de driedimensionale draak meer een tweedimensionale draak worden. Geef elke welp een vel met daarop een tekening van een grote draak. Leg op tafel heel veel kleine lapjes in groene en bruine kleuren. Laat de welpen de draak invullen met lapjes.

Je kunt ook voor elke welp de omtrek van een draak op een plankje zetten, die dan met om de cm met meubelspijkertjes wordt betimmerd. Daarna kan je met bolletjes wol ze de draak laten vullen door de draden tussen de spijkertjes te spannen.

Vorbereiding: ca. 30-60 minuten

- Draken printen, draken op de plankjes tekenen.
- Boodschappen doen.

Materiaal

- Tafels en banken.

Afhankelijk van de keuze

- Stevig papier waarop de draak is geprint.
- Scharen.
- Veel kleine lapjes in groen en bruin tinten.
- Pot lijm.
- Lijmkasten.
- Plankjes met de draakomtrek erop.
- Lichte hamertjes.
- Heel veel meubelspijkertjes.
- Bolletjes wol in verschillende groene en bruine tinten.
- Tangetjes om de spijkertjes mee vast te houden.

Tips en veiligheid

- Maak van tevoren al een grote pot lijm van behangplaksel. Niet te dun maken.
- Zorg ervoor als de welpen gaan spijkeren dat zij voldoende afstand van elkaar hebben.
- Doe deze activiteit aan tafel en het timmeren het liefst buiten.

2.4.4 EXP3: Vreemde figuren op de muur

Doel

Zonder voorbeeld een herkenbaar schilderij maken.



Thema-introductie

Net als in de Guha grotten zijn in de grotten bij de bron van de Waingoengarivier muurschilderingen te vinden. Sommigen zijn al heel oud, anderen zijn veel nieuwer. Het is alsof de bewoners en bezoekers een boodschap voor nieuwe bezoekers hebben achtergelaten op de muren van de vallei.

Jacala heeft op de terugweg ook een muurschildering gemaakt van een dier uit de jungle. Met een grote kwast heeft hij in één kleur een portret geschilderd.

Beschrijving

De welpen krijgen allemaal een groot vel ruw papier (Rauhfaser behang) en schilderen daar met één kleur een grote draak op zoals zij denken dat die eruitziet.

Vorbereiding: ca. (30 minuten)

- Materialen klaarzetten.
- Vellen papier afknippen.

Materiaal

- Stukken grof papier (ca. 50 x 100 cm).
- Kwasten.
- Verf.

- Grote doeken.

Tips en veiligheid

- Indien mogelijk de vellen papier op een grote muur plakken met schilderstape.
- Je kunt de welpen ook allemaal een kaartje laten trekken met de naam van een junglebewoner of een voorwerp uit een sprookje.

2.4.5 EXP4: Geluiden uit de vallei

Doel

Goed luisteren.



Thema-introductie

Jacala heeft in de vallei zijn ogen uitgekeken, er was zoveel moois te zien. Maar niet alleen is de vallei mooi, je hoort er ook allerlei geluiden. Kabbelende beekjes, tsjilpende vogels en het geluid van blijde bewoners. Soms kent Jacala het geluid, maar hij hoort ook een heleboel nieuwe geluiden. Jacala heeft een boel geluiden opgenomen om ze in de jungle aan zijn vrienden te laten horen.

Beschrijving

De welpen zijn benieuwd welke geluiden Jacala heeft opgenomen. Ze zitten in een kring op de grond en zijn allemaal muisstil. De spelleider laat een aantal geluiden horen. De welpen hebben allemaal een stapeltje kaartjes in hun hand met daarop plaatjes die bij de geluiden horen. Na elk geluid krijgen ze een paar seconden om het juiste plaatje uit het stapeltje te halen en dit ondersteboven op tafel te leggen. Nadat alle geluiden beluisterd zijn, hebben de welpen een stapeltje - in principe op de juiste volgorde - voor zich liggen. Tot slot met elkaar controleren of ze de juiste combinaties hebben gemaakt

Voorbereiding: ca. 30-60 minuten

- Kaartjes per welp uitprinten en eventueel lamineren.
- Geluiden opnemen of verzamelen vanaf de computer.

Materiaal

- Voor elke welp van het groepje 1 stapel van alle kaartjes (zie bijlage) d.w.z. 8 plaatjes per welp.
- Antwoordenlijstje (zie bijlage).
- Geluiden moet je nog zelf opnemen of downloaden.
- Lijst met websites voor rechtenvrij muziek, geluid en audio te downloaden:
 - YouTube Audio Library.
 - Epidemic Sound. Free Stock Music.
 - Incomptech.
 - TeknoAxe.
 - Machinima Sound.
 - Josh Woodward.
 - CCMixer. Contact.
- Geluidsdrager om de geluiden mee af te spelen.

Tips en veiligheid

- Zorg dat je op een rustige plek staat, zodat de geluiden van het spel goed hoorbaar zijn.
- Maak geen geluiden waarvan de welpen kunnen schrikken, dat is niet de bedoeling van het spel, het gaat meer om het ervaren van geluid in een bedachte omgeving.

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een “meegeefkaartje” van Joris en de draak mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitengebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

2.5 Raadsrots (Identiteit)

2.5.1 Thema-introductie: Sneeuwwitje

Er was eens een trotse koningin die het heel erg belangrijk vond dat zij de mooiste van het hele land was. Iedere keer vroeg ze aan haar magische spiegel: “Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, wie is het mooiste van het land?” Het antwoord was telkens: “U, koningin, bent de mooiste van het hele land”.



In hetzelfde paleis als de koningin woonde ook de dochter van de koning en zijn eerste vrouw. Dat meisje heette Sneeuwwitje. De nieuwe koningin, de stiefmoeder van Sneeuwwitje, had een hekel aan haar en liet haar in de keuken allerlei vervelende en smerige klussen doen. Sneeuwwitje groeide op en werd een mooi meisje met een sneeuwwitte huid, haar haren waren zo zwart als ebbenhout en haar lippen waren bloedrood.

Na afloop van het werk ging Sneeuwwitje altijd naar de tuin en zat daar dan uitgebreid te zingen. Een prins die aan de andere kant van de paleismuur langs liep, hoorde dat en klom op de muur. Hij genoot van het gezang en werd op slag smoorverliefd op haar.

Op een morgen vroeg de koningin weer aan haar spiegel: “Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, wie is het mooiste van het land?” “U bent mooi, maar Sneeuwwitje is 1000 keer mooier”, antwoordde de spiegel. De koningin werd woedend en riep haar jachtopziener. De jachtopziener wilde de koningin tegenspreken, maar die brulde dat hij moest doen zoals zij dat wilde. Zij beval hem om Sneeuwwitje mee te nemen naar het bos en haar daar diep in het bos te doden. Als teken dat zij ook echt dood was gaf de koningin hem een kistje mee om daar het hart van Sneeuwwitje in terug te brengen. Gehoorzaam deed de jachtopziener wat hem bevolen was. Hij nam Sneeuwwitje mee diep het bos in, maar doden kon hij haar niet. Hij liet haar dus vrij, raadde haar aan zonder achterom te kijken zo ver mogelijk weg te hollen. Daarna stopte het hart van een geschoten hert in het kistje als bewijs en ging terug naar het paleis.

Sneeuwwitje rende weg, steeds dieper het bos in, op zoek naar een plekje om te schuilen. Opeens zag zij in de verte een klein leuk huisje staan. Het leek wel een poppenhuisje. Daar klopte ze aan de deur, maar er was niemand thuis. Voorzichtig opende Sneeuwwitje de deur en liep naar binnen. Wat een rommeltje was het daar. Hier moest nodig opgeruimd worden! Omdat Sneeuwwitje gewend was om huishoudelijk werk te doen, begon ze aan de grote schoonmaak. Binnen een paar uur was het huisje van top tot teen schoon. Sneeuwwitje was moe geworden van het schoonmaken en ging boven in een bed liggen. Ze viel bijna gelijk in slaap.

Toen de bewoners van het huisje terugkeerden van hun werk in de diamantgrotten waren ze heel verbaasd om een opgeruimd en schoon huis te zien. Ze vielen bijna om van verbazing toen ze boven in een van de bedden het mooie meisje zagen liggen. Sneeuwwitje werd wakker en zag aan het voeteneind zeven kleine mensjes staan. Zij stelden zich allemaal voor en toen Sneeuwwitje vertelde dat ze geen plekje had om te wonen, werd afgesproken dat zij daar mocht blijven.

Op een dag keek de koningin weer in haar magische spiegel. Ze stelde weer dezelfde vraag: "Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, wie is het mooiste van het land?" Ze wist eigenlijk al wat het antwoord zou zijn, want nu was Sneeuwwitje toch dood. Dus moest zij weer de mooiste van het land zijn, maar de spiegel antwoordde: "U bent mooi, maar Sneeuwwitje bij de 7 dwergen achter de 7 bergen is 1000 keer mooier!" De koningin werd woedend en verzong een list. Dan moest ze zelf Sneeuwwitje maar gaan doden. Ze verkleedde zich als een oud rimpelig vrouwtje met een kromme neus en in haar mandje deed ze een paar appels, waarvan ze er eentje vergiftigde. Stiekem verliet de boze koningin het paleis en liep het bos in, over de 7 bergen naar het huisje van de 7 dwergen. Ze wachtte tot de dwergen weg waren en klopte toen aan de deur. Sneeuwwitje mocht van de dwergen de deur niet openen en keek eerst door het raam. Ze zag een vermoeid oud vrouwtje staan en dacht: dat kan geen kwaad. Ik moet maar even vragen wat ik kan doen. Het oude vrouwtje vroeg om een glas water, ze was moe van de lange wandeling. Sneeuwwitje nodigde het oude vrouwtje uit om even op een stoel uit te komen rusten en schonk een glas water voor haar in. Als dank kreeg Sneeuwwitje een prachtige rode appel. "Die eet ik later wel op", zei Sneeuwwitje, maar de boze koningin zei dat ze er maar meteen van moest smullen. En dat deed Sneeuwwitje. Ze nam een hap van de giftige appel en viel neer op de grond. De koningin had nu zelf haar stiefdochter gedood en ging meteen weer op pad, terug naar haar eigen huis.

Toen de 7 dwergen na afloop van een lange dag werken thuiskwamen, zagen ze het levenloze lichaam van Sneeuwwitje liggen. Heel verdrietig maakten zij samen een kist om Sneeuwwitje in te leggen. De deksel was van glas, zo konden ze haar toch nog zien. De 7 verdrietige dwergjes zaten dag en nacht om de kist en waren zo verdrietig, dat zij niet eens bemerkten dat er een paard met daarop een jongeman langs kwam. De prins op het witte paard zag de 7 dwergjes en kwam naderbij om te kijken waarom zij zo triest waren. Toen zag hij in de glazen kist Sneeuwwitje liggen en zijn hart klopte heel snel. Daar lag de liefde van zijn leven! De prins vroeg aan de dwergen of hij Sneeuwwitje een afscheidskus mocht geven, zij was immers zijn grote liefde geweest. De dwergen openden de kist en voorzichtig boog de prins over haar heen en kuste haar op haar bloedrode lippen. Deze kus verbrak de vergiftiging en langzaam werd Sneeuwwitje wakker.

De prins wilde maar wat graag met Sneeuwwitje trouwen en vroeg haar ten huwelijk. Sneeuwwitje stemde in en samen vertrokken ze naar het kasteel van de prins waar ze nog lang en gelukkig leefden.

2.5.2 ID1: Spiegeltje, spiegeltje aan de wand...

Doel

Combineren van plaatjes door alleen vragen te stellen waarop ja of nee geantwoord kan worden.



Thema-introductie

Jacala heeft in de vallei ook de spiegel zien hangen van de boze stiefmoeder. Toen hij daarin keek, zag hij niet zichzelf, maar wel heel vaag iemand die fluisterde: "Jij hoort bij mij, jij hoort bij mij". Dat was een vreemde zaak en dus heeft Jacala geprobeerd te achterhalen wie er dan bij hem hoorde.

Beschrijving

Alle welpen krijgen een bordje op hun rug gespeld. Zij weten dus niet wat zij zelf op hun rug hebben en ze moeten door middel van vragen te stellen erachter zien te komen wie of wat ze zijn en dan op zoek gaan naar de koppelpenoot. De vragen moeten zo gesteld worden dat er alleen maar ja of nee geantwoord kan worden. Heeft een koppel elkaar gevonden, dan gaan ze naar de spelleider en vragen om een nieuw kaartje en gaan het spel weer in.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Kaartjes uitprinten.

Materiaal

- Set kaarten die twee aan twee bij elkaar horen (zie bijlage).
- Veiligheidsspeldjes.

Tips en veiligheid

- Wil je sneller de kaartjes kunnen bevestigen, gebruik dan wasknijpers en maak het kaartje aan de kraag vast.
- Je kunt de kaartjes ook op stickers afdrukken en op de rug plakken.
- Oefen een paar keer met vragen stellen, zodat de welpen een idee krijgen hoe de vraag gesteld kan worden. Dus niet kan je me vertellen wat er op mijn plaatje staat. Maar wel bijvoorbeeld ben ik een dier ja of nee.
- Stuur nooit een koppel welpen met hetzelfde nieuwe koppelkaartje het spel in.
- Zorg dat alle kaartjes goed door elkaar geschud zijn, het kan dus voorkomen dat er nog geen koppels gevormd kunnen worden, maar pas als er weer nieuwe kaartjes in het spel komen.
- Zorg er als spelleider wel voor dat er minimaal één koppel kaartjes compleet in het spel aanwezig is, anders loopt het spel vast.

2.5.3 ID2: Ieder heeft zijn eigen geurtje

Doel

Geuren leren herkennen.



Thema-introductie

Iedereen ruikt anders, dat geldt ook voor de zeven dwergen. Zij hebben niet alleen allemaal een eigen karakter, maar ze ruiken ook anders. Dat geldt voor een heleboel andere dingen ook. Vanuit de verte ruiken de dwergen al wat Sneeuwwitje geeft gekookt, welke kruiden ze gebruikt heeft. Soms ruikt het heel lekker, maar er zijn ook geurtjes die stinken.

Beschrijving

Vul 10 bakjes met sterk geurende producten. Blinddoek de welpen met hun groepsdas. Vervolgens laat je hen ruiken en bij toerbeurt benoemen wat zij ruiken. Of laat ze allemaal zelf opschrijven wat ze geroken hebben.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Materialen bij elkaar zoeken.
- Bakjes klaarzetten.

Materiaal

- 10 bakjes.
- Sterk geurende producten, denk aan afwasmiddel, pindakaas, sokken van Jacala, kruiden, tuinmest.
- Tafel om geurende bakjes op te plaatsen.
- Blinddoeken (eventueel oude ski- of duikbrillen waarvan je het glas zwart maakt).
- Eventueel papier en potloden.

Tips en veiligheid

- Zet de kinderen op een krukje.
- Neem een biertafel, zet de welpen aan 1 kant.
- Als een welp niet wil, schuif dan door naar de volgende welp.

2.5.4 ID3: Jungle complimentendag

Doel

Het geven van een compliment aan een ander.



Thema-introductie

De boze stiefmoeder kan er niet tegen als zij als antwoord van de spiegel niet hoort dat zij de mooiste van het land is. Ze wordt dan ook woedend als zij als antwoord krijgt dat zij wel mooi is, maar dat de spiegel eigenlijk Sneeuwwitje een groot compliment geeft door te zeggen dat zij 1000 keer mooier is.

In de jungle is ook zo'n figuur die erg met zichzelf is ingenomen. Namelijk Mor. Mor vertelt hoe hij alle welpen waardeert. Hij neemt voor iedereen even de tijd om hem of haar een persoonlijk compliment te geven. Mor legt het uit: Mor pronkt erg graag met zijn mooie veren en zijn kunstzinnigheid. Van sommige van zijn mede-junglebewoners mag hij wel wat bescheidener zijn. Maar volgens Mor mag je best trots zijn op wie je bent, zonder dat je een opschepper bent. Daar kunnen anderen je bij helpen, door je complimentjes te geven. Niet alleen een trotse pauw vindt het fijn om complimentjes te krijgen, maar ieder mens en dier!

Beschrijving

Mor roept vandaag uit tot jungle complimentendag. Bespreek met elkaar wat een compliment is, iets leuks tegen de ander zeggen. Kunnen de welpen wat voorbeelden geven? Hierna spelen de welpen complimententikkertje. De tikker probeert een welp te tikken. Als een welp niet getikt wil worden dan moet hij aan de tikker een compliment geven. Lukt dat niet op tijd, dan wisselt de rol. De spelleider bewaakt hoe de complimenten worden gegeven. Na het tikspel kan je met elkaar de complimenten die gegeven zijn nog even kort bespreken.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

- Het uitzetten van het speelveld.

Materiaal

- Geen.

Tips en veiligheid

- De spelleider bewaakt (beloont) de complimenten.
- Maak de complimenten bespreekbaar.

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een "meegeefkaartje" van Sneeuwvitje mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitengebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

2.6 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

2.6.1 Thema-introductie: Hans en Grietje

Er was eens een houthakker die samen met zijn vrouw en hun twee kinderen in een klein huisje aan de rand van het bos woonde. De zaken gingen niet best. Er was te weinig geld om genoeg voedsel te kopen. De kinderen hadden veel honger. De houthakker en zijn vrouw overlegden de toestand en ondanks dat ze de beslissing helemaal niet wilden, spraken af dat hun zoon Hans en hun dochter Grietje met hun vader meegenomen zouden worden naar het bos om paddenstoelen te zoeken en dat hij ze dan diep in het bos achter zou laten. Misschien konden ze zelf op zoek naar eten gaan. Er was echt geen andere oplossing.



Hans had het gehele gesprek gehoord en verzamelde witte kiezelsteentjes in zijn broekzakken. Toen Hans en Grietje de volgende morgen met vader mee mochten, volgden ze hem gedwee. Tijdens de gehele route liet Hans een steentje vallen. Zo konden zij de weg naar huis terugvinden als dat nodig was.

Midden in het bos stonden veel eetbare paddenstoelen. Hans en Grietje moesten ze gaan plukken, vader ging wat verderop kijken of er nog meer waren en zou later terugkomen. Maar vader kwam niet en toen het donker begon te worden besloten Hans en Grietje naar huis terug te keren. Via de witte

steentjes kwamen zij terug. Vader en moeder waren heel verbaasd, maar ook heel blij. Na een paar dagen mochten Hans en Grietje weer met vader mee het bos in. Dit keer had Hans geen zakken vol met kiezelsteentjes. Het enige dat hij had, was een korst brood. Als speurteken liet hij elke keer een stukje van de broodkorst vallen. Weer kwam vader, ondanks zijn belofte, niet terug. Maar Hans en Grietje waren niet bang, ze konden toch gewoon het spoor van de broodkruimels volgen. Toen het donker werd, gingen de twee kinderen op pad, zeker wetend dat ze weer thuis zouden komen. Helaas had Hans er niet aan gedacht dat vogels ook dol op broodkruimels zijn. Alle kruimels waren opgegeten en al snel bleek dat de kinderen verdwaald waren.

Hans en Grietje liepen en liepen en kwamen bij een huisje. Dat was geen gewoon houten huisje, maar de muren waren van koek, versierd met snoepjes en de dakpannen waren gebakjes. Voorzichtig brak Hans twee stukjes koek van het huisje en gaf een stukje aan zijn zusje. Op het moment dat zij hun eerst hap namen klonk er een stem vanuit het huisje: "Knibbel, knabbel, knuistje, wie knabbelt er aan mijn huisje?"

Hans en Grietje schrokken en toen de deur openging zagen zij een oud vrouwtje naar buiten komen. Wij zijn Hans en Grietje, wij zijn verdwaald en hebben honger. Het oude vrouwtje nodigde het tweetal binnen uit en gaf ze een heerlijke maaltijd. Kip met brood. Hans en Grietje smulden ervan. Maar het oude vrouwtje bleek helemaal niet zo aardig te zijn. Zij liet Grietje hard werken en sloot Hans op in een kooi om hem vet te mesten. Zij wilde Hans opeten als hij vet genoeg was. Grietje moest heel hard werken, moest stapels boterhammen aan Hans brengen om hem maar vetter te krijgen. Dagelijks controleerde de heks of Hans al dikker was geworden, maar Hans was haar te slim af. Gelukkig voor hem zag de heks heel slecht en als hij zijn vinger door de tralie moest steken, stak hij er een afgekloven kippenbotje door. Dan moest Grietje nog meer eten klaar maken.

Op een dag, toen de heks weer controleerde of Hans al vet was, en het resultaat nog steeds niet goed was, had de heks er genoeg van. Zij gebod Grietje het vuur op te stoken en een grote pan met water op het vuur te zetten. Maar Grietje was ook slim, zij vroeg de heks hoe zij de oven moest opstoken. De heks deed de grote ovendeur open en er brandde al een vuur. Op het moment dat de ovendeur open was, gaf Grietje de heks een duw en de heks duikelde zo de oven in. Snel sloot Grietje de deur, bevrijdde Hans uit zijn kooi en liepen naar de deur van het huisje. Daar stond een grote schatkist. De sleutel zat erin. Hans draaide de sleutel om, opende de deksel en ze zagen een kist vol goudstukken. Ze deden het deksel weer dicht en met veel moeite droegen zij de kist naar buiten. In de boom voor het huis zat een mooie vogel. Die zag de kinderen het huisje uit komen en vloog naar hen toe en daarna weer naar de boom. Deze vogel begeleidde Hans en Grietje het bos uit, terug naar hun huis.

Wat waren vader en moeder blij hun kinderen gezond en wel te zien! Toen Hans en Grietje de kist lieten zien dansten ze van vreugde. Nu konden ze eten kopen! Ze hadden nooit meer honger en leefden nog lang en gelukkig.

2.6.2 VG1: Een lekker huisje

Doel

Snoephuisjes knutselen.



Thema-introductie

In de vallei heeft Jacala ook een heleboel huizen gezien. Eentje viel hem op. Dat was geen gewoon huis, maar het was een koek/snoephuisje. Daar had Jacala best willen wonen. Hij is dol op koek en snoep. Maar van de buitenkant leek het huisje erg gezellig, alleen de bewoonster was niet bepaald te vertrouwen. Jacala wil wel eens weten of de welpen ook hun eigen koek/snoep huisje kunnen maken.

Beschrijving

Van vierkante stukken ontbijtkoek een koekhuisje maken, versieren met poedersuiker en kleine snoepjes.

Vorbereiding: ca. 1,5 uur

- Boodschappen doen, ontbijtkoek snijden en snoepjes in bakjes klaarzetten.

Materiaal

- Ontbijtkoek.
- Verschillende snoepjes.
- Poedersuiker.
- Schaaltjes.
- Tafels en stoelen of banken.
- Bakpapier om het huisje op te zetten.
- Water.
- Lepeltjes om het glazuur (poedersuiker vermengd met water) op het huisje te doen.

Tips en veiligheid

- Kleinere snoepjes in bakjes op tafel, grotere per welp uittellen en per welp geven.
- Let op allergieën van welpen.

2.6.3 VG2: Krachtvoer voor een sportieve krokodil

Doel

Veilig met vuur omgaan en iets lekkers bereiden.



Thema-introductie

Jacala heeft van al het zwemmen honger gekregen. Hij is wel benieuwd wat je allemaal kunt maken op een kampvuur. Een sportieve krokodil als hij moet wel gezond eten om de rest van de rivier ook tegen de stroom in te kunnen zwemmen.

Beschrijving

De welpen mogen bij een vuurtje (waxinelichtje) iets lekkers maken. Eigenlijk zou je natuurlijk iets gezonds moeten maken, maar soms is een keertje wat lekkers snoepen ook toegestaan. De welpen gaan smores maken. Dat is zijn twee koekjes met daar tussen een warme gesmolten marshmallow en eventueel een blokje chocola.

Voor het bereiden met de welpen nog even een paar belangrijke veiligheidsregel doornemen,

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Boodschappen doen.
- Waxinelichtjes klaarzetten.

Materiaal

- Crackers of koekjes.
- Chocolade repen (koetjes repen).
- Marshmallows.
- Satéprikkers om de marshmallows aan te roosteren.
- Waxinelichtjes.
- Lucifers.

Tips en veiligheid

- Laat de welpen op banken aan tafels zitten.
- Je kunt ook kiezen om meer dingen klaar te laten maken, maar gezien de tijdsplanning neemt dat vaak te veel tijd in beslag.

- Maak je wel een vuur, dan zal er altijd iemand bij het vuur aanwezig moeten zijn, ook als er geen groepje welpen is.
- Zorg voor voldoende ruimte tussen de welpen.
- Zet een emmer met water en een spons klaar om eventueel een beginnend brandje te kunnen blussen.
- Mocht een welp zich toch even niet aan de regels houden, help hem dan herinneren aan de regels die eerder zijn besproken.
- Bij deze activiteit is het ook goed mogelijk om de kinderen een glaasje limonade aan te bieden.

2.6.4 VG3: In het donker

Doel

Luisteren naar opdrachten en durven vertrouwen op anderen.



Thema-introductie

Jacala is in de grot toch een beetje bang. Een heel klein beetje maar, want ook al kan hij goed zien, in de grot is het toch wel heel erg donker en ziet Jacala bijna geen poot voor ogen. Hij is wel benieuwd of de welpen net zo voorzichtig kunnen zijn in het donker.

Beschrijving

In een donkere ruimte staan allemaal obstakels. Dit kunnen lage obstakels zijn waar ze overheen moeten stappen, of juiste hoge waar ze onderdoor kunnen kruipen. Vertel de welpen van tevoren dat ze de ruimte in gaan en dat ze voorzichtig moeten doen. Dat ze moeten voelen met hun handen waar nieuwe obstakels zich bevinden. En dat ze kleine stapjes kunnen zetten of zelfs kunnen schuifelen om niet te struikelen over de lage obstakels. Het is de bedoeling dat de welp zich in het donker op een veilige manier naar de uitgang of andere welp beweegt.

Materiaal

- Tafels om onderdoor te kruipen.
- Banken om overheen te stappen.
- Stoelen voor een extra obstakel.
- Elk ander obstakel wat je kunt bedenken, prullenbak, jerrycan, bal, een stuk vloerbedekking, enzovoorts.
- Blinddoeken als de ruimte niet goed donker gemaakt kan worden.
- Eventueel een legertent.

Tips en veiligheid

- Zet een andere welp ergens in de ruimte en laat deze geluid maken. De geblinddoekte welp moet deze welp door het geluid zien te vinden.
- Laat een leider in de ruimte aanwezig zijn. Mocht de welp vallen, dan is er direct een leiding bij.
- Mocht een welp dit spannend vinden, ga dan mee met de welp de ruimte in.
- Als de welp het spannend vindt, kun je de welp een andere welp laten kiezen die hij vertrouwt, dan kunnen ze samen de ruimte in.
- Kan de ruimte niet goed donker gemaakt worden, dan kan de welp ook geblinddoekt worden.
- Als de welp de regels niet naleeft, waarschuw hem dan. Mocht dit niet helpen is het een mogelijkheid hem uit het spel te halen en te voorkomen dat de welp struikelt en zich misschien bezeert. Leg wel aan de welp uit waarom hij moet stoppen met het spel. Geef hem daarna een tweede kans.
- Let op dat de voorwerpen geen scherpe punten hebben waaraan een welp zich kan bezeren.
- Mocht je geen donkere ruimte hebben, zet dan een grote legertent op en laat de welp daar een weg door vinden.

2.6.5 VG4: Weet wat je eet uit de natuur!

Doel

Leren bewust om te gaan met wat je wel of niet kan eten uit de natuur.



Thema-introductie

Jacala heeft tijdens zijn tocht dingen uit de natuur gegeten. Weet hij wat hij doet? Of doet hij zomaar iets met de kans dat hij er ziek van zal worden?

Beschrijving

De welpen gaan een bijzonder memoryspel spelen. Het is een memory met allemaal eetbare dingen uit de natuur. Als de welpen alle paren hebben gevonden kun je het er samen over hebben. Laat de welpen hier zelf ook iets over vertellen.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Memoryspel uitprinten en op kartonnetjes plakken (zie bijlage).
- Eventueel aanvullen met lokale plantensoorten.

Materiaal

- Het memoryspel.

Tips en veiligheid

- Druk de welpen op het hart niet zelfstandig te gaan plukken. Vertel dat ze dit eventueel kunnen doen met iemand die er veel over weet.

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een “meegeefkaartje” van Hans en Grietje mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitengebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

2.7 Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel)

2.7.1 Thema-introductie: Klein Duimpje

Er was eens een heel klein jongetje. Hij was niet groter dan een duim en daarom noemde iedereen hem Klein Duimpje. Hij had zes broertjes, een lieve moeder en een arme vader. Vader kwam thuis van het werk en jammerde dat hij niet genoeg geld had om iedereen van genoeg eten te voorzien. De zes broertjes begonnen te jammeren: “Mijn buik rammelt, mijn maag knort, honger, honger. Honger!”

Klein Duimpje was wel klein, maar wel heel verstandig. Hij stelde zijn broers voor om de wijde wereld in te trekken, op zoek naar het geluk. Dat idee leek hen wel wat, maar hoe vinden we de weg terug? “Dan strooien we onderweg kiezels en op de terugweg hoeven we alleen maar dat spoor te volgen”, zei Klein Duimpje wijs.



De volgende morgen gingen Klein Duimpje en zijn broers op stap. Ze liepen en liepen en steeds liet Klein Duimpje een kiezelsteentje vallen. Maar op een gegeven moment waren de steentjes op en ze hadden het geluk nog niet gevonden. Wat nu? Ze liepen nog door tot het donker begon te worden. Waar zouden ze kunnen overnachten? Klein Duimpje klom in een boom en toen hij weer beneden kwam vertelde hij zijn broers dat hij in de verte een lichtje had gezien. De jongens liepen naar het lichtje en klopten op de deur. Het was een heel groot huis. Het leek wel een huis voor reuzen! En dat was ook zo. Even later deed de reuzin open. De jongens vroegen beleefd om onderdak en wat te

eten. “Dat komt slecht uit”, antwoordde de reuzin. Mijn man komt zo thuis en hij is dol op mensenvlees, maar als jullie snel zijn kan ik wel een bordje pap voor iedereen maken. Dat wilden ze graag en ze smulden ervan. De borden waren nog maar net leeg, toen de reuzin de jongens waarschuwde dat de reus in aantocht was. Snel verstopten de jongens zich onder het bed.

De reuzin kwam naar de keuken met een emmer vol lekkere karnemelkspap. Dat wilde zij haar man voorzetten, maar die had meer trek in mensenvlees. Dat rook de reus en hij liet zich maar ternauwernood afleiden. De reuzin zei dat er geen mensen waren of waren geweest en dus at de reus toch maar de emmer pap leeg. Toen de pap op was ging de reus een dutje doen. In de tussentijd ging de reuzin naar de jongens en hielp hen ontsnappen.

Na het dutje rook de reus nog steeds mensenvlees. “Waar zijn mijn zevenmijlslaarzen?”, brulde hij. “Ik ga er achteraan!” Maar het viel niet mee om Klein Duimpje en zijn broers te vinden. De reus werd moe en besloot even een dutje te doen. Heel voorzichtig kwamen de jongens dichterbij en trokken de laarzen van de reus uit. Die laarzen waren zo groot dat ze er allemaal inpasten en met grote stappen renden ze naar huis.

Vader en moeder waren ontzettend blij hun zoons weer te zien en die zevenmijlslaarzen bleken goud waard. De jongens werden boodschappers en er was genoeg werk aan de winkel zodat er altijd geld was om voedsel te kopen. Klein Duimpje en de familie leefden nog lang en gelukkig.

2.7.2 SPS1: Zevenmijlslaarzentocht

Doel

Zo snel mogelijk een parcours afleggen zonder ongelukken.



Thema-introductie

Klein Duimpje rende op de zevenmijlslaarzen naar huis. Hij springt met gemak over sloten, rivieren en boomstammen. Kunnen de welpen dat ook?

Beschrijving

Zet een hindernisbaan uit waar de welpen op veel te grote laarzen overheen moeten. Denk aan een pionierpaal op de grond als evenwichtsbalk, een blauw zeil als sloot, pionnen voor een slalom en een recht stuk om de stappen zo groot mogelijk te maken.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Hindernisbaan uitzetten.

Materiaal

- Grote laarzen (maat 46, 47).
- Pionierpaal.
- Blauw zeil.
- Pionnen.
- Touw.
- Hoepels.

Tips en veiligheid

- Zet alles vast op de grond. De kinderen hebben geen idee hoe groot hun voeten nu zijn.
- Maak de obstakels niet te groot, het is al moeilijk genoeg met die grote laarzen aan.

2.7.3 SPS2: Kruip door, sluip door

Doel

Jezelf zo bewegen dat je door de gaten heen kan.



Thema-introductie

Toen Jacala bijna bij de vallei was, moest hij door allemaal gaten heen die een rare vorm hebben. Als wij ook in de vallei willen komen, moeten we daar ook doorheen.

Beschrijving

We willen ook de vallei in en om daar te komen hebben we een aantal borden gemaakt met aparte vormen en deze als een baan neergezet. Alle welpen moet er doorheen komen door samen te werken. De gaten hebben allemaal een aparte vorm en de welpen moeten deze vorm aannemen om er doorheen te komen.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Het maken van de gaten in karton neemt wel even tijd in beslag.

Materiaal

- Karton.
- Schaar.

Tips en veiligheid

- Goed opletten dat ze hier niet elkaar laten vallen als er getild moet worden.
- Voor grote stukken karton kan je kijken of je aan koelkast of wasmachinedozen kan komen.

2.7.4 SPS3: Zakhoppen

Doel

Samenwerking en evenwicht oefenen.



Thema-introductie

Alles van de reus is erg groot. Zo ook de laarzen van de reus. In 1 laars passen wel 4 welpen.

Beschrijving

Er gaan 4 welpen in een bigbag staan. Zij zullen heel goed samen moeten werken. Wanneer iedereen tegelijkertijd spring kan je vooruitkomen. Wie komen er het eerst over de finish?

Vorbereiding: ca. 5 minuten

- Materialen klaarleggen.

Materiaal

- Bigbag zakken.
- Start en finish.

Tips en veiligheid

- Laat alle welpen de zak vast houden, dat voorkomt vallen. Het samenwerken is erg belangrijk.
- Maak de afstand tussen start en finish niet te groot, samen springen is al moeilijk genoeg.

2.7.5 SPS4: Reuzen tegen Klein Duimpjes

Doel

Omgaan met tegenslag en plotselinge voorspoed.



Thema-introductie

Klein Duimpje met zijn zes broers weten te ontsnappen aan de reus en hollen op de zevenmijlslaarzen naar huis. Maar zijn zij er ook als eerste?

Beschrijving

Maak met touwen een groot spelbord van 10 bij 10 vakken op de grond. Elke welp die meespeelt, is zelf een pion. Om de beurt gooit een welp één dobbelsteen en zet net zoveel stappen vooruit als de ogen op de dobbelsteen aangeven. Komt hij op een groen vlak met een Klein Duimpje dan gaat hij naar boven door naar (zie lijstje) een hoger nummer. Op het spelbord voorbeeld staat een groene streep naar het bedoelde nummer. Komt een welp op een rood vlak met een reus erop, dan zakt hij

terug naar (zie lijstje) een lager nummer. Op het spelbord staat een rode lijn naar het bedoelde nummer (de spelleider dat dat hardop noemen zodat de welp zich kan verplaatsen). Kom je op een rood vlak onderaan de lijn, dan ga je gewoon door. Kom je op een groen vlak bovenaan een lijn, dan gewoon verder spelen. Wie is er het eerste bij 100?

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Spel uitzetten met touwen en de nummerkaarten erin leggen.
- Spel uitprinten, vergroten en op karton plakken.
- Lijstje uitprinten.
- Nummerkaartjes maken 1 t/m 100. Let op de groene en rode kaartjes ertussen voegen.

Materiaal

- Pioniertouwen of rollen afzetlint.
- Haringen om de lijnen te bevestigen.
- Nummerkaarten 1 t/m 100.
- Gekleurde kaarten, let op de nummers, groen of rood of geel. Plak op elk groen vlak een Klein Duimpje en op elk rood vlak een reus. Maak voor het blok 100 een geel kaartje met daarop *welkom thuis*. Hoeveel kaartjes van elke kleur kan je terugvinden in de bijlage.
- Print van het spelbord (zie bijlage).
- Print van de lijst waar heen.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een groot vlak speelveld. Dit kan ook een groot plein zijn waar je met krijt het bord uitzet.
- Je kunt het spelbord ook iets vergroten en op karton plakken. Dan gewoon met pionnetjes (van een ander spel) aan tafel spelen. Doel blijft hetzelfde, wie is de winnaar?

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een “meegeefkaartje” van Klein Duimpje mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitsgebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

3.8 Talaab poel (Buitenleven)

2.7.6 Thema-introductie: De wolf en de zeven geitjes

Er was eens een moeder geit die met haar zeven kleine geitjes in een alleraardigst huisje woonde aan de rand van het bos. Moeder had haar handen vol aan haar geitjes, maar op een dag besloot zij toch het bos in te gaan om wat eten te gaan zoeken. Ze kwam een houthakker tegen die haar waarschuwde voor de grote boze wolf die hij in het bos had zien rondscharrelen. Moeder geit ging meteen terug naar huis en gaf de geitjes de opdracht om vooral tijdens haar afwezigheid de deur niet te openen. “De grote boze wolf is in de omgeving gezien en hij is niet alleen groot en boos, maar ook heel sluw”, waarschuwde ze de kleine geitjes. “Wees maar niet bang moeder, wij doen voor niemand de deur open en zeker niet voor de grote boze wolf”, antwoordden de geitjes. Gerustgesteld ging moeder geit weer het bos in op zoek naar lekkere bessen.



Terwijl de zeven geitjes braaf op de terugkomst van hun moeder wachtten, werd er op de deur geklopt. “Wie is daar?”, riepen de geitjes. “Ik ben jullie moeder en ik heb lekkere bessen geplukt in het bos en ik breng voor jullie allemaal een cadeautje mee!”, antwoordde een stem van buiten. Maar de geitjes herkenden de stem van de grote boze wolf en riepen: “Jij bent onze moeder niet, haar stem is veel zachter en liever. Wij laten je er niet in!”

De wolf draaide zich woedend om en liep naar het dorp. Daar kocht hij een grote pot honig en at die in één keer leeg. Zijn stem werd er zacht van. En weer besloot de wolf naar het huisje met de geitjes te gaan.

Voor de tweede keer klopte hij aan en toen de geitjes hem vroegen wie hij was, antwoordde de grote boze wolf met zachte stem: "Ik ben jullie moeder, laat mij erin!" Maar de geitjes hadden een grote donkere poot met klauwen op de vensterbank gezien en riepen: "Jij bent onze moeder niet, die heeft geen donkere poten. Jij bent de grote boze wolf!"

De wolf werd nog bozer en holde terug naar het dorp. Bij de bakker vroeg hij om een grote plak deeg en rolde dat om zijn poot. Nu was de poot wit en met zijn zachte stem en witte poot zou het deze keer wel lukken. Onderweg naar de geitjes kwam de wolf nog langs de molenaar die net een paar grote zakken meel naar buiten sjouwde. "Geef mij een zak meel!", commandeerde de wolf. Maar de molenaar had door dat de wolf kwaad wilde en weigerde. "Wat?", riep de wolf boos uit. "Als jij weigert, dan eet ik je op met huid en haar!" De molenaar schrok en gaf de wolf toch maar een zak meel. De wolf doopte daar zijn poot met het deeg in en nu leek het nog zachter. Snel ging hij terug naar het huisje van de geitjes, hij klopte aan. "Wie is daar?", klonk het van binnen. "Ik ben jullie moeder", zei de wolf zachtjes. "Laat je poot dan eerst zien?", vroegen de geitjes. Ze zagen een witte poot en besloten daarom de deur open te maken.

Met uitgestrekte klauwen stormde de grote boze wolf het huisje binnen. Doodsbang schoten de geitjes alle kanten uit en probeerden zich te verstoppen. De ene onder de tafel, de ander in de kast, weer eentje onder de bank. In korte tijd had de grote boze wolf de geitjes te pakken en slokte ze op. Allemaal? Nee, eentje, het jongste geitje, had zich zo goed verstopt in de grote staande klok, dat de wolf hem niet kon vinden. Met een volle buik liep de wolf naar buiten en zocht achter in de tuin een mooie boom in het zonnetje en ging daar zitten. Snel viel hij in een diepe slaap.

Even later kwam moeder geit thuis uit het bos met een mand vol bessen. Maar wat een thuiskomst, het huisje helemaal overhoop gehaald en geen geitje te zien. Moeder riep, maar helaas kwam er geen antwoord. Huilend liep moeder rond. Plotseling hoorde ze een zacht stemmetje: "Mama, mama, ik ben hier, in het kastje van de grote klok!" Moeder geit holde naar de klok en opende het deurtje om haar jongste kind in haar armen te sluiten. Nog trillend van het avontuur vertelde het geitje zijn moeder wat er was gebeurd.

Moeder geit en het jongste geitje liepen bedroefd het huisje uit. Achter in de tuin zagen ze de wolf nog liggen slapen. De grote boze wolf snurkte zo hard dat de blaadjes en de takken ervan tilden. Zonder een geluid te maken, bekeek moeder geit de grote boze wolf aandachtig. Zij zag dat de buik van de wolf alle kanten uit bewoog, net of er daarbinnen nog iets levends was. Zou de wolf de geitjes met huid en haar verslonden hebben? Dan konden ze misschien nog in leven zijn!

Het jongste geitje holde terug naar huis en kwam bij zijn moeder met een grote schaar, een klos stevig garen en een grote naald. Moeder geit knipte voorzichtig de buik van de grote boze wolf open en de zes opgeslokte geitjes kwamen eruit gekropen. De wolf sliep gewoon door. Snel gaf moeder geit haar kinderen de opdracht om zoveel mogelijk keien te zoeken en binnen de kortste tijd kwamen ze terug, allemaal met een zak vol keien. Eén voor één schudde moeder geit de zakken leeg in de buik van de wolf en naaide die toen met grote steken dicht. Daarna verstopten zij zich achter een boom.

De grote boze wolf bleef nog een poosje slapen en toen hij wakker werd rekte hij zich uit en stond op. Omdat al die keien in zijn buik hem vreselijk dorstig maakten, wilde de grote boze wolf naar de waterkant om wat te drinken. Maar zodra hij begon te lopen, rolden de keien van links naar rechts. Stapje voor stapje liep hij naar de oever van de rivier en boog zich voorover om te drinken. Maar door zijn zware buik, verloor de grote boze wolf zijn evenwicht en viel in de rivier. De grote boze wolf schreeuwde om hulp, maar er kwam niemand hem helpen. De grote boze wolf verdronk. Het gevaar

was verdwenen. Nooit is er meer iets van de grote boze wolf vernomen en moeder geit en haar zeven geitjes leefden nog lang en gelukkig.

2.7.7 BL1: Niet alle dieren lopen op dezelfde manier

Doel

Ervaren hoe dieren anders bewegen.



Thema-introductie

Jacala en de draak lijken wel ergens familie van elkaar te zijn, ze hebben allebei schubben, ze lopen allebei op vier voeten. Maar dat doen veel meer dieren. Kijk maar naar Akela en Raksha, naar Baloe en Hathi. Toch zijn er dieren die op vier poten lopen en zich toch anders voortbewegen.

Beschrijving

Zet een speelveld van ongeveer 15 meter lengte uit. Zet alle welpen aan de ene kant van het veld op een rij. Vertel dat niet alle dieren op gelijke manier lopen. De een glijdt op zijn buik voort, de ander hopt op zijn achterpoten, de volgende loopt op vier poten en zet zijn linker voorpoot en zijn rechter achterpoot gelijktijdig neer.

Vertel de welpen als welk dier ze moeten lopen. Laat ze in eerste instantie zelf op handen en voeten bewegen. Is iedereen naar de overkant, dan vraag je of ze terugkomen als een ander dier en geeft de opdracht hoe. Wissel de bewegingen af.

Mogelijkheden zijn:

Voortbewegen als een kikker	... met vier poten gelijktijdig springen
Voortbewegen als een slang	... kronkelen op je buik met zijn armen langs zijn lijf en zijn benen gestrekt
Voortbewegen als een kameel	... linker arm en linkervoet gelijktijdig, daarna rechterarm en rechtervoet
Voortbewegen als een paard	... linkerarm en rechtervoet, daarna rechterarm en linkervoet
Voortbewegen als een kat	... op je tenen en op je vingertoppen
Voortbewegen als een schildpad	... helemaal in elkaar gekropen
Voortbewegen als een kangoeroe	... springt met twee achterpoten hele grote sprongen.
Voortbewegen als een geit	... linker- en rechterarm gelijktijdig, daarna linkervoet en rechtervoet

Laat de kinderen na afloop vertellen wat zij de moeilijkste manier vonden.

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Lijstje uitprinten.

Materiaal

- Lijstje met de mogelijkheden, eventueel nog meer dieren toevoegen.

Tips en veiligheid

- Het is voor kleine kinderen moeilijker dan voor grotere kinderen
- Maak een lijstje van dieren die of een kruisganger of een telganger zijn zodat je de dieren kan afwisselen.
- Maak er geen wedstrijd van, maar laat de kinderen bewust voelen wat de verschillen zijn.
- Ter informatie lees eens het boekje Voortbewegen, lesbrief van Diergaarde Blijdorp, via de QR-code hiernaast.



2.7.8 BL2: Dierensporen

Doel

Kennis krijgen over wat voor sporen dieren maken.



Thema-introductie

De boswachter heeft moeder geit vertelt dat de grote boze wolf weer rondwaalt in het bos. Hij heeft namelijk de voetsporen van de wolf op meerdere plekken in het bos gezien, naast de sporen van de geitjes, een hond, konijnen en herten.

Beschrijving

Elke welp krijgt een eigen stapeltje met dierensporen en gaat op zoek naar de dieren die bij deze sporen horen. Daar legt hij het kaartje neer en gaat op zoek naar het dier dat bij het volgende sporenkaartje hoort. De platen van de dieren hangen of liggen verspreid in het speelveld. Tot slot controleren.

Vorbereiding: ca. 120 minuten

- Kaarten van de dieren één keer uitprinten.
- De plaatjes van de sporen meerdere keren uitprinten op verschillende kleuren en uitknippen. Voor elke welp in het groepje zijn eigen kleur (zie bijlage).

Materiaal

- Platen met de dieren.
- Stapeltjes met kaartjes met dierensporen, per kleur gesorteerd.
- Tape of draad om de dierenkaarten op te hangen.

Tips en veiligheid

- Is de groep groot, dan kan je ook per tweetal een stapel sporenkaartjes geven en dan om en om een kaartje bij de dierenplaat neer laten leggen.

2.7.9 BL3: Geluidenlotto

Doel

Combineren van geluid en plaatje.



Thema-introductie

Jacala heeft samen met de draak in de vallei allerlei geluiden gehoord. Andere geluiden dan hij in de jungle hoort. Niet altijd heeft Jacala het geluid thuis kunnen brengen, maar door goed te luisteren en na te denken wist hij ze uiteindelijk wel te herkennen. Er zijn hele zachte geluiden bij, maar ook hele harde, schelle geluiden. Jacala wil ze graag aan de jungledieren leren.

Beschrijving

De welpen zitten aan tafel. Elke welp krijgt een lottokaart en fiches. De spelleider laat de geluiden één voor één horen. Herkent de welp het geluid en heeft hij er een plaatje van op zijn lottokaart, legt hij er een fiche op. Wie alle plaatjes op zijn kaart heeft doorgekruist roept lotto en is de winnaar.

Vorbereiding: ca. 120 minuten

- Bingokaarten uitprinten zodat je er voor elke welp eentje hebt. Er zijn 16 verschillende bingokaarten (zie bijlage).
- Geluiden downloaden (zorg dat tenminste iemand bingo kan halen!).
- Fiches klaarleggen (of eventueel knopen of iets anders).

Materiaal

- Tafels en banken.
- Lottokaarten.
- Potloden.
- Geluiden op USB-stick.
- Laptop om de geluiden af te spelen.

Tips en veiligheid

- Probeer deze activiteit te doen in een ruimte met weinig bijgeluiden.
- Als je geen fiches hebt, kan je ook knopen of kleine stukjes karton of iets dergelijks gebruiken.
- Lijst met websites voor rechtenvrije muziek, geluid en audio te downloaden:
 - YouTube Audio Library.
 - Epidemic Sound. Free Stock Music.
 - Incomptech.
 - TeknoAxe.
 - Machinima Sound.
 - Josh Woodward.
 - CCMixer. Contact.

2.7.10BL4: Boomvruchtendomino

Doel

Goed kijken naar algemene boomsoorten.



Thema-introductie

Moeder geit gaat op zoek in de natuur naar voedsel voor haar kinderen. Ze weet heel goed dat onder een beukenboom beukennotjes te vinden zijn en geen eikeltjes. Die zoekt ze in het eikenbos en dus ook niet onder een kastanjeboom.

Beschrijving

De welpen zitten aan tafel en spelen een dominospel met daarop verschillende boomvruchten, zoals eikels, kastanjes, elzenproppen en dergelijke. Kijk met de welpen welke vruchten ze herkennen en degene die ze niet kennen, benoemen.

Vorbereiding: ca. 120 minuten

- Het dominospel uitprinten en in elkaar plakken (zie bijlage).

Materiaal

- Dominospel.

Tips en veiligheid

- Is de groep groot, zorg dan dat je meerdere dominospelen hebt.

Aan het eind van de activiteit krijgen de welpen een “meegeefkaartje” van de wolf en de zeven geitjes mee (zie bijlage). Er zijn per activiteitsgebied een aantal verschillende kaartjes, waarop enkele eigenschappen van de figuren uit het verhaal staan. Elk groepje krijgt één kaart. Zorg er als posthouder voor dat alle verschillende eigenschappen van de figuren onder de groepjes worden verdeeld.

3 Verloop Jungledag 2022

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij het gebouw waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze bij de Raadsrots verwelkomd door Akela en Chil. Tijdens het aanmelden 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

Tijdens een voorafgaande opkomst leest de leiding van de welpen het themaverhaal voor bij de eigen horde. Deel dan de uitnodiging uit aan de welpen. De opening begint op het moment dat Jacala terugkomt bij de Raadsrots waar Akela en Chil alle jungledieren en de welpen hebben verzameld.

LET OP:

Druk de groepen die meedoen aan de Jungledag op het hart dat het verhaal van hoofdstuk 5.7.1 voorafgaand aan de Jungledag moet worden voorgelezen om het thema van de dag te kunnen begrijpen.

Akela en Chil heten de welpen net welkom als Jacala hijgend en puffend aan komt lopen. Hij vertelt in het kort over zijn tocht over de Waingoengarivier en met name over de vallei die hij ontdekt heeft. Hij vertelt over de verschillende bewoners die hij ontmoet heeft: zij grote vriend draak, Sneeuw witje, drie zoons van de arme kleermaker, drie biggetjes, een wolf, zeven geitjes en nog veel meer. Shanti stapt naar voren en roept: "Jij hebt het gewoon over sprookjes! Die ken ik wel, maar die zijn toch niet echt?" Jacala kijkt Shanti aan en zegt: "Jawel hoor, ik heb samen met de grote draak alle sprookjesfiguren ontmoet, gesproken, met ze gespeeld en zelfs met ze gegeten! Zal ik jullie de spelletjes leren die ik daar gedaan heb?"

Daarna worden de welpen in groepjes verdeeld en gaan zij naar de activiteitengebieden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af om de spelletjes uit de vallei te spelen. Voor elk activiteitengebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Aan elk activiteitengebied is een sprookje gekoppeld. Dit korte verhaaltje kan je eventueel even voorlezen als je bij het gebied begint. Het is geen verplichting. Verder kan je de sprookjes ook gebruiken als inspiratiebron voor de aankleding van het activiteitengebied.

Het is niet verplicht om de spellen allemaal te gebruiken. Het is een handleiding, hulplijn, die je kan gebruiken. Je kunt altijd meer of minder activiteiten doen, afhankelijk van het aantal welpen en/of groepen dat naar de Jungledag komt. Om een 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 leidinggevend en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

Aan het eind van elk activiteitengebied krijgen de welpen per groepje één kaartje met een plaatje van het sprookje en een aantal kenmerken erbij passend, die zij nodig hebben bij de sluiting (zie bijlage).

3.4 Sluiting

Alle jungledieren en de welpen zijn weer bij de Raadsrots. Akela vraagt aan de welpen of ze de sprookjes herkend hebben (laat de welpen maar roepen welke). Voor de gebruikte sprookjes zijn grote flap-over vellen gemaakt die de leiding vasthoudt met de titel in de richting van de welpen. Op elk vel staat een lijst met woorden. Deze woorden kunnen wel of niet van toepassing zijn bij dat sprookje (zie bijlage).

De spelleider bekijkt elke lijst en vraagt aan de welpen welke kenmerken er van toepassing zijn. Deze kunnen zij terugvinden op de verzamelde meegeefkaartjes. Laat de welpen het antwoord roepen en kruis ze aan. Zijn alle lijsten gedaan, dan zal opvallen dat er veel overeenkomsten zijn tussen de sprookjes. De figuren leven in een bepaalde omstandigheid, familie en goede vrienden die wel familie lijken, ze zijn behulpzaam, er wordt naar een oplossing gezocht, het kwade wordt gestraft of het goede beloond en elk sprookje eindigt met 'en ze leefden nog lang en gelukkig'.

Maak de welpen bewust van het feit dat er problemen/uitdagingen zijn die opgelost moeten en kunnen worden. Wanneer je dat samen doet gaat dat makkelijker. Lees tot slot een nieuw geschreven minisprookje voor. Er waren eens (aantal) welpen die samen naar een Jungledag kwamen om daar met elkaar én met Jacala allerlei avonturen te beleven. Zij hadden uren de tijd voor hun avontuur en toen de dag voorbij was ging iedereen moe en voldaan naar huis en zij leefden nog lang en gelukkig. Hiermee is de Jungledag 2023 afgesloten.

3.5 Spelverloop

De welpen 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.

3.5.1 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.

3.5.2 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 (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Jungledag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel;
- 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.

3.5.3 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 tijdsschema 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 uur	Voorbereiding: ca. /opbouw
13.30 uur	Aankomst welpen
14.00 uur	Opening
14.10 uur	Uitleg Jungledag
14.20 uur	Start activiteiten
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50 uur	Vertrek welpen

4 Wees zichtbaar!

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.

4.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een 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.

4.2 Pers

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

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

5 Tips om groepen te betrekken

In de ene regio is het makkelijker om groepen te betrekken bij het voorbereiden van en deelnemen aan het regiospel dan in de andere regio. Hieronder een aantal tips om meer groepen hierbij te betrekken.

5.1 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 vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe (zie op scouting.nl onder [Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – 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 welpen 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 Jacala te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

5.2 Ga eens op bezoek

Een goede manier om de groepen te binden aan jou / jouw regio is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, zoals informatie geven over het regiospel aan de leidinggevend en/of om bijvoorbeeld te vragen waarom een groep wel/niet meedoet. Zorg wel dat je van tevoren goed hebt afgesproken hoe laat je komt en wat je doel is, zo kunnen de kaderleden zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype / buzz onder je groepen. Wil je een leuke binnenkomer hebben, dan kan je bijvoorbeeld namens de regio een cadeautje meenemen en dat gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan. Uiteraard kan je ook langsgaan met een uitnodiging voor een activiteit die eraan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen opgeven en/of interesse te wekken.

5.3 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles zelf te doen. Een regioactiviteit is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen vragen wie er wel of niet een handje kan helpen (en als dat niet kan kun je ook vragen naar de reden waarom en hier misschien op inspelen).

Ook kan het een idee zijn om samen spelregels op te stellen, uiteraard als iedereen daar akkoord mee is: bijvoorbeeld dat alle groepen die meedoen aan regio-activiteiten zelf ook 1x per 1 of 2 seizoenen een activiteit meehelpt te organiseren (of een klein deel daarvan). Uiteraard hoeft je hier niet al te streng aan vast te houden, maar het kan wel een kapstok zijn waar je mee groepen die nog niet mee helpen over de streep kunt trekken. Vele handen maken licht werk en zo doet ieder z'n deel.

5.4 Een gastopkomst

Sommige kaderleden vinden het misschien het makkelijkst om een opkomst te draaien waar ze zelf weinig voor hoeven te doen, behalve aanwezig te zijn. Daarom kan het ook een idee zijn om een

opkomst voor hen voor te bereiden. Nu hoef je dit niet per se zelf te draaien, maar je kunt op die manier een kwalitatief goed voorbeeldprogramma uitwerken met bijvoorbeeld informatie over de regio en regioactiviteiten, uiteraard op een leuke speelse manier. Heb je bijvoorbeeld al wel eens gedacht aan een handelsspel waarbij je een regioactiviteit op poten moet zetten? Of op een ren-je-rot manier vragen over jouw regio en activiteiten te verwerken?

Zorg dat je de hele opkomst kant en klaar kan aanbieden. Denk hierbij aan de uitwerking, de boodschap die overgebracht moet worden, alle spelregels, etc. Zeker als je niet zelf de opkomst organiseert, dan moet alles kant en klaar duidelijk zijn. Natuurlijk is het ook leuk als je de door jou uitgewerkt voorbeeldactiviteit deelt met andere regio-organisatoren op Facebook en op de activiteitenbank.

Om de groepen al in de sfeer van de regioactiviteit te krijgen kun je de voorbeeldopkomst al voor de regioactiviteit aanbieden en helemaal in het thema van de regioactiviteit uitwerken. Hiermee kun je het thema introduceren, interesse wekken en de jeugdleden en leiding vooruit laten kijken naar de regioactiviteit.

5.5 Duidelijk en voldoende informeren

Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle vragen en opmerkingen vanuit de groepen over de regioactiviteit. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, dat deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie laat zien dat je de vragen serieus neemt en dat ze op je kunnen rekenen.

5.6 Hype / buzz creëren met PR

Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld posters welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden, en maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren. Een leuke en bijzondere introductie kan een blijvende herinnering worden waar jeugdleden nog jaren over praten, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

5.7 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Het inleidende themaverhaal is een belangrijk onderdeel van een goede voorbereiding op de Jungledag. Het is de bedoeling dat dit verhaal enkele weken voor de Jungledag aan de welpen wordt voorgelezen. Het verhaal speelt in op de fantasie van de welpen en zo kunnen ze zich verbeelden welke avonturen Jacala heeft beleefd in de verborgen vallei, bijvoorbeeld door het per persoon of per nest maken van een tekening of het uitbeelden of naspelen van de avonturen. Daarna kan met de welpen hun ideeën besproken worden en de uitnodiging worden meegegeven om zelf na te gaan of Jacala deze avonturen ook echt beleefd heeft.

5.7.1 Het verhaal

Het is een mooie ochtend. Jacala ligt lekker te zonnen op zijn favoriete rots in de Talaab poel. Hij ligt hier vaker, omdat hij vanaf hier een schitterend uitzicht heeft op de bergen aan het einde van de rivier. Die rivier loopt vanaf de Talaab poel via de Nishaani plaats naar de Khaali Jagah vlakte en misschien nog verder. Bij de bergen aan het einde van de rivier is hij nog nooit geweest. Wanneer je door een verrekijker tuurt, zou je kunnen denken dat daar tussen die bergen een opening is. Zou daarachter de

bron van de rivier zijn? Maar dat kan je vanuit de verte niet goed zien. Wel heeft Chil hem dikwijls verhalen verteld over hoe het daar is. Maar klopt dat wel of heeft Chil die verhalen allemaal zelf verzonnen? Elke keer begon het verhaal met *Er was eens...* Soms droomt Jacala ervan. Pas geleden nog, droomde hij dat hij samen met figuren uit sprookjes daar is geweest. Er was een wolf bij en Doornroosje en drie broers en een hele grote draak. Eigenlijk zou hij de reis nog eens moeten ondernemen om te controleren of het allemaal echt zo is. Jacala heeft dat nog nooit gedaan, omdat hij uit de verhalen van Chil heeft begrepen dat hij best veel uitdagingen tegen zou komen onderweg. Dat heeft hem tot nu toe tegengehouden om op pad te gaan. Maar langzamerhand wordt hij toch wel steeds nieuwsgieriger. Hoe zou het er allemaal uitzien en wat voor avonturen zou hij onderweg allemaal beleven?

De mooiste herinnering die Jacala aan de verhalen van Chil heeft, is de keer dat Chil hem het verhaal vertelde van Joris en de draak. Jacala ziet nog voor zich hoe levendig Chil hem dat verhaal toen verteld heeft. Omdat Jacala Chil al een tijdje niet gezien heeft en het een mooie dag is besluit Jacala het avontuur aan te gaan. Hij gaat op reis langs de rivier en zal de uitdagingen die hij onderweg tegenkomt moeten overwinnen. Zo gezegd, zo gedaan. Langzaam laat Jacala zich in het water glijden en begint aan zijn avontuur.

Tijdens het eerste stuk zwemmen en drijven hoort hij al veel verschillende geluiden. Deze geluiden komen normaal gesproken niet in de jungle voor. Dat betekent dat het geen natuurlijk geluid is, maar dat het gemaakt wordt. Het doet Jacala aan Malchi denken. Malchi is een meerval die graag speelt met flessen, water en lucht. Al probeert Malchi al tijden om aan mooie glazen te komen zodat ze niet meer hoeft te blazen, maar met de vinnen over de randen kan bewegen. Met deze flessen en glazen maakt zij dan de mooiste liedjes. Jacala zou nog wel uren naar Malchi kunnen luisteren, maar hij wil toch graag verder met zijn avontuur. Alleen hangen de lianen zo diep in het water dat hij er niet onderdoor of omheen kan. Ze zijn ook te zwaar om er tussendoor te kunnen zwemmen. Maar Jacala ziet ze wel een beetje bewegen op de muziek. Kijk, daar beweegt het water en hoor, het is Malchi die muziek aan het maken is. Als Malchi nu de juiste melodie kan vinden, misschien dansen de lianen dan wel mee op de toon. Als er dan een doorgang opengaat, kan Jacala verder zwemmen in de richting van de Nishaani plaats. Gelukkig maakt Malchi leuke melodieën en er komt een doorgang. Jacala bedankt Malchi voor zijn hulp en gaat verder met zijn avontuur.

Even voorbij de doorgang hoort Jacala nog steeds de mooie melodieën van Malchi. Om die reden zwemt hij dan ook op het ritme verder. Terwijl hij zo sierlijk aan het zwemmen is, komt hij even boven water, volop genietend van alles wat hij ziet. Hij kijkt naar de lianen die in de bomen hangen. Dan beweegt er een liaan, maar dat is helemaal geen liaan. Het is Kaa die naar beneden kijkt en de rivier onder zich in de gaten houdt. Daardoor weet Kaa ook wat er allemaal in de rivier om zich heen gebeurt. De meeste vissen die hier zwemmen weten dat Kaa ergens hier in de buurt woont. Kaa houdt ervan om cryptische tips te geven om zo bewoners van de jungle te helpen, maar of het ook helpt, is een tweede. Jacala roept Kaa: "Kaa, hoe is met jou? Ben je weer aan het rondhangen?" Kaa reageert door te roepen: "Ja, sss, ik heb hier een heerlijk uitzicht. Zo kan ik je vertellen dat je zo dadelijk niet verder kan zwemmen!" Jacala kijkt voor zich uit, daar net voorbij Kaa ziet hij dat er een aantal takken en bomen in het water liggen. Jacala vraagt Kaa om hem een handje te helpen om die lianen, bomen en stammen weg te halen zodat hij weer verder kan. Kaa wil wel, maar het lukt niet goed. "Ik kan je niet heel goed helpen, want ik heb geen handen. Maar even onder water kan je een kleine liaan weghalen. Die zit voor een kleine doorgang die nu al door de vissen wordt gebruikt. Zonder die liaan kan jij er ook wel doorheen", aldus Kaa. Jacala haalt diep adem en gaat onder water aan de slag om de weg vrij te maken. Daarna komt hij weer boven water, bedankt Kaa, neemt weer een duik en verdwijnt onder de takken en lianen en vervolgt zijn reis verder naar het begin van de rivier.

Na dit mini avontuur besluit hij om even wat rust te nemen op een steen die hij verderop ziet liggen. Als hij na zijn dutje weer wakker wordt ziet hij Marala naast zich staan. De open plek waar hij Marala ziet is een plaats waar veel rust heerst. Het is dan ook een mooie nette plek die goed wordt

bijgehouden en waar je geen spatje vuil ziet liggen. Marala staat erom bekend dat alles opgeruimd en netjes is. Jacala laat zich weer in het water glijden. Door de schaduw van Jacala in het water schrikt Marala en valt bijna om. Snel slaat ze nog even met haar vleugels en landt dan op de kant zonder een voet in het water te hebben. Jacala komt snel boven water en zegt: “Ik wilde je niet laten schrikken, sorry Marala!” “Het geeft niet”, zegt Marala. “Ik had je alleen niet hier verwacht. Voordat je verder de rivier op gaat, wil je dan nog wat lekkers snoepen? Kom eens kijken naar alle flessen en potjes die ik uit de rivier heb gehaald. Er zitten allerlei snoepjes en andere lekkernijen in. Zo af en toe vis ik er eentje uit het water”. Jacala bedankt Marala en zegt: “Als ik ze verderop vind, zal ik ze in de rivier leggen en dan komen ze vanzelf wel bij jou, dan kan jij je verzameling aanvullen”. Hij neemt afscheid van Marala en zwemt snel weer verder.

Hij zwemt tegen de stroom in. Dan ziet Jacala onder water op de bodem van de rivier een glazen muiltje liggen. Dat doet Jacala weer denken aan een van de verhalen van Chil, waar ging dat ook alweer over? Ach het doet er niet toe, denkt hij en hij zwemt verder de rivier op. Als hij boven water komt, ziet hij de Nishaani plaats. Door de dieren wordt deze plaats ook wel Aag Ki Nishaani genoemd, wat verlaten vuurplek betekent. Op deze plek hebben mensen lang geleden een vuur gemaakt, boven het vuur roosterden ze een vis. Bah, denkt Jacala, geef mij de vis maar gewoon zo meteen uit de rivier. Dan komt hij Oe tegen. Hij mag Oe graag vanwege de verhalen die hij in zijn jonge jaren van Oe hoorde. Nadat hij hallo heeft gezegd tegen Oe zwemt Jacala verder met zijn ogen en neusgaten net boven water. Hij zwemt rustig door tot bij de Khaali Jagah vlakte. Hij kijkt over de vlakte en ziet Mowgli en Shanti lekker rennen. Hij kan ze wel roepen, maar hij zwemt door, want hij is nu bijna bij de bergen.

Eenmaal aangekomen bij de bergen ziet hij in de lucht Mang rondfladderen. Mang heeft Jacala gezien. Hij vraagt: “Wat doe jij helemaal hier, Jacala?” Jacala antwoordt: “Ik wil nu eindelijk wel eens zien wat er achter deze bergen is. Ik volg de rivier, waar begint die eigenlijk? En die bergen, wat is daarachter?” “Dat klinkt goed”, zegt Mang. “Zal ik je helpen? Want een stukje verderop komt het water uit een ondergrondse grot”. “Dat is heel vriendelijke van je Mang”, antwoordt Jacala. “Maar ik kan goed zien in het donker, dus het is niet nodig”. Dan gaat Jacala weer op weg, duikt onder water, en zwemt tegen de stroom in, door het gat zo de ondergrondse grot in. Wat Mang zei klopt. Voorbij het ondergrondse gat is er een grot. Jacala gaat de grot in en ziet dat de rivier doorgaat in de grot. Hij kan kiezen om verder te zwemmen of langs de rivier te lopen. Hij besluit nu maar een mooie wandeling te maken. Tijdens zijn wandeling door de grot komt hij muurschilderingen tegen van een spinnenwiel, een huisje gemaakt van koek en versierd met snoepjes, twee hele grote laarzen, geitjes en biggetjes, een hele grote draak met een klein mannetje erbij, een wolf en een ezel. Dan komt hij een muur tegen met een gat erin, in een vreemde vorm. Jacala moet er doorheen, maar hoe? Hij beweegt zich in allerlei kronkels en dan ineens past het en kan hij verder lopen. Meteen een meter achter het gat is er een nieuwe muur met ook weer zo’n raar gat, maar wel in een andere vorm. Dit gaat zo een paar keer door. Ineens is er een vorm die hem bekend voorkomt. Het lijkt op hemzelf. Maar toch ook weer niet. Daar kan Jacala zonder problemen zo doorheen. Opeens houden de muren op. Weer een miniavontuur verder!

Ineens ziet hij licht komen aan het einde van de grot. Deze leidt naar een uitzicht over een vallei waarvan Jacala niet eens wist dat die bestond. Hij kijkt en ziet zoveel mooie dingen waar zo veel mee mogelijk is. Hij ziet kleuren en ruikt geuren. Deze kleurrijke vallei is voorzien van mooie bloemen, bomen en natuur van soorten die we helemaal niet kennen binnen onze jungle.

Het lijkt wel of alles hier heel ander is. Een heel ander land. Zouden hier ook andere dieren of misschien wel mensen wonen? Rondkijkend in dit vreemde land ziet Jacala de zon glinsteren in een soort spiegels die in muren zitten. Het lijken wel ramen in huizen. Van uit de verte hoort Jacala een boel geroezemoes. Het geluid wordt steeds harder en harder. Ook ziet hij iets bewegen, maar wat? Het is nog zo ver weg, hij kan het niet goed zien. Jacala vindt al dat vreemde best spannend en wil het van uit een beschut hoekje bekijken. Gelukkig zijn er ook wat bosjes en stenen in de vallei. Hij zoekt snel een plekje en ziet dan voor zich in het zand wat glinsteren. Hij raapt dat op. Het blijkt een

goudstuk te zijn, maar zo eentje heeft hij nog nooit gezien. Het geluid is nu heel dichtbij en Jacala ziet mensen, dieren en voorwerpen die met elkaar lachen en dansen. Het ziet er heel gezellig uit en Jacala weet meteen dat hij hier niet bang voor hoeft te zijn. Hij komt voorzichtig tevoorschijn. Hij wil maar wat graag meespelen.

Hij ziet een spinnenwiel, een reus, biggetjes, Sneeuwwitje, duiven, laarzen, muizen, een klok, echt van alles en zelfs een hele grote draak die vriendelijk meespeelt. Plotseling hoort Jacala een brul. De draak roept hard: “Ssssstil eens allemaal. Ik zie daar iets, dat groene daar! Het lijkt wel wat op mij. Maar het is zo klein. Wel schubben op zijn rug. Zou het familie zijn?” Jacala schrikt even. Dan doet een dwerg een stap naar voren en zegt: “Ik ben Niezel, Wie ben jij?” “Ik ben Jacala en kom uit de jungle”, antwoordt Jacala. “Wonen jullie hier?” Niezel knikt ja. “Daar zijn onze huisjes!” Hij wijst in het rond. “En ik woon daar in de grot”, zegt de grote draak.

Een aantal dagen logeert Jacala in de grot bij de grote draak. Samen met de grote draak gaat Jacala langs alle huisjes en geniet met volle teugen van alle verhalen die hij nu in levenden lijve meemaakt. Na een aantal dagen liggen Jacala en de draak samen in de zon te kletsen. “Denk jij dat wij familie van elkaar zijn?” vraagt de draak. “We lijken best wel op elkaar. Alleen jij vertelde dat je door de rivier kwam en ik kan niet zwemmen”. Jacala moet daar eens even over nadenken. Op dat moment ziet hij Chil vliegen. Hard roept hij: “CCCCHHHHHIIIIILL!” Chil duikt naar beneden en landt vlak naast Jacala en de draak. “Wat doe jij nou hier? En wat is er dat je mij zo hard roept?” vraagt hij aan Jacala.

Jacala vertelt in het kort over zijn avontuur naar hier en dat hij hier beleefd heeft waar Chil hem al over vertelde in zijn verhalen. Je weet wel die verhalen die beginnen met *Er was er eens...* “Kan jij over de bergen heen terug naar de jungle vliegen en daar aan Akela vragen om iedereen bij elkaar te roepen?”, vraagt Jacala aan Chil. “Alle dieren uit de jungle, maar ook de welpen. Ik weet zoveel leuke activiteiten. Jij bent veel sneller dan ik, ik kom wel, maar dan kunnen we als ik er ben meteen gaan spelen!”, vervolgt Jacala. Chil knikt en vliegt terug naar de jungle. Akela hoort de boodschap aan, en nodigt alle jungledieren en de welpen uit om zich bij de Raadsrots te verzamelen.

(Eventueel datum en plaats tijdens het voorlezen noemen en dan de uitnodiging mee geven. Dit dus drie tot vier weken voor de daadwerkelijke datum doen).

5.8 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 of roverscouts. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen ontwikkeling en 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 regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de [website van Scouting Nederland](https://www.scouting.nl/academy) of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

6 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

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

6.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema 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. Het spelthema voor dit seizoen (2022/2023) is 'Tijd voor Avontuur!' waarmee we aansluiten op de landelijke campagne (zie voorwoord).

6.2 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.

6.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag vaak 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. Het spelthema 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 bewoners van Hotsjietonia 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.

6.2.2 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 opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hieraan bij door uitdagende, op het spelthema 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.

6.2.3 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. Samengaan 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 activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevenden ondersteund tijdens deze Voorbereiding: ca. periode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld speelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

6.2.4 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 het landelijke spelthema, 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 zondig 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.

6.2.5 Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten 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. Het jaarlijks wisselende spelthema kan 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.

6.3 Het spelboeket

Hoe kan je van je regio-activiteit een goede 'Toekomstproof' voorbeeldactiviteit maken voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboeket!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten 'Toekomstproof' te maken. Het zakboekje geeft je aanvullend enkele handvatten. In het zakboekje staat bij elk aspect van een 'Toekomstproof' activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

Citaat van een regio-organisator: "Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Jungledag!"

7 Spelthema 2022-2023: 'Jacala en de verborgen vallei.'

7.1 Uitleg

7.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor dit seizoen is 'Jacala en de verborgen vallei'. Het doel van dit spelthema is de wereld een stukje beter achter te laten dan dat je haar hebt aangetroffen. Hoe kunnen we de uitdagende Scoutingtechnieken gebruiken om iets voor een ander te doen, om duurzaam te worden?

Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Met de start van het 100-jarig jubileum van de welpen in Nederland is begonnen met meer aandacht te besteden aan thematisch spelen. Voor de welpenleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen. Voor de overige speltakken is een dergelijke infographic in ook te vinden op de website van Scouting Nederland.

De infographic en de toelichting is te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

7.1.2 Waarom een thema?

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de CliniClowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, [The fantasy of ultimate purpose](#), op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

7.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
- Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
- Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
 - De hoofdfiguren brengen samenhang;
 - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
 - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
 - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
 - Het geeft groepsgevoel;
 - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Bonita Janse
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeyer
Elmer Mik
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Joost Mul
Joost Vermeulen
Joyce van der Steen
Marcel Baartmans
Marlieke Alkema
Nanne van Bakkum
Robert Elsinga
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Wilmi Schoote
Zoë Melief

Illustraties: Arne van der Ree

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 2023.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2023 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). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,50 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 500781). Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 per stuk.

Spelbrochure 2023-2024

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

© 2022 Vereniging Scouting Nederland



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



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
web www.scouting.nl