

Spelbrochure Explorers 2020

‘Escape from the Jungle’



Wil jij andere explorers ontmoeten? Bij een gave regioactiviteit kun je de activiteiten groter en uitdagender maken dan bij je eigen opkomsten. Pak de brochure erbij om met andere explorers aan de slag te gaan. Hierin staan vele ideeën en links voor het programma, hoe je het thema kan uitwerken en waar je aan moet denken bij de organisatie. Ga aan de slag en organiseer, ontmoet en ontdek!



Voorwoord

Voor je ligt de spelbrochure waarmee jij als explorer gave activiteiten voor de afdelingen in jouw regio of admiraliteit kunt organiseren. Naast deze brochure zijn er ook voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden spelbrochures, speciaal voor de regio-organisatoren die deze dagen organiseren. Maar jij organiseert als explorer natuurlijk zelf een activiteit! Deze spelbrochure helpt je daarbij. Er is ook zo'n map voor de roverscouts beschikbaar.

Elke regio organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor het thema en de activiteiten en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor explorers kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste deze grote activiteiten vormgeven. Deze brochure kan hierbij is hierbij een leidraad, waarbij je eigen inbreng en creativiteit goed in te passen zijn.

Het is ontzettend gaaf om activiteiten samen met andere groepen te doen, omdat je andere explorers ontmoet en de activiteiten groter kunt maken dan met alleen je eigen speltak mogelijk is. Een volleybalwedstrijd met je afdeling is leuk, maar voor een toernooi heb je toch echt andere groepen nodig. Tijdens een regioactiviteit is er veel uitwisseling tussen de verschillende groepen en zijn er veel meer mogelijkheden voor toffe activiteiten.

Voor het opstellen van deze spelbrochure is gebruik gemaakt van informatie van Scouting Nederland. Daarnaast is gebruik gemaakt van de organisatiemap van Regio Neder-Veluwe en van de training voor regio-organisatoren van Robert Achterberg en Jos Hengeveld.

Voor leuke voorbeelden van exploreractiviteiten hebben we Facebook afgestruind en een selectie van de tofste activiteiten in de bijlagen gezet.

Veel plezier met het organiseren van jouw regioactiviteit!

Werkgroep regiospelen

Heb je nog vragen over het organiseren van grote activiteiten voor jouw regio of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact op via spelspecialisten@scouting.nl. Met plezier helpen we je om er een geweldige activiteit van te maken!

Inhoudsopgave

1	Leeswijzer	5
2	Regioactiviteit	7
2.1	Wat is de regio en wat is de admiraliteit?	7
2.1.1	Regio	7
2.1.2	Admiraliteit	7
2.2	Wat is een regio-organisator?	7
2.3	Speltakoverleg explorers	7
2.4	Wat is een regioactiviteit (en wat dus niet)?	8
2.5	Kwaliteit van de activiteit	8
2.6	Hoe kan een regio-organisator helpen?	8
3	Speldraad	10
3.1	Wat is de speldraad?	10
3.2	Speldraad 2019-2020: 'Jungle Fever'	10
3.3	Activiteitengebieden	10
3.4	Voorbeeldactiviteiten 'Jungle Fever'	11
3.4.1	Grote (spel)activiteit(en)	11
3.4.2	Activiteiten	11
4	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	18
4.1	De landelijke speldraad	18
4.2	De spelbrochures	18
4.3	Toelichting voor de regio-organisator tijdens het organiseren van regioactiviteiten voor explorers 20	
4.3.1	Bij het verzamelen van goede ideeën voor een regioactiviteit	20
4.3.2	Bij het kiezen van een geschikte activiteit	20
4.3.3	Bij het maken van een draaiboek voor de activiteit	21
4.3.4	Bij de voorbereiding van een activiteit	21
4.3.5	Bij de uitvoering van de activiteit	21
4.3.6	Bij de afronding van de activiteit	21
4.3.7	Bij de evaluatie van de activiteit	21
5	Colofon	22
6	Bijlage 1: Handige links	23
6.1	Scouting en organisatie	23
6.2	Inspiratie	23
6.3	Jungle Fever	23

7	Bijlage 2: Checklist	24
8	Bijlage 3: Uitleg kringen en voorbeelden voor de activiteiten	27
8.1	Kring 1	27
8.1.1	Voorbeelden bij spel 1	27
8.1.2	Voorbeelden bij spel 6	29
8.1.3	Voorbeelden bij spel 9	29
8.1.4	Voorbeelden bij spel 10	29
8.2	Kring 2	31
8.2.1	Voorbeelden bij spel 1	32
8.2.2	Voorbeelden bij spel 5	32
8.2.3	Voorbeelden bij spel 7	32
8.2.4	Voorbeelden bij spel 10	32
8.3	Kring 3	33
8.3.1	Voorbeelden bij spel 4	33
8.3.2	Voorbeelden bij spel 5	34
8.3.3	Voorbeelden bij spel 8	36
9	Bijlage 4: Tips van mede-explorers	38
10	Bijlage 5: Voorbeelden van uitnodigingen	40

1 Leeswijzer

Wil je voor de afdelingen in jouw regio een regioactiviteit organiseren? Gebruik dan deze spelbrochure om voor een succesvolle activiteit te zorgen! In onderstaand overzicht zijn de belangrijkste vragen die je kunt hebben van een antwoord voorzien. Daarbij is aangegeven waar je meer informatie over dit onderdeel kunt vinden in deze spelbrochure.

D = Online brochure *Het organiseren van grote activiteiten voor regio of admiraliteit*

A = Spelbrochure explorers 2020 (zowel in druk als online)

Wat wil je?	Hoe kan deze spelbrochure je daarbij helpen?	Paginanr.
Wil je het initiatief nemen om een activiteit te organiseren?	Bereid je goed voor en neem eerst contact op met de mensen die je kunnen ondersteunen: je begeleider, een explorer met ervaring en/of de regio-organisator. Wat er allemaal bij een goede voorbereiding komt kijken, lees je in hoofdstuk 3.	D11
Wie kan je helpen?	Binnen je groep kun je ondersteuning krijgen van je begeleider en/of een explorer met ervaring. Vanuit de regio kan de regio-organisator je ondersteunen. In hoofdstuk 2.6 staat wat de regio-organisator voor je kan betekenen. In hoofdstuk 9 vind je informatie die voor de regio-organisator zelf is bestemd en waar je de regio-organisator eventueel op kunt wijzen.	A8 D29
Wil je weten hoe de regio in elkaar zit en wie waar verantwoordelijk voor is?	Jouw Scoutinggroep maakt samen met andere groepen deel uit van een regio. De regio heeft een bestuur en een regio-organisator. Zij kunnen jouw initiatief ondersteunen. In hoofdstuk 3 lees je hier meer over.	D11
Hoe kom je aan ideeën voor een regioactiviteit?	Het leukste is natuurlijk als de ideeën uit je eigen speltak komen! Om je te inspireren vind je in paragraaf 3.4 een aantal ideeën. In de bijlagen vind je vervolgens diverse toffe filmpjes en voorbeelden van afdelingen die een leuke activiteit voor de regio hebben georganiseerd.	A11 A23
Leuk bedacht, maar kunnen explorers dat zelf?	Ja natuurlijk, dat gaat juist heel goed! In het interview 'Hollywood op de Veluwe' in bijlage 3 vind je een voorbeeld van een afdeling die met succes zelf een regioactiviteit heeft georganiseerd.	A27
Waar moet je allemaal aan denken als je een regioactiviteit gaat organiseren?	In hoofdstuk 3 staat hoe je de organisatie aan kunt pakken. In bijlage 2 vind je een handige checklist met vragen die je op een rijtje kunt zetten om een goede start te maken.	D11 A24
Hoe pak je het aan en hoeveel tijd heb je nodig voor de organisatie?	Hoofdstuk 4 neemt je stap voor stap mee door de tijd. Daarin staan alle stappen en taken die er gedaan moeten worden om een succesvolle regioactiviteit te organiseren.	D12
Hoe zit het met het thema en wat is de speldraad?	Voor de regioactiviteiten van de andere speltakken, de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden, zijn er ook spelbrochures zoals deze. In elke spelbrochure staat de jaarlijkse speldraad centraal. De speldraad is een gezamenlijke inhoudelijke rode draad die door de activiteiten loopt waarmee je het thema voor je regioactiviteit kunt uitwerken. In hoofdstuk 3 lees je meer over de speldraad en voor het uitwerken van je thema.	A10

Wat wil je?	Hoe kan deze spelbrochure je daarbij helpen?	Paginanr.
Waar kun je aan denken bij het uitwerken van de activiteiten?	In deze spelbrochure staan in paragraaf 3.4 verschillende activiteiten per activiteitengebied op basis van de speldraad van dit seizoen. In totaal zijn er ruim zestig verschillende activiteiten.	A11
Wie gaat dat betalen? Hoe zit het met de financiën?	Hoofdstuk 6 gaat over de financiën. Daarin staat wat de regio voor jouw activiteit kan betekenen en hoe je omgaat met winst en verlies. Ook staat er iets over de begroting en de eindafrekening.	D24
Waar moet je verder nog aan denken, behalve het programma en het geld?	In hoofdstuk 7 wordt stilgestaan bij alles wat 'productie' genoemd wordt: het materiaal, het terrein, de aankleding van de locatie.	D26
Maar je wilt ook iets te eten en te drinken hebben. Zijn daar regels voor?	In hoofdstuk 8 vind je veel informatie over eten en drinken. In dit hoofdstuk staat waar je op moet letten bij verkoop en welke regels daarvoor zijn. Explorers mogen geen alcohol, dus tijdens de regioactiviteiten wordt er geen alcohol geschonken.	D28
Hoe laat je weten dat je een supergave activiteit organiseert?	In hoofdstuk 9 staat communicatie centraal. Je vindt er tips voor een aankondiging en een definitieve uitnodiging, de verspreiding van de uitnodiging en hoe je nog meer aandacht op jullie activiteit kunt vestigen. Ook wordt stilgestaan bij hoe je omgaat met regels en met de burens.	D29
	In bijlage 4 vind je enkele voorbeelden van aankondigingen en van complete uitnodigingen.	A38
Waar vind je informatie over verzekeringen en vergunningen?	Hoofdstuk 10 is gereserveerd voor veiligheid, vergunningen en verzekeringen. Het helpt je herinneren aan de noodzaak van EHBO'ers en het opstellen van een crisisplan bij een ongeval of noodsituatie.	D30
Hoe leg je vast wat er goed ging en minder goed ging?	Je kunt zelf evalueren, maar je kunt ook de deelnemende groepen vragen wat zij ervan vonden. Natuurlijk maak je ook een verslag van de regioactiviteit voor de volgende groep die iets gaat organiseren en plaats je foto's op de website van de regio. Meer informatie over de evaluatie staat in hoofdstuk 11.	D32

2 Regioactiviteit

2.1 Wat is de regio en wat is de admiraliteit?

2.1.1 Regio

Een regio is de verzameling van een aantal Scoutinggroepen die bij elkaar in de buurt liggen. Een regio heeft veel verschillende taken, maar de belangrijkste zijn de organisatie van trainingen binnen de regio, de organisatie van gezamenlijke activiteiten voor de jeugdleden en het zorgen voor uitwisseling tussen groepen. In deze spelbrochure wordt de nadruk gelegd op twee taken van de regio: de regio organiseert met regelmaat een overleg per leeftijdsgroep (speltakoverleg) en de regio coördineert de organisatie van activiteiten voor explorers.

2.1.2 Admiraliteit

Een admiraliteit is een samenwerkingsverband van de watergroepen binnen de grenzen van één of meerdere regio's. De taak van een admiraliteit is het organiseren van het Scoutingspel op en rond het water. Dit houdt in dat de admiraliteit aandacht heeft voor trainingen en een Scoutingprogramma voor alle leeftijden. Om de veiligheid van het spel op het water te garanderen, vormt advisering op het gebied van nautische en technische zaken ook een belangrijke taak.

2.2 Wat is een regio-organisator?

Zowel de regio als de admiraliteit hebben de taak om activiteiten voor jeugdleden te organiseren. De regio of admiraliteit organiseert een Bever-Doe-Dag, een Jungledag, de regionale Scoutingwedstrijden of de regionale Scoutingzeilwedstrijden. Binnen de meeste regio's is er daarom een team dat dit voor diverse speltakken doet. Sommige regio's en admiraliteiten hebben een team per speltak, andere regio's en admiraliteiten hebben één groot team. De mensen in dit team worden regio-organisatoren genoemd. Om deze spelbrochure leesbaar te houden, noemen we de persoon die namens de regio of admiraliteit activiteiten organiseert overal 'regio-organisator'. Regio en admiraliteit zullen dan ook niet steeds apart benoemd worden.

Binnen de regio worden activiteiten georganiseerd voor de diverse groepen. De regio-organisator heeft de taak om deze activiteiten te organiseren en te begeleiden. Voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden is er een regionaal activiteitenteam om de regio-organisator te helpen bij de organisatie.

In veel regio's gebeurt nog weinig voor explorers. Nu kunnen zij heel goed zelf hun regioactiviteit organiseren, maar explorers hebben hierbij misschien wel wat hulp nodig. Een regio-organisator kan helpen, aangezien hij of zij veel ervaring heeft met het organiseren van (andere) regioactiviteiten. Een regio-organisator coördineert onder andere de regioactiviteiten en zorgt dat afdelingen bij elkaar komen in een regio-overleg om afspraken te maken en de activiteiten te evalueren. In hoofdstuk 13 vind je meer informatie over de taken van de regio-organisator.

2.3 Speltakoverleg explorers

Zoals in de eerste paragraaf al is aangegeven, is één van de taken van de regio de organisatie van een speltakoverleg dat regelmatig plaatsvindt. Iedere speltak heeft zijn eigen overleg waarin alleen zaken besproken die deze speltak aangaan. Samen met de groepen wordt tijdens dit overleg een jaarprogramma opgesteld met wanneer ze welke activiteit willen doen. In hoofdstuk 13 staat meer informatie voor de regio-organisator over de opzet van een speltakoverleg.

Aangezien explorers zo veel mogelijk zelf organiseren, is het dus heel logisch dat ze ook zelf de regioactiviteiten organiseren. Tijdens een regio-overleg wordt afgesproken welke activiteiten de afdelingen tijdens een jaar willen doen, welke afdeling welke activiteiten organiseert, wanneer de activiteiten zijn, en wat de randvoorwaarden zijn. Denk bijvoorbeeld aan hoeveel geld er te besteden

is per activiteit. Elke regio maakt hier zelf afspraken over. Deze spelbrochure is slechts een voorbeeld van hoe een regioactiviteit georganiseerd kan worden door jongeren zelf.

Gemakshalve is aangenomen dat de regio vanuit de contributie of op een andere manier geld ter beschikking stelt om activiteiten te organiseren. Je kunt natuurlijk ook een bijdrage vragen, maar dat hangt af van bestaande afspraken in jouw regio.

In de tabel hieronder vind je een voorbeeld van de verdeling van het activiteitenbudget tussen de verschillende activiteiten. In de betreffende regio worden in dit voorbeeld jaarlijks vier activiteiten georganiseerd. Vanuit de contributie stelt de regio een budget beschikbaar om activiteiten te organiseren. Elke activiteit wordt georganiseerd door een andere afdeling.

Inkomsten		Uitgaven	
Inkomsten regio	€ 1.050,00	Volleybaltoernooi	€ 150,00
		Explorerweekend	€ 500,00
		Winterhike	€ 150,00
		Wateractiviteit	€ 250,00
Totale inkomsten	€ 1.050,00	Totale uitgaven	€ 1.050,00

2.4 Wat is een regioactiviteit (en wat dus niet)?

Elke regioactiviteit wordt door de regio en voor de regio georganiseerd. De regio is verantwoordelijk voor de kwaliteit en de uitvoering van de regioactiviteit. Een regioactiviteit wordt georganiseerd voor alle groepen uit de (sub)regio. Alle groepen worden dus ook uitgenodigd. Er worden geen groepen uitgesloten en er komen geen groepen van buiten de regio.

Omdat de regio verantwoordelijk is voor de regioactiviteit, is de regio ook financieel verantwoordelijk. Waarschijnlijk zijn er binnen de regio afspraken gemaakt over de financiën. Bijvoorbeeld of een activiteit selfsupporting moet zijn, of je een eigen bijdrage mag vragen en hoe je een eventueel verlies kunt voorkomen.

Een activiteit of feest dat door één afdeling wordt georganiseerd, maar niet onder de vlag van de regio valt, is dus volgens deze definitie géén regioactiviteit! Een groep is dan zelf overal verantwoordelijk voor: voor de communicatie, voor de planning en voor het materiaal. Die groep loopt het risico van het verlies, maar mag de winst ook zelf houden. Deze spelbrochure gaat over de organisatie van een grote activiteit voor de regio of admiraliteit, maar als jouw groep een leuke activiteit organiseert voor bevriende groepen, dan kun je deze spelbrochure natuurlijk ook gebruiken voor ideeën en als leidraad voor de organisatie.

2.5 Kwaliteit van de activiteit

Alle activiteiten die onder de vlag van de regio of admiraliteit worden georganiseerd, vallen onder de verantwoordelijkheid van het bestuur van de regio of admiraliteit. Het bestuur legt in de regiораad weer verantwoording af aan de groepen in de regio. De regio-organisator is het aanspreekpunt voor activiteiten binnen de regio.

Wanneer een afdeling voor de regio een activiteit organiseert kunnen de leden ondersteund worden door de regio-organisator. Daarbij let de regio-organisator op de kwaliteit van de activiteit. Is de planning in orde? Is het programma uitdagend genoeg voor de speltak? Worden de uitnodigingen op tijd verstuurd? Is de begroting realistisch?

2.6 Hoe kan een regio-organisator helpen?

Een regio-organisator heeft al meerdere regioactiviteiten georganiseerd. Hij of zij heeft al veel ervaring met de organisatie van activiteiten en kent de fijne kneepjes van het organiseren van een

regioactiviteit. Zo weet hij of zij welke activiteiten er aanslaan en waar je op moet letten tijdens de organisatie. Ook weet hij of zij welke afspraken er gemaakt zijn binnen de regio of admiraliteit.

Je kunt hierbij denken aan de volgende aspecten:

- Mag er een financiële bijdrage gevraagd worden?
- Mag 's avonds de muziek hard aan staan?
- Waar vind je een grote tent?

Bij de regio-organisator kun je dus met allerlei vragen terecht. Voor een goed contact met de regio-organisator, is het raadzaam om minimaal drie keer contact te hebben:

- Aan het begin van het project neem je samen de verwachtingen door en spreek je af welke activiteit je gaat organiseren en wanneer je dit gaat doen;
- Ongeveer anderhalve maand voor de regioactiviteit neem je samen met de regio-organisator het draaiboek door. Zo weet hij of zij wat je gaat organiseren en of alles goed verloopt;
- Na afloop van de regioactiviteit evalueer je de activiteit met de regio-organisator. Zo weet jij hoe je het de volgende keer beter kunt doen en de regio-organisator weet hoe hij of zij andere groepen beter kan ondersteunen bij de organisatie van een regioactiviteit.

Als het goed is, worden er in elke regio meerdere activiteiten per jaar georganiseerd voor explorers. Worden er in jouw regio of admiraliteit nog geen activiteiten voor explorers georganiseerd en wil je zelf een (regio)activiteit organiseren? Neem dan eerst contact op met de regio-organisator. Misschien is er ook een andere groep met hetzelfde idee. Het bestuur van je Scoutinggroep weet met wie je contact op moet nemen.

3 Speldraad

3.1 Wat is de speldraad?

Deze paragraaf kun je lezen als je meer wilt weten over de speldraad. In paragraaf 6.2 wordt de speldraad voor het seizoen 2019-2020 beschreven en in 6.4 met voorbeeldactiviteiten uitgewerkt.

De speldraad is een thematische rode draad door het programma van de verschillende landelijke ledenactiviteiten. Elke landelijke ledenactiviteit heeft de ruimte om deze rode draad op eigen wijze in te vullen en vorm te geven. Een speldraad loopt gelijk met een Scoutingseizoen, van september tot en met augustus van het volgende jaar.

De speldraad is een handig hulpmiddel om je activiteit en het thema vorm en richting te geven. Omdat de speldraad voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden wordt gebruikt, wordt er ook in deze spelbrochure mee gewerkt. Het thema is niet verplicht: je kunt ook je eigen thema verzinnen, maar vanuit de speldraad zijn al de nodige dingen bedacht waar je gebruik van kunt maken. Ook kan je zo duidelijk laten zien dat jouw activiteit deel uitmaakt van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

3.2 Speldraad 2019-2020: 'Jungle Fever'

'Jungle Fever' is het jaarthema voor alle speltakken. De welpen bestaan 100 jaar in Nederland en dat vieren we met alle speltakken door dit thema. Uiteraard vieren de explorers dit feestje mee. 'Escape from the jungle' is de uitdaging die explorers aangaan in het thema 'Jungle Fever'. Als explorer zit je waarschijnlijk al heel wat jaren bij Scouting en weet je nog uit je tijd bij de welpen dat er in het junglethema gespeeld werd. Als explorer ga je uitdagingen aan en op ontdekking. Met dit thema sta je ineens midden in de jungle en zal je de geheimen van de jungle moeten zien te ontdekken om in de jungle te overleven maar ook om hier te kunnen ontsnappen en veilig uit de jungle te komen.

Via deze speldraad willen we jullie uitdagen om actief en op een sportieve en speelse manier onder andere buitensportactiviteiten met elkaar aan te gaan. Met behulp van Scoutingtechnieken, sportieve activiteiten en breinbrekers ontdek je wat 'Escape from the jungle' te bieden heeft.

Kernwoorden hierbij zijn:

- je eigen grenzen ontdekken;
- survival;
- onbekend gebied betreden.

3.3 Activiteitengebieden

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

- Sport & Spel: hoewel bij Scouting veel activiteiten in spelvorm gedaan worden, vallen hieronder vooral: sporten, postenspelen, rensporten, gezelschapsspelen en teamspelen.
- Buitenleven: scouts trekken graag de natuur in. Activiteiten rondom het beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer en weer zijn hier op zijn plaats.

Themasfeer en -uitstraling

In het thema 'Escape from the jungle' is het mooi als je voor de regioactiviteit de beschikking hebt over een stuk bos. Misschien kan je de regioactiviteit wel op een kampterrein houden of bij een blokhuut die beschikking heeft over een stuk bos. De activiteiten aankleden in thema kan natuurlijk geen kwaad. Als je met de explorers uit de jungle ontsnapt bent dan is het natuurlijk feest! Leuk om na de activiteiten de activiteiten af te sluiten met een feest. Natuurlijk in thema en themakleding.

3.4 Voorbeeldactiviteiten 'Jungle Fever'

Hieronder vind je enkele voorbeelden van activiteiten voor explorers. De activiteiten zijn bedacht om in de regio uit te voeren. Je kunt ook een activiteit met de opkomst doen om alvast in de sfeer te komen. Sommige activiteiten zullen een heel weekend beslaan en anderen kun je combineren om tot een weekend te komen of enkel voor een regionale opkomst gebruiken.

De activiteiten zijn gecategoriseerd middels icoontjes. Deze icoontjes vertellen je bij welke activiteitsgebied de activiteit hoort.

Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om één van de activiteiten op te nemen in de uitnodiging, zodat de groepen die naar de activiteit komen al een beetje in de sfeer komen en enthousiast worden. Voor sommige activiteiten zullen er voor groepen ook wat voorbereidingen aan vast zitten. Dit is alleen mogelijk als groepen dit vooraf weten, zodat ze hiervoor de tijd hebben om dit in te plannen.

De activiteiten hebben elementen van de volgende TV-programma's: Expeditie Robinson en Wie is de Mol. Verder is het idee dat de jungle de escaperoom is. Nu heeft de jungle natuurlijk geen muren en wordt je niet opgesloten, maar je zult wel dingen moeten oplossen om alle activiteiten te doen.

3.4.1 Grote (spel)activiteit(en)

Net als bij de andere speltakken kunnen explorers tijdens hun regioactiviteit aan de slag met een 'groot spel'. Dit spel kan gespeeld worden aan het begin van, of tijdens de activiteit om elkaar snel beter te leren kennen en/of het thema bekend te maken.



Hieronder staat een voorbeeld voor een groot spel met icoon toegevoegd. Deze activiteit kan je als starter of rode draad spel gebruiken. Je bent hier niet aan gebonden. Je kunt ook een andere activiteit hiervoor gebruiken. Bij de activiteiten hieronder staat ook diverse keren het icoontje zodat je weet dat dit spel makkelijk om te bouwen is tot groot spel. Als je dat doet dan is het handig om een vervangende activiteit te bedenken zodat de "kring" compleet blijft.



Gotcha. Het is leven en overleven in de jungle. Let jij op het gevaar van de ander of ben je alleen bezig met de jacht op de ander? Dit is een overkoepelend spel waarbij explorers elkaar ongezien nat moeten spuiten (bijvoorbeeld 10 ml spuitjes gebruiken). Elke explorer krijgt een kaartje met een naam en groepsnaam van een andere explorer. Deze explorer moet je ongezien nat zien te spuiten. Lukt je dit, dan krijg je het kaartje van de explorer die je nat hebt gespoten. Lukt je dit niet, dan geef jij je kaartje af aan de ander. Hoe meer kaartjes je verdient, hoe meer punten!

3.4.2 Activiteiten

De hoeveelheid activiteiten die je gebruikt voor je regiodag ligt ook aan het aantal deelnemers dat er komt. Omdat er codes, sleutels of andere dingen zijn die opgelost of gevonden moeten worden, zijn de spellen op die manier met elkaar verbonden. Daardoor lijkt het één groot spel en zou je het niet zomaar uit elkaar kunnen halen en losse elementen kunnen gebruiken. Om het toch overzichtelijk te houden hebben we er drie kringen van gemaakt. Elke kring kent tien activiteiten. Eén van elk activiteitsgebied en van Sport & Spel en Buitenleven nog een extra activiteit. De spellen binnen de kring zijn met elkaar verbonden. Je kunt kiezen welke kring je gaat doen en afhankelijk van het aantal deelnemers kiezen om een tweede en of derde kring aan activiteiten op te zetten.

Hieronder zijn drie kringen van tien, dus dertig activiteiten beschreven. Hoe de spellen per kring aan elkaar verbonden zijn kun je terugvinden in de bijlage. Ook voorbeelden van diverse spellen zijn in de bijlage te vinden.

Tip: Om de activiteit op te starten is het handig dat alle groepjes te gelijk kunnen starten. Hiervoor hebben de groepen een aanwijzing nodig. Maak voor elke activiteit een enveloppe en laat de groepen een enveloppe kiezen. In de enveloppe zit de aanwijzing en bijbehorende activiteit.

Eerste kring

Buitenleven

- *Hoogte- en dieptepunten*

In de jungle zijn ravijnen en bergen. Door deze hoogteverschillen zijn vaardigheden als abseilen en klimmen van belang. Je bouwt met elkaar een abseiltoren of een klimwand waar iedereen gebruik van kan maken. Op deze toren/wand zijn onderweg kokers met daarin staafjes met daarop een code (gespijkerd). De kokers zijn genummerd. Vooraf krijgt elke deelnemer van het groepje een staafje met een code erop (gespijkerd). Ongeacht de grootte van de groep, zijn er drie staafjes die corresponderen met een staafje in de koker. De nummers van de juiste kokers moeten onthouden worden. Deze 3 cijfers worden gebruikt voor het openen van een cijferslot bij een volgend spel.



- *Sterrenkaarten*

Om je in de jungle te oriënteren is het handig om kennis te hebben van sterrenkaarten. Er zijn sterrenkaarten beschikbaar op www.spacepage.be om te downloaden. Zorg dat je er een aantal hebt op groot formaat of uitvergroot. Ook heb je hier een aantal sterrenbeelden bij nodig die je hebt uitgestanst en die op de sterrenkaart passen. Het sterrenbeeld krijgt een getal. Dit getal is de zoveelste letter van het sterrenbeeld dat je vindt. Je gaat met de uitgestanste sterrenbeeld op zoek naar het sterrenbeeld op de kaart. Als je weet welk sterrenbeeld het is, dan weet je ook om welke letter het gaat. Zoek alle sterrenbeelden op en vorm met de gevonden letters een woord.

Sport & Spel

- *Water naar de zee dragen*

Er is een vloedgolf geweest in de jungle, help mee de wateroverlast te verminderen. Een grote ton (formaat speciekuip) zit vol met water. Een groep krijgt één beker en een aantal gootjes. Met de beker schep je water uit de speciekuip en giet het over het eerste gootje. De overige teamleden staan met de andere gootjes ernaast om het water van het vorige gootje op te vangen. Dit doen ze net zo lang tot ze bij de andere 'lege' ton zijn. Er wordt net zoveel water door de gootjes gedaan totdat de vlag (op een drijver) die in de lege ton zit, naar boven komt. Op de vlag staat een aanwijzing!



- *Labyrint*

De jungle kan een doolhof zijn als je niet weet waar je naar toe moet. Hierbij is het belangrijk goed op aanwijzingen te letten. Bouw een labyrint en verstop daar diverse attributen. De kunst is om de juiste attributen wel mee te nemen, maar niet alles is bruikbaar. Het ligt aan het vervolg welke materialen bruikbaar zijn: bijvoorbeeld materiaal voor de klimwand etc.

Identiteit

- *Power up your game*

In de jungle heeft iedereen zijn leef/jachtgebied. Jouw explorergebied is de regio. Om optimaal gebruik te maken van je "leefgebied" kun je power up your game spelen. Vraag dit spel op en ga hiermee aan de slag en ga met elkaar in gesprek. Er zijn in dit spel diverse categorieën met vragen. Stop per categorie de vragen in een kistje en doe deze op slot. De sleutel die je eerder verdiend hebt past op één van de kistjes! Antwoorden zullen per afdeling verschillend zijn. Maak een doos per afdeling waar de antwoorden in gestopt kunnen worden. Zo leer je van elkaar hoe je bepaalde dingen aanpakt en waar je anderen iets kan leren. De antwoorden neem je mee naar je eigen groep en kan je in je afdeling bespreken en eventueel acties op uitzetten. Voor t uitvoeren van deze opdracht heb je een sleutel verdiend.



Veilig & Gezond

- *Rampenplan*

Overall, dus ook in de jungle, kan een ramp gebeuren. Weet jij wat je te doen staat? Er is een ramp gebeurd! Ieder groepje krijgt een casus waarnaar ze moeten handelen. Bij andere opdrachten konden ze materialen verzamelen. Deze kunnen hier worden gebruikt! De conclusie van het rampenplan is de verwijzing naar het volgende spel.



Expressie

- *Fotochallenge*

De jungle is prachtig en heeft bijzondere planten en dieren. Heb jij wel eens naar de “jungle” in je eigen achtertuin gekeken? Probeer het weer en de natuur/omgeving op een zo bijzonder mogelijke of mooie manier te fotograferen. Stuur deze foto dan op naar een (regionaal/landelijk) journaal of weerbericht onder vermelding van je Scoutinggroep. Haal jij het journaal? Wissel telefoonnummers uit, zodat de info voor het versturen van de foto verstuurd kan worden. Met het hebben van een telefoonnummer kan er na het versturen de aanwijzing verstuurd worden!



Uitdagende Scoutingtechnieken

- *Geef een seintje*

Het is lastig om in de jungle om over lange afstanden te communiceren. Zeker als er geen WiFi is! Kunnen jullie wel de boodschap overbrengen? Maak een vragenlijst met niet al te moeilijke vragen. Deze moeten beantwoord worden. De antwoorden moeten met elkaar een opdracht vormen. Bijvoorbeeld: hijs de vlag in top! De antwoorden moeten doorgeseind worden naar de groep aan de “overkant”. Dit kan met seinvlaggen, morse of iets dergelijks. De ontvangende groep moet de geseinde antwoorden weer vertalen en de opdracht uitvoeren. Als de vlag gehesen is ziet men onder aan het hijskoord een kleurcode zitten. Deze is nodig voor de volgende opdracht.



Samenleving

- *Spelen is delen*

Wat het één niet meer gebruikt, kan een ander goed gebruiken. Maar ook met samenwerken kom je verder, zo werkt dat in de jungle. Maak een spel voor de “gastgroep” van de regioactiviteit. Dit spel moet duurzaam bruikbaar zijn. Het maakt niet uit voor welke speltak. Denk aan hout, stof en verf, houtbranden of iets dergelijks. Jullie kunnen ook met elkaar afspreken dat iedere afdeling voor elkaar een spel maakt.



Internationaal

- *Mix en match*

In de jungle weten de dieren eigenschappen en kenmerken van elkaar. Weten jullie dit ook van explorers uit diverse landen? Er zijn diverse afbeeldingen van insignes van een bepaald land. Eventueel met aanwijzingen. Het is aan de explorers om het bijpassende land erbij te zoeken.



Tweede kring

Buitenleven

- *Zuiveren*

Je zou niet denken dat de jungle vervuild is, helaas laat ook de mens in de jungle zijn sporen na. Help mee de jungle weer schoon te maken! We vinden een bak vervuild water en je wilt dit water zuiveren om de aanwijzing te verdienen. Je hebt plastic bekertjes daarmee schep je het water in het zuiveringssysteem. Het gezuiverde water wordt opgevangen. Het schone water mag verder op in de koker gedaan worden. Als er voldoende gezuiverd water in zit dan verschijnt er een bal met daaraan een sleutel. De sleutel heb je nodig voor het volgende spel.



- *Eetbare planten*

In de jungle moet je eten zoeken. Ook hier kunnen we uit de natuur eten. Zoek in de omgeving naar vijf eetbare planten. Zoek hier een recept op per plant die je hiermee kan maken. www.eetbareplanten.eu kan je hier bij helpen. Zoek ondertussen ook uit welke geneeskrachtige werking wordt toegeschreven aan de plant die je gevonden hebt. Wissel de

gerechten en informatie uit, zodat je bij een ander weekend of kamp hier mee aan de slag kunt (let op vervuiling van honden, fabrieken etc.). Een handig hulpmiddel kan de app: wildplukwijzer zijn (zijn er mogelijkheden dan is een recept maken nog een extra optie).

Sport & Spel

- *Handboogschieten*

Een manier om aan je eten te komen in de jungle is door te gaan jagen. Daar heb je gereedschap voor nodig en dus zal je je vaardigheden moeten oefenen, anders vang je helemaal niets. Kijk of je één of meer handbogen kunt lenen/zelf maken. Eenvoudig met een tak en touw heb je al snel iets maar voor uitgebreidere boog kun je op www.zelfbogenmaken.nl kijken. Schiet om de beurt met je groepje op de schietschijf. Het aantal punten wat je geschoten hebt levert een aantal puzzelstukjes op. De puzzel geeft een aanwijzing! Hoe meer puzzelstukjes des te beter kom je achter de aanwijzing (let op: verdeling tussen punten en puzzelstukjes maken).



- *Bouwen met lego*

In de jungle leeft de ene plant op de ander en die weer op een boom. Zo bouwt de natuur de jungle. De natuur zit ingewikkeld in elkaar. Kan jij ook zo bouwen zoals de natuur? Je zit met drie groepen die elkaar niet kunnen zien of horen (verschillende ruimtes). Groep 1 is de groep die een 3D figuur met lego gaat bouwen en gaat middels walkie talkies of 27 mc sets aan groep 2 doorgeven hoe hun figuur eruit ziet. Groep 2 doet niet anders dan de informatie doorspelen aan groep 3. De uitdaging voor groep 3 is om het figuur van groep 1 na te bouwen. Moeilijker wordt het als je woorden codeert: op = in, onder = naast of voor = achter, ook kan je afspreken dat de ene groep wel praat maar niets vraagt. Verder kan je nog met verschillende kanalen werken. Bijvoorbeeld: Groep 1 en 2 op kanaal 2. Groep 2 en 3 op kanaal 6. Lukt het om het binnen een bepaalde tijd (10 minuten) iets na te bouwen dan verdien je een aanwijzing.

Identiteit

- *De schatkist*

De jungle is een goede verstopplaats, omdat het niet gauw zijn geheimen prijsgeeft. Er moet als eerste een schatkist opgegraven worden. Deze schatkist bevat schatten behorend bij de vijf wereldreligies. De kist maak je open met de sleutel die bij een eerdere opdracht is verdiend. Met de schatten worden de wereldreligies bekeken en de bijbehorende activiteiten uitgevoerd.



Veilig & Gezond

- *Safety first*

Achter iedere boomstronk schuilt een gebroken enkel. Maar de jungle is nog veel gevaarlijker dan alleen een boomstronk waar je over kan struikelen. Super tof als je een BHV-bluswagen kan inhuren inclusief instructeur. Anders is een lotusslachtoffer een idee. Of met de brandweer in overleg. Misschien hebben zij wel een autowrak waarmee een oefening gedaan kan worden! Is er ook ergens een aanwijzing te vinden?



Expressie

- *Filmestafette*

Langzaam geeft de jungle zijn geheimen prijs. Kunnen jullie de geheime plek vinden? Er zijn filmpjes gemaakt waar hints voor een bepaalde verborgen plek worden verklapt. Aan jullie om de hints eruit te vissen, de plek te vinden en vervolgens zelf filmpjes te maken met hints voor een verborgen plek! Op deze verborgen plek



ligt iets met daarin een code/sleutel oid. Dit moet steeds opnieuw verstoppt worden op een eventuele nieuwe verborgen plek.

Uitdagende Scoutingtechnieken

- *Highrope parcours*

Een manier om je te verplaatsen in de jungle is middels een touwbrug. Deze is niet zomaar gemaakt, daar is wel een en ander aan berekeningen vooraf gegaan. Beklim het highrope parcours en check jouw rekenvaardigheid. Bouw een highrope course en hang onderweg bordjes op met sommen. Deze sommen moeten onderweg uitgerekend worden. De uitkomst van de sommen aan het eind geeft een getal. Dit is de code voor een volgend spel.



Samenleving

- *Kleur bekennen!*

Ja, waar ben je eigenlijk in de jungle en hoe maak je dit aan de ander duidelijk? Beken kleur en laat zien dat je een nieuwe omgeving snel in je op kunt nemen. Test het uit met de volgende opdracht. Je doet dit in 2 groepjes. Je gaat een nieuwe omgeving je snel eigen maken. Hier maak je een kaart van. De andere groep gaat door middel van vragen stellen er achter proberen te komen waar ze (fictief) zijn.



Internationaal

- *Pictionary*

Hoe maak je in de jungle iemand duidelijk hoe iets eruit ziet? Je kunt het vertellen, maar ook tekenen in het zand. Speel pictionary in het zand waarbij er steeds een internationaal natuurfenomeen geraden moet worden. Voorbeelden staan in de bijlage.



Derde kring

Buitenleven

- *Nachtvinders*

In de jungle leven vele dieren in de nacht. Zo ook nachtvinders. Nachtvinders lokken en verzamelen. Nachtvinders zijn eenvoudig te lokken. Zoek een voor jouw aansprekende manier op (www.ivn.nl, www.vlinderstichting.nl, www.nachtvlindernacht.nl) en werk deze op de dag uit en kijk 's nachts hoeveel nachtvinders je kunt vangen. Er zijn diverse soorten. Je kunt bij www.ivn.nl een determineerkaart downloaden. En op www.waarneming.nl kun je de gevonden soorten (op foto) in voeren.



- *Wat zeggen de wolken?*

Wat het weer doet kan je in de jungle onder andere aan het gedrag van dieren zien. Een andere manier om te zien wat het weer gaat doen is naar de wolken kijken. Moet je schuilen of kun je je activiteit voortzetten? Zorg dat je afbeeldingen en uitleg van wolken apart van elkaar hebt. Zoek dan de juiste uitleg bij de juiste wolk. Dit kan op tafel uitgevoerd worden maar er kan ook een renspeel van gemaakt worden. Als je deze hebt kijk dan eens omhoog. Welke afbeelding past op dit moment bij de wolken? Informatie over wolken kun je vinden op www.KNMI.nl of op de wolkenatlas van www.bommeltje.nl.

Sport & Spel

- *Latjespuzzel*

In de jungle groeit alles in en om elkaar heen, dit lijkt wel een puzzel. Kan jij de volgende puzzel oplossen? In een rechtopstaand u-profiel moeten latjes zo geplaatst worden zodat dit een afbeelding vormt. Echter op de achterkant van de puzzel staat ook een (bijna gelijke) afbeelding. Krijg je de juiste afbeelding aan één zijde?



Moeilijker maak je het door met balken te werken. Dan kan je namelijk vier afbeeldingen krijgen. Maar op welke staat dan de aanwijzing? De afbeelding is de aanwijzing!

- *De grote oversteek*

Je bent met je team in de jungle en je komt een grote rivier tegen waar je over wil om de jungle uit te komen. Jullie vinden drie korte planken en één lange plank, maar deze zijn niet lang genoeg om over de rivier te leggen. Wel zien jullie een aantal rotsen in de rivier. Vinden jullie met elkaar uit hoe je de planken tactisch kan gebruiken zodat je met elkaar de rivier over kunt steken? Maar pas op, val niet in het water anders loopt het niet goed met je af! Aan de overzijde vind je een aanwijzing.

Identiteit

- *Jouw persoonlijkheid*

Als je met een team op expeditie gaat in de jungle, is het belangrijk dat de persoonlijkheden bij elkaar passen zodat je weet wat je aan elkaar hebt en weet hoe iedereen reageert in bepaalde situaties. Maak een levend stroomschema. Hierin wordt je bij elke splitsing/kruising een vraag gesteld die je beantwoordt. Je volgt het antwoord en komt bij de volgende vraag uit. Net zo lang tot je alle vragen hebt beantwoord en je bij jouw persoonlijkheid uitkomt! Is dit echt wie je bent? Vraag ook eens aan bekenden of zij jouw persoonlijkheid bij jou vinden passen. Informatie over 16 verschillende persoonlijkheidstypes zijn te vinden op www.16personalities.com.



Veilig & Gezond

- *Vezels, vitaminen en mineralen*

In de jungle weet je niet altijd of iets eetbaar is en hoe gezond. Hier word je uitgedaagd om eens op een andere manier een maaltijd samen te stellen. Stel een gevarieerde maaltijd samen aan de hand van vitaminen / vezels / mineralen. Aan de hand van een lijst met vitaminen / mineralen / vezels kiezen ze een aantal dingen. Daarna worden er producten bij gezocht die dit in zich hebben. Hoe ziet je maaltijd er dan uit? Informatie is te vinden op www.voedingscetrum.nl en op www.vitamine-info.nl. Uit eerdere opdracht is een "getal" gevonden. Dit geeft het aantal vitaminen/mineralen/vezels aan waaruit gekozen kan worden. Doe je deze activiteit in een weekend dan kan je als aanvulling er voor kiezen om de producten te kopen en de maaltijd te bereiden en te nuttigen. Bij een opdracht waar punten verdiend kunnen worden, kan dit omgezet worden naar geld zodat dit het budget is waarmee je de producten kunt kopen.



Expressie

- *Papieren jungle*

Een briefje sturen vanuit de jungle valt niet mee zonder papier. Dit kan je wel maken. Maak eerst papierpulp. En schep het papier met een gaaszeef. Als je deze hebt, maak deze dan persoonlijk door een blad of plant op het papier te leggen als het net geschept is. Het blad trekt dan in het papier. Heb je dit gedaan dan hebben we nog een bericht voor jou! (aanwijzing)



Uitdagende Scoutingtechnieken

- *Jungleroute*

De jungle kent geen rechte paden maar allerlei kronkelpadjes, beter bekend als olifantenpaadjes. Bij andere opdrachten is een stuk van de route gevonden/verdiend. Deze route lijkt wel op die kronkelpaadjes! Hier krijgen ze de uitleg wat ze met die stukken moeten doen: de stukken route vormen een muizentraproute, waarvan ze de uitleg krijgen hoe deze



geplakt en gevouwen moet worden. Dan kunnen ze een stuk route lopen. Aan het eind van de route is een aanwijzing in de netten te vinden.

Samenleving

- *Kijk ons nou!*

Als je anderen vertelt wat je allemaal in de jungle hebt meegemaakt, zullen ze je vast niet geloven. Maar met foto's als bewijs, kan niemand er meer omheen. Dus maak foto's en filmpjes en post deze op social media om aan de buitenwereld te laten zien hoe tof jullie regioactiviteit is. Probeer hiermee likes te verwerven. Hoe meer likes hoe meer keuzes je hebt bij de volgende opdracht.



Internationaal

- *De Rosetta of de jungle*

Dit spel is beter bekend als de Steen van Rosetta. Deze heeft tekst in drie verschillende talen. Welke geheimen geeft de jungle hier prijs? Dit is de steen met drie onbekende talen/geheimschriften. We kunnen ze niet lezen dus zullen we ze eerst moeten zien te vertalen. Woorden hangen verspreid over het terrein/gebouw. Maar niet van welke taal is de volledige tekst vertaald. Alle drie de talen moeten vertaald worden om de volledige tekst te begrijpen. Zelf een tekst bedenken, deze in drie talen/geheimschriften vertalen. Dit op één document/plaat oid. schrijven. De tekst bevat natuurlijk een aanwijzing voor een volgende opdracht.



4 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.

4.1 De landelijke speldraad

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

De speldraad voor dit seizoen (2019/2020) is 'Jungle Fever'. De jeugdleden worden uitgenodigd om het 100 jarig bestaan van de welpen in Nederland te vieren. Daarom krijgen de activiteitengebieden Buitenleven en Sport & Spel in deze speldraad extra aandacht.

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

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

4.2 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.

Bever: Bever-Doe-Dag

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

wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers. De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft deze 'strijd' de welpen een opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke themamomenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevend ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en voor het logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

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

thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

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

Roverscouts

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

4.3 Toelichting voor de regio-organisator tijdens het organiseren van regioactiviteiten voor explorers

Als regio-organisator heb je ook een stimulerende functie bij het organiseren van activiteiten. Dat kun je op de volgende manieren doen:

- Contacten leggen met afdelingen en deze onderhouden;
- Afdelingen en individuele begeleiding stimuleren om deel te nemen aan de activiteiten;
- Afdelingen motiveren om activiteiten te organiseren.

De afdelingen kunnen van jouw deskundigheid gebruik maken tijdens het hele traject van het organiseren van een regioactiviteit, zoals in de voorgaande hoofdstukken is beschreven.

Wat kun je als regio-organisator nu daadwerkelijk doen tijdens al die fases? Hieronder krijg je een indruk van mogelijke actiepunten voor de regio-organisator binnen of naast het organisatieteam.

4.3.1 Bij het verzamelen van goede ideeën voor een regioactiviteit

- Suggesties doen voor leuke nieuwe activiteiten;
- Associatiemethoden toepassen samen met de groepen;
- Verwijzen naar andere mensen of organisaties, bijvoorbeeld relaties, experts uit je eigen netwerk een vereniging uit de buurt of verder weg.

4.3.2 Bij het kiezen van een geschikte activiteit

- Eigen gevoel en ervaring gebruiken door voor- en nadelen van een bepaalde activiteit uit te leggen;
- Ervaring van andere regio-organisatoren gebruiken.

4.3.3 Bij het maken van een draaiboek voor de activiteit

- Een voorbeeld van een draaiboek laten zien;
- De inhoud van een goed draaiboek aangeven;
- Het draaiboek lezen en feedback te geven.

4.3.4 Bij de voorbereiding van een activiteit

- Informeren of de gemaakte afspraken nagekomen worden en als dat niet zo is, de mensen achter de broek zitten;
- Advies geven of bemiddelen bij conflictsituaties.

4.3.5 Bij de uitvoering van de activiteit

- Aanwezig zijn en eventueel hand- en spandiensten verrichten;
- Observeren van de uitvoering van het draaiboek en de coördinator inseinen als het in jouw ogen mis dreigt te gaan.

4.3.6 Bij de afronding van de activiteit

- Geven van een schouderklopje aan het organisatieteam;
- Vragen volgend jaar wegens groot succes weer een activiteit te organiseren.

4.3.7 Bij de evaluatie van de activiteit

- Eigen commentaar geven;
- Vragen naar de verslaglegging;
- Tips geven voor een volgende keer;
- Iedereen hartelijk danken voor de inzet.

5 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Tommy Baselier
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Natascha van de Pol
Joyce Wagemakers

Beschikbaarheid spelbrochure

Deze spelbrochure wordt aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl.

© 2019 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2020-2021

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het organiseren van grote activiteiten voor regio en admiraliteit 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.

6 Bijlage 1: Handige links

6.1 Scouting en organisatie

- <http://www.scouting.nl/downloads/spel>: hier kan je de digitale versie van de spelbrochure en alle bijlagen downloaden.
Tips: kijk eens bij 'activiteitengebieden', 'explorers' en 'awards';
- <http://scout.org/>: website van WOSM, zoek op 'My World 2015' om bij een vragenlijst te komen waarop alle scouts aan kunnen geven wat zij voor de Verenigde Naties de belangrijkste nieuwe doelen vinden.
Tips: kijk eens bij 'Messengers of Peace' en 'World Map';
- <http://www.wagggg.org/>: website van WAGGGS.
Tips: kijk eens bij 'Take Action' en 'Global Action Theme'.

6.2 Inspiratie

- <http://www.activiteitenbank.scouting.nl>: de activiteitenbank van Scouting Nederland, boordevol ideeën voor uitdagende activiteiten;
- <http://www.geolution.nl/>: deze site staat vol met informatie over dieren, natuur, milieu en aanverwante wetenschap.
Tip: zoek eens op 'eetbaar';
- <https://www.scouting.nl/spel/explorers/awards>: hier vind je alle informatie om met awards te werken. Er zijn meerdere awards; in deze brochure wordt gesproken over de Development Award;
- <http://potamogeton.webnode.nl/excursies/eetbare-plantjes/>: een handige site boordevol informatie over eetbare plantjes;
- <http://www.transitielab.nl/?nl/verticale+tuin>: Een voorbeeld site hoe je een verticale tuin kan maken. Tip: zoek op verticale tuin en je zult vele voorbeelden vinden;
- <http://www.coc.nl/>: de algemene site van de COC organisatie over homoseksualiteit en transgenders;
- <http://www.lekkerinjevelspel.nl/>: leuke site waar diverse spellen en spelvormen worden aangeboden over het werken met emoties. Let op dit is voor alle leeftijden, kijk goed welke voor bij jullie past zodat je uitgedaagd wordt;
- <https://exploraxxion.scouting.nl/>: de site waar je informatie over het landelijk Explorerweekend kan vinden;
- www.zelfbogenmaken.nl: site om zelf een handboog te maken.

6.3 Jungle Fever

- www.spacepage.be: handige site met heel veel informatie over het heelal met diverse downloads.
- www.eetbareplanten.eu: goede uitgebreide site waar je informatie kunt vinden over eetbare planten.
- www.ivn.nl: site voor natuureducatie. Waar ook handige informatie en leuke activiteiten op te vinden zijn.
- www.vlinderstichting.nl: uitgebreide site met informatie over vlinders in het algemeen.
- www.nachtvlindernacht.nl: specifieke site met informatie over nachtvlinders.
- www.waarneming.nl: site waarop waarnemingen in de natuur geregistreerd kunnen worden. Met automatische herkenning waarneming middels foto's.
- www.knmi.nl: site met uitleg over weersverschijnselen.
- www.bommeltje.nl: uitgebreide site waar bij weerstation een wolkenatlas te vinden is.
- www.voedingscentrum.nl: uitgebreide site waar alles over voeding te vinden is. Dus ook over vitamines, mineralen en vezels.
- www.vitamine-info.nl: overzichtelijke site met lijst van vitamines en mineralen.
- www.16personalities.com: site met informatie over 16 persoonlijkheidstypen.

7 Bijlage 2: Checklist

In hoofdstuk 4 is het hele tijdspad voor de organisatie van een regioactiviteit beschreven. Hieronder vind je een samenvatting van alle acties die gedaan moeten worden.

Acties die drieënhalve maand voor aanvang van een regioactiviteit ondernomen moeten worden, vind je in de tabel hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Een organisatie team samenstellen.		
Contact opnemen met de regio-organisator.		
Een globale planning maken.		

Acties die drie maanden voor aanvang van een regioactiviteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De activiteit kiezen die je gaat organiseren. Wat ga je organiseren?		
De locatie bepalen. Kijk bij een andere locatie dan je eigen clubgebouw naar de mogelijkheden en de regels waar je je aan moet houden.		
Het tijdstip en de duur van de activiteit bepalen. Wanneer vindt de activiteit plaats en hoe lang duurt de activiteit?		
De doelgroep bepalen. Voor wie ga je de activiteit organiseren en wie nodig je uit? Bij een regioactiviteit zijn dat alle groepen uit de regio.		
Een thema kiezen voor de activiteit. Ieder jaar staan de regioactiviteiten in een specifiek thema (speldraad). In hoofdstuk 6 is dit verder uitgewerkt.		
Eventueel een extra doel voor deze activiteit bepalen. Denk aan meer contact tussen groepen, nieuwe technieken aanleren, etc.		
Een taakverdeling maken. Wat moet er geregeld worden en wie is daar verantwoordelijk voor?		
De eerste algemene uitnodiging naar de andere groepen versturen. Stuur de uitnodiging per mail en zet alle informatie op de regiowebsite, social media, etc.		

Acties die twee maanden voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De locatie vastleggen.		
Het programma van de regioactiviteit bepalen. Wat ga je precies doen?		
Een materiaallijst maken. Wat voor materiaal heb je nodig?		
Een inrichtingsplan voor de locatie maken. Hoe ziet de locatie eruit, wat wil je op welke plek doen en wat is er nodig aan thema-aankleding?		
Een begroting opstellen. Wat zijn de kosten die gemaakt moeten worden voor de regioactiviteit?		
Inschrijfkosten voor de deelnemers vaststellen.		

Tweede uitnodiging naar de groepen versturen.
Verdeel het werk voor het uitwerken van het programma.
Globaal draaiboek maken.
Medewerkersplan maken. Heb je voldoende mensen om de regioactiviteit te organiseren?
Ondersteuning vragen. Heb je hulp nodig bij de organisatie of uitvoering van bepaalde onderdelen?

Acties die anderhalve maand voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Loop het programma door met de regio-organisator.		
Verstuur de definitieve uitnodigingen.		

Acties die één maand voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Activiteiten aanpassen met feedback van de regio-organisator. Draaiboek ook aanpassen.		
Alle activiteiten gaan voorbereiden.		
Thema-aankleding maken.		
Materiaallijst maken.		
Fouragelijst maken voor eten en drinken dat ingekocht moet worden.		
Zorgen dat alle afspraken met andere groepen of niet-scouts (bijvoorbeeld ouders) gemaakt zijn.		

Acties die drie weken voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Inschrijving sluiten.		
Voorschot regio/groep aanvragen.		
Activiteitenmateriaal inkopen.		
Begroting bijwerken op het aantal deelnemers.		
Fouragelijst aanpassen op het aantal deelnemers.		

Acties die twee weken voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Veiligheidscheck uitvoeren. Zijn alle activiteiten veilig?		
EHBO regelen.		
Omwonenden informeren die overlast kunnen ondervinden van de regioactiviteit.		
Evaluatie deelnemers voorbereiden.		

Acties die één week voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Controle op voldoende mensen.		
Zijn alle onderdelen af?		
Draaiboekcontrole en draaiboek compleet maken.		
Activiteitenmateriaal klaarzetten.		
Thema-aankleding afmaken. Zorg dat alles alleen nog maar neergezet/opgehangen hoeft worden.		
Stuur de laatste informatie door naar de deelnemers.		

Acties die vlak voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De laatste inkopen doen voor de regioactiviteit.		
De locatie versieren met thema-aankleding.		
Al het activiteitenmateriaal bij de activiteit leggen.		
Nog een keer met z'n allen het draaiboek door lopen.		
Aanspreekpunt bepalen. Wie is het aanspreekpunt als er iets misgaat?		

Acties die na de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Met z'n allen de locatie opruimen.		
Financieel afronden en het voorschot terugbetalen.		
Verslag op de regiowebsite en social media zetten.		
Met het team evalueren hoe de activiteit verlopen is.		
Een evaluatie naar de deelnemers sturen.		
Met de regio-organisator en de andere afdelingen evalueren.		

8 Bijlage 3: Uitleg kringen en voorbeelden voor de activiteiten

Hieronder is per kring uitgelegd hoe de activiteiten in elkaar haken! Haal je dit los dan klopt de kring niet meer. In hoofdstuk 6.4.2 staan de activiteiten op volgorde van activiteitengebieden beschreven. Hieronder staan de activiteiten op volgorde van 'spelen'.

Zelf kun je ook codes of aanwijzingen verzinnen. Je kunt ook van de voorbeelden hieronder gebruik maken. Ze zult het nog wel moeten maken!

8.1 Kring 1

Aanwijzing die je nodig hebt	Activiteit	Aanwijzing die je vindt
Kleurcode gevonden aan vlaggenkoordspel 8, is gelijk aan kleurcode op paal van klimtoren.	1. Hoogte- en dieptepunten	Drie cijfers, dit is de code voor het openen van het cijferslot bij spel 5.
Drie cijfers gevonden in kokers bij spel 1.	5. Power up your game	Je verdient hier een set voorgestanst sterrenbeelden die je nodig hebt bij spel 2.
Set voorgestanst sterrenbeelden die je hebt verdiend bij spel 5.	2. Sterrenkaarten	Een woord die je nodig hebt bij spel 4.
Een woord die je hebt verdiend bij spel 2.	4. Labyrint	Hier worden vijf voorwerpen gevonden die je nodig hebt bij spel 6.
Vijf voorwerpen die je hebt gevonden bij spel 4.	6. Rampenplan	Hier wordt de aanwijzing <i>water en de rest komt later</i> gevonden. Dit verwijst naar spel 3.
Met de aanwijzing <i>water en de rest komt later</i> kom je uit bij spel 3.	3. Water naar de zee dragen	Hier verschijnt een vlag met daarop een aanwijzing naar spel 7 (bijvoorbeeld zeven stippen op de vlag).
De zeven stippen op de vlag verwijzen naar spel 7.	7. Fotochallenge	Nadat er foto's verstuurd zijn ontvang je een appje met de tekst <i>spelen is delen</i> . Dit verwijst naar spel 9.
Door het ontvangen van een appje met de tekst <i>spelen is delen</i> kom je uit bij spel 9.	9. Spelen is delen	Als het spel is gemaakt en een bestemming heeft, krijg je een pak pannenkoekenmix en een doosje lucifers (mix en match). Dit verwijst naar spel 10.
De pannenkoekenmix (mix) en het doosje lucifers (match) zijn de aanwijzing voor spel 10.	10. Mix en match	Zoeken naar wat matcht. Dit leert op de achterkant van elke match een aanwijzing op: een letter in semafoor. Dit verwijst naar spel 8.
De letters in semafoor op de achterkant van de match van spel 10 verwijzen naar spel 8.	8. Geef een seintje	Heb je de opdracht juist uitgevoerd dan verschijnt er een kleurcode aan de vlaggenlijn. Deze komt overeen met de kleurcode op de paal van de klimtoren van spel 1.

8.1.1 Voorbeelden bij spel 1

Foto 1 is een voorbeeld van staafjes met code er op. Deze zijn ook in een blik bevestigd (foto 2). Elk blik heeft een nummer.

Foto 1:



Foto 2:



8.1.2 Voorbeelden bij spel 6

Voorbeeld casus:

Je bent op kamp met de explorers. Het is aan het onweren, maar het regent niet. De bliksem slaat in een boom waar aan jullie de keuken hebben gepioneerd. Takken breken af en vallen op keukendoek, deze scheurt en valt op gasstel dat aanstaat. Brand ontstaat.

Wat doe je?

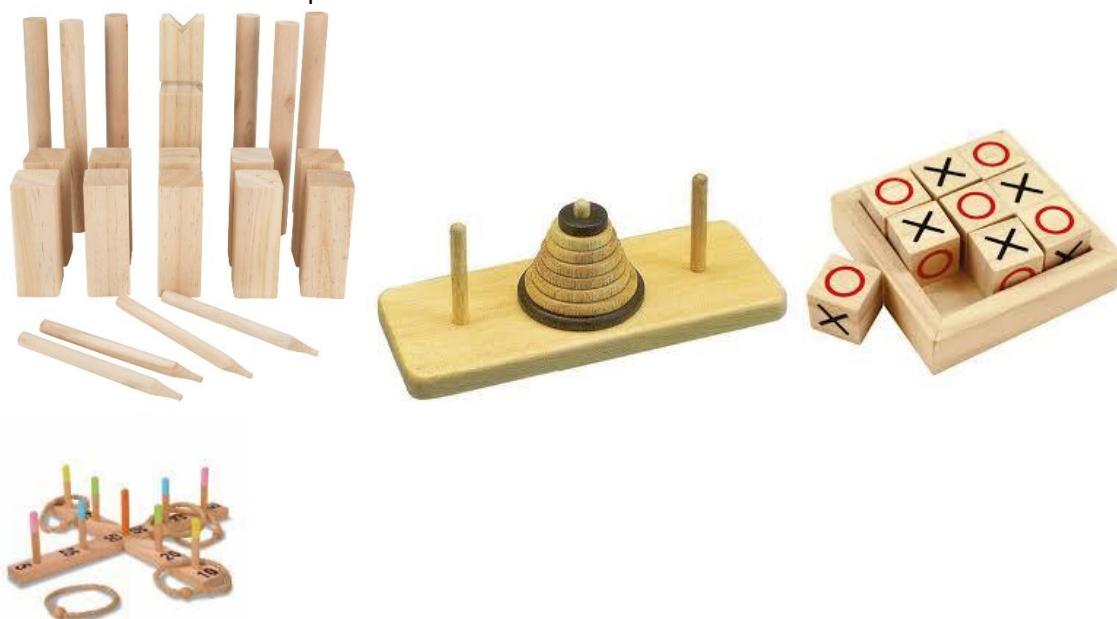
8.1.3 Voorbeelden bij spel 9

Naast voorbeelden van onderstaande spellen kun je ook zelf een spel bedenken en maken!

Spellen op doek!

Spellen op doek. Handig als je op kamp een tafel mee hebt! Teken op een stretchlaken een bordspel (dammen, schaken, backgammon, mens-erger-je-niet, keezenspel, vier op een rij). Maak de pionnen er bij die je nodig hebt. En een bewaarzakje!

Voorbeelden van houten spellen.



8.1.4 Voorbeelden bij spel 10

Hieronder een aantal voorbeelden van uniformen uit verschillende landen. Op onder andere Pinterest kun je meer vinden!

Zeeverkenners Tsjechie



Explorers/ventures Engeland



Explorers Nederland



Explorers Israël



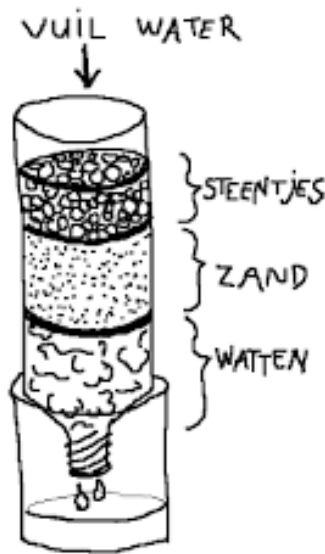


8.2 Kring 2

Aanwijzing die je nodig hebt	Activiteit	Aanwijzing die je vindt
Er is een cijfercode gevonden bij spel 7. Met deze cijfercode kan het cijferslot opengemaakt worden.	1. Zuiveren	Er wordt een sleutel gevonden die bij spel 5 te gebruiken is.
Met de sleutel die je bij spel 1 hebt gevonden kan je een kist open maken.	5. De schatkist	Aan het einde van de activiteit krijg je een EHBO-setje mee als aanwijzing naar spel 6.
Het EHBO-setje dat je bij spel 5 hebt gevonden is de aanwijzing naar spel 6.	6. Safety first	Aanwijzing is ergens verstopt. Deze luidt: <i>Op mij kan je rekenen</i> . Dit verwijst naar spel 8.
De zin die bij spel 6 is gevonden <i>op mij kun je rekenen</i> is de aanwijzing naar spel 8.	8. Highrope parcours	De uitkomst van alle sommen is de code voor spel 4.
De uitkomst van de sommen gevonden bij spel 8, is de code voor spel 4.	4. Bouwen met lego	Na het bouwen heb je de aanwijzing verdiend. Deze wordt middels de walkietalkie doorgegeven: <i>Een teken op de grond</i> . Dit verwijst naar spel 10.
De bij spel 4 gekregen aanwijzing <i>Een teken op de grond</i> verwijst naar spel 10.	10. Pictionary	Aan het einde wordt de aanwijzing getekend: handen in de lucht. Dit verwijst naar spel 3.
De tekening van de handen in de lucht verwijst naar spel 3.	3. Handboogschieten	Hier kunnen na aanleiding van het aantal punten een aantal puzzelstukjes verdiend worden. De afbeelding van de puzzel is een plaatje van planten en verwijst naar spel 2.
Afbeelden bij de puzzel gekregen (planten) verwijst naar spel 3.	2. Eetbare planten	Elke plant met een recept levert een kleur op. Samen met de tekst <i>Kleur bekennen</i> . Dit verwijst naar spel 9.
De tekst en kleuren die je verdiend hebt bij spel 2 verwijzen naar spel 9.	9. Kleur bekennen	Na uitvoering van spel 9 heb je de startlocatie van spel 7 verdiend.
Bij spel 9 is de startlocatie van spel 7 verdiend.	7. Filmestafette	Aan het einde van de estafette vind je drie cijfers welke samen de code zijn van het cijferslot voor spel 1.

8.2.1 Voorbeelden bij spel 1

Een eenvoudige manier om water te zuiveren is:



8.2.2 Voorbeelden bij spel 5

In de schatkist zitten schatten van de vijf wereldreligies.

- Jodendom: keppeltje, stenen
- Boeddhisme: gebedsvlaggen, kraanvogels
- Hindoeïsme: gekleurd poeder (holi), kaartjes van goede/slechte karma.
- Islam: gebedskleed,
- Christendom: engelenkaartjes, ...

Bekijk met elkaar de schatsten en bedenk bij welke religie een voorwerp hoort en waar deze voor gebruikt wordt. Sommige activiteiten kunnen uitgevoerd worden.

8.2.3 Voorbeelden bij spel 7

- Maak een filmpje van de "doos" die gevonden moet worden.
- Maak een filmpje van de ruimte waar de "doos" wordt voorbereid
- Maak een filmpje van dat je de ruimte verlaat
- Maak een filmpje met een aantal voetstappen ergens vandaan.
- Maak een close up van iets in de buurt
- Maak een filmpje van wat je ziet als je naar boven kijkt.
- Maak een filmpje van wat links te zien is van de verstopplaats
- Maak een filmpje van wat rechts te zien is van de verstopplaats.

Als de "doos" gevonden is, wordt een nieuwe verstopplaats gezocht en daarbij nieuwe filmpjes gemaakt voor de volgende groep!

8.2.4 Voorbeelden bij spel 10

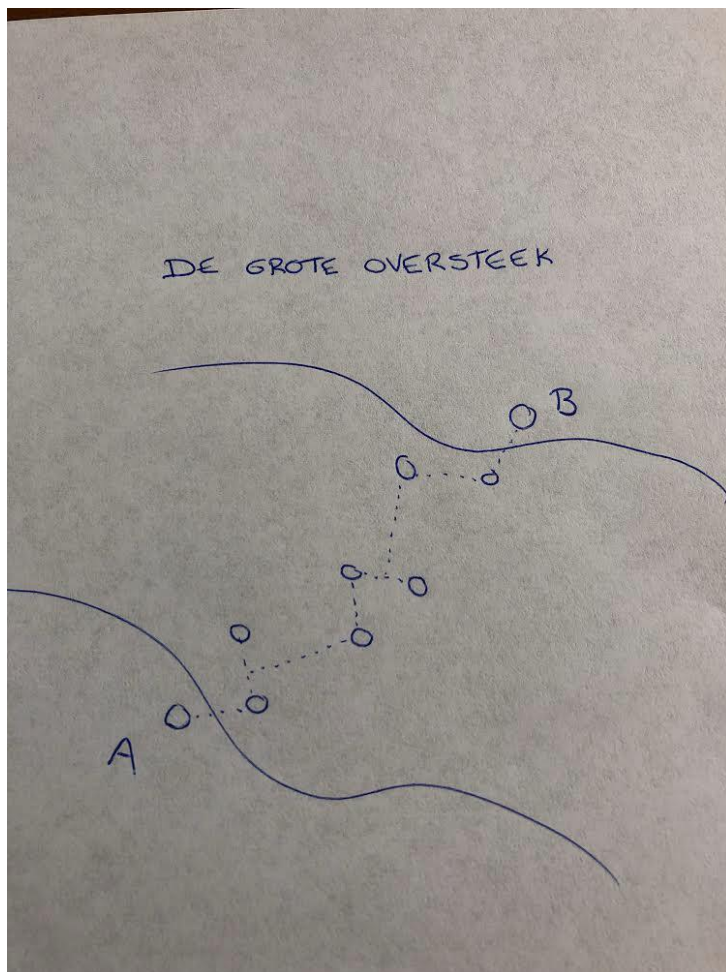
- Grand Canyon Amerika
- Waddengebied Nederland
- Krijtotsen Engeland
- Alpen Zwitserland
- Tafelberg Zuid Afrika
- Fjorden Noorwegen
- Vulkaan Etna Italië
- Noorderlicht, Finland
- Rots Petra,
- Dode zee, Israël

8.3 Kring 3

Aanwijzing die je nodig hebt	Activiteit	Aanwijzing die je vindt
Aan het einde van spel 8 krijg je de opdracht het net in te klimmen. Dan wordt de aanwijzing <i>In de netten verstrikt</i> gegeven.	1. Nachtvinders	Hier krijg je de aanwijzing (staat op laken) <i>We noemen haar Rosetta</i> . Dit verwijst naar spel 10. Extra: je krijgt een stuk route (dit hoort bij spel 8).
Aanwijzing van spel 1 verwijst naar spel 10.	10. De Rosetta of the jungle	Er staan drie woorden in de tekst in kleur, elk in een ander geheimschrift. De woorden zijn kijk, ons en nou. Dit verwijst naar spel 9.
Na vertaling bij spel 10 vind je de drie woorden kijk, ons en nou. Dit verwijst naar spel 9.	9. Kijk ons nou!	Dit spel levert een aantal likes op. Het aantal likes wordt omgerekend naar een aantal keuzes bij spel 6.
Het aantal likes van spel 9 wordt omgerekend naar keuzes bij spel 6.	6. Vezels, vitaminen, mineralen	Goed een diverse menu's leveren sleutels op voor spel 3.
Bij spel 6 heb je een aantal sleutels verdiend. Eén van de sleutels past op de kist van spel 3.	3. Latjespuzzel	De afbeelding van spel 3 geeft een aanwijzing voor spel 5: persoonlijkheid. Extra: je krijgt een stuk route (voor spel 8).
Met de afbeelding van persoonlijkheid word je naar spel 5 geleid.	5. Jouw persoonlijkheid	Elke persoonlijkheid levert een kleur op. Met vier kleuren heb je de code van spel 2. Extra: je krijgt een stuk route (voor spel 8).
De vier kleuren die je hebt verdiend bij spel vijf vormen de kleurcode voor spel 2.	2. Wat zeggen de wolken?	Een match van uitleg en wolk geeft op de achterkant een afbeelding van een schep en een zeef. Dit is de aanwijzing voor spel 7.
Afbeelding van schep en zeef achterop match bij spel 2 is de aanwijzing voor spel 7.	7. Papieren jungle	Na de activiteit krijg je een bericht op geschept papier. Bericht is <i>Samen sta je sterk</i> en is een verwijzing naar spel 4.
Het bericht <i>Samen sta je sterk</i> van spel 7 is een verwijzing naar spel 4.	4. Teamspel	Aan de overzijde van spel 4 krijg je het startpunt van spel 8 en het laatste stuk route.
Aan de overzijde van spel 4 krijg je het startpunt van spel 8 en het laatste stuk route.	8. Junglerroute	Aan het einde van de route hangen netten. Door in de netten te klimmen wordt de aanwijzing <i>In de netten verstrikt</i> gegeven. Dit verwijst naar spel 1.

8.3.1 Voorbeelden bij spel 4

Leg een aantal touwen 15 meter uit elkaar. Dit is de rivier! Plaats 9 kratten op de wal en in de rivier. Check dit met de lengte van de planken!. De kratten zijn de rotsen. Neem een 3 korte en 1 lange plank waar men met een aantal mensen op kan staan. Waardoor je niet zomaar van rots naar rots kunt oversteken. Door een plank schuin of dwars op de ander te leggen kun je mogelijk wel de rots bereiken die je nodig hebt om de Overkant te bereiken.

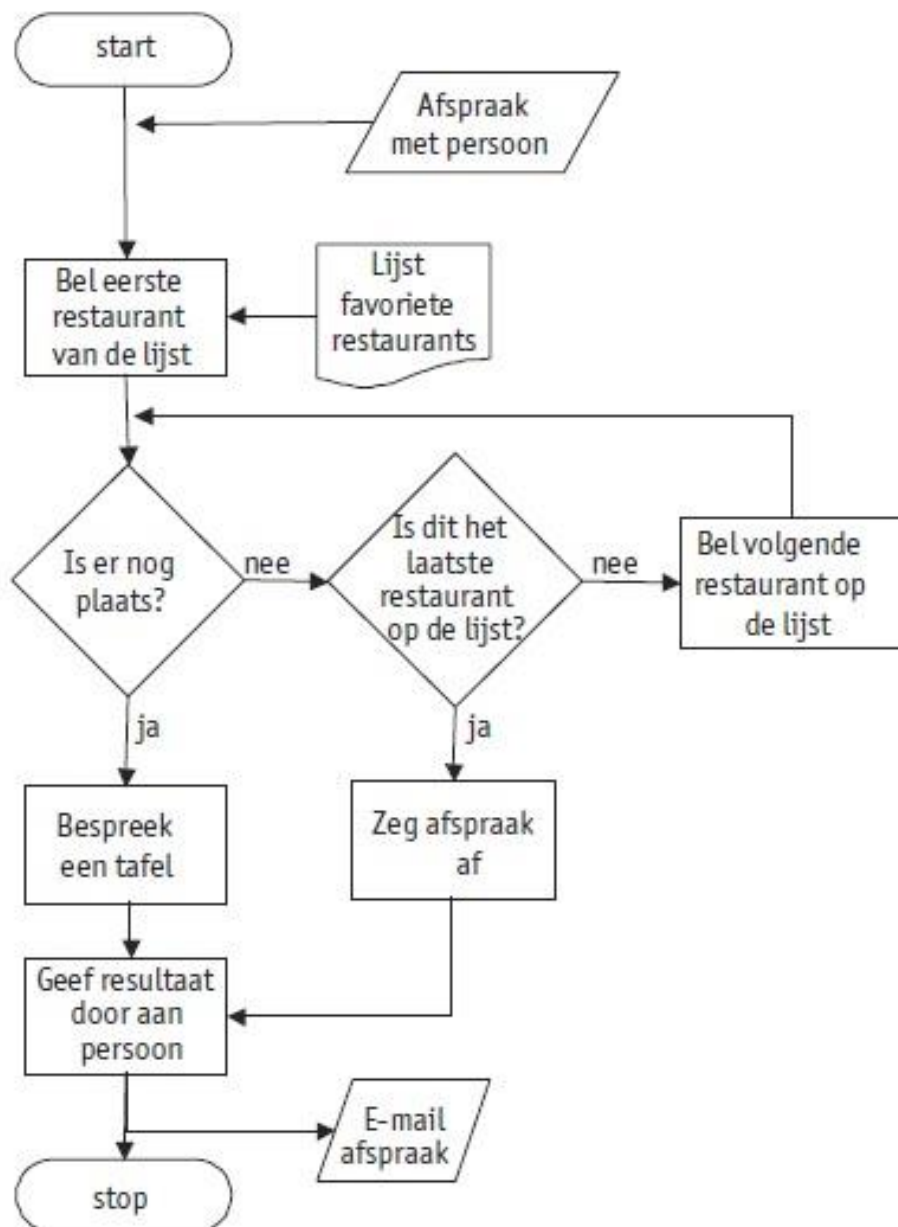


Op de afbeelding zie je de stippellijnen. Dit zijn de planken. Niet elke keer kan de plank van rots naar rots gelegd worden. Dan zullen ze een de lange plank dwars op de korte plank moeten leggen om toch de afstand te kunnen overbruggen naar de volgende rots.

8.3.2 Voorbeelden bij spel 5

Op diverse sites met test persoonlijkheden zijn vragen te vinden. Verwerk deze in een stroomschema dat leidt naar een persoonlijkheidstype. Let op wel de goede vragen bij de juiste persoonlijkheidstype gebruiken!

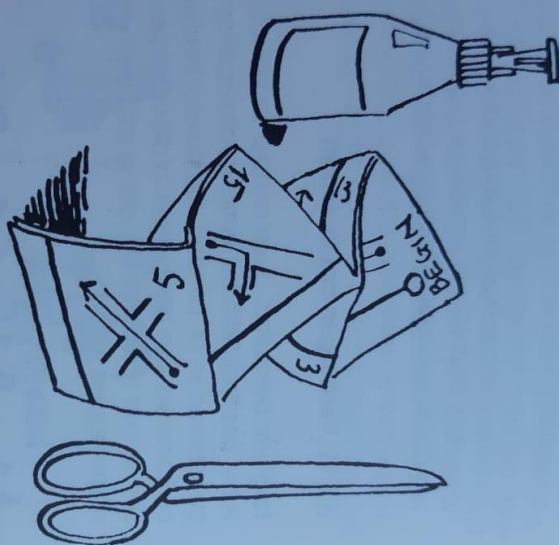
Voorbeeldstroomschema:



8.3.3 Voorbeelden bij spel 8

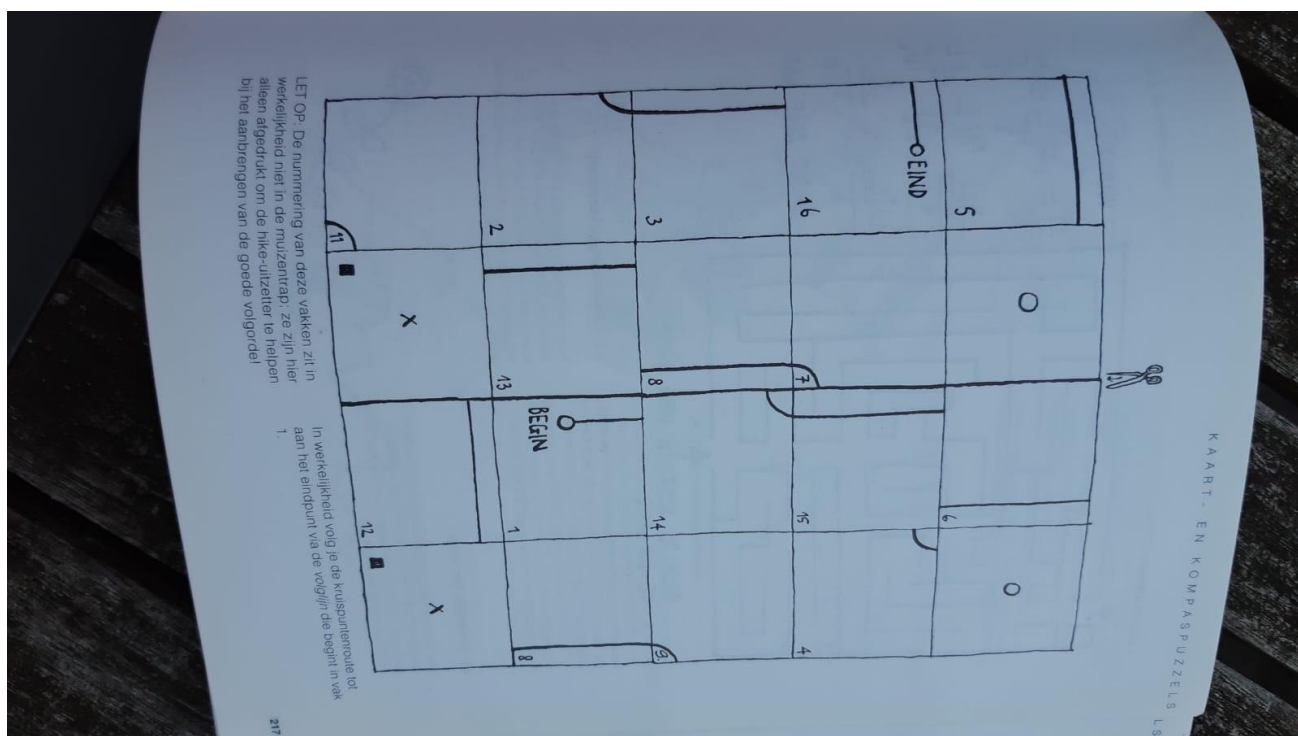
8.4.2. De muizentrap

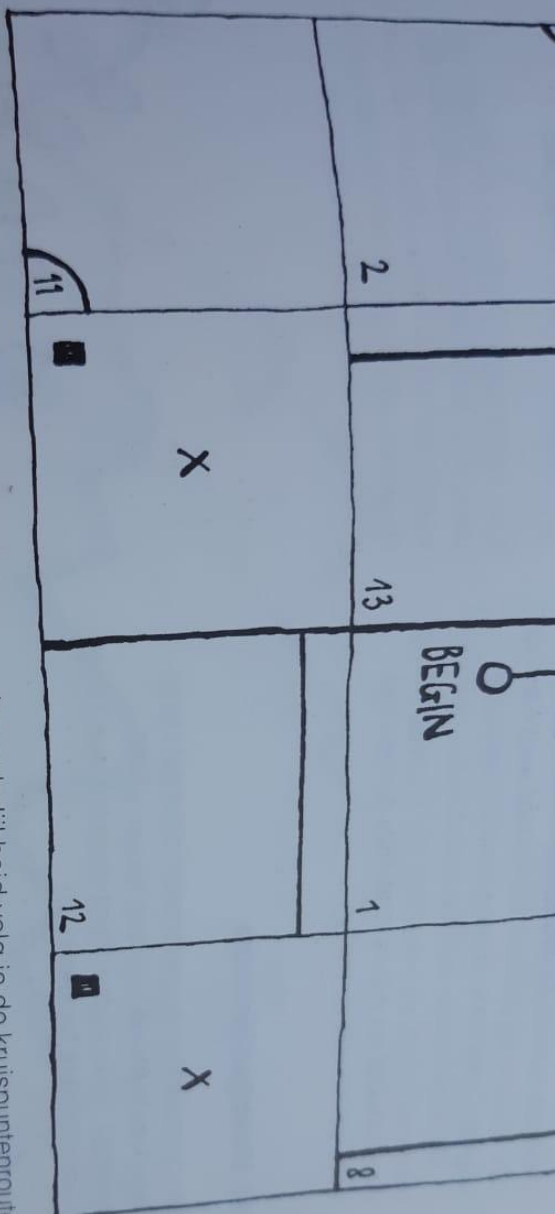
Waarschijnlijk heb je vroeger met smalle stroken papier wel eens een *muizentrap* gevouwen.



Op de volgende bladzijde staat het bouwplan voor zo'n muizentrap. Je knipt het vel in het midden helemaal door. De beide stroken vouw je hierna in de lengterichting middendoor en plakt elke strook op de rug tegen zichzelf vast. Vak 1 valt zo tegen vak 8, vak 2 tegen vak 13, enzovoort.

Vervolgens plak je de beide stroken zó op elkaar, dat de vakken met een rondje op elkaar worden gelijmd. Dan vlecht je de stroken als een muizentrap ineen, waarna je de vakken met een kruisje op elkaar lijmt.





LET OP: De nummering van deze vakken zit in werkelijkheid niet in de muizentrap; ze zijn hier alleen afgedrukt om de hike-uitzetter te helpen bij het aanbrengen van de goede volgorde!

In werkelijkheid volg je de kruispuntenroute tot aan het eindpunt via de *volglijn* die begint in vak 1.

9 Bijlage 4: Tips van mede-explorers

De explorers van Scouting Bennekom organiseerden in 2014 de regioactiviteit 'Hollywood op de Veluwe': een greppeltocht met een eindfeest voor alle afdelingen uit Regio Neder-Veluwe. We kijken terug op hun voorbereidingen.

"Het begon allemaal in mei vorig jaar", zegt Marcel, regio-organisator explorers van Regio Neder-Veluwe. "Elk jaar kiezen de afdelingen uit de regio vier activiteiten voor het volgende Scoutingseizoen. Naast de greppeltocht was er dit jaar gekozen voor een filmfestival, een casinoavond en een survivalactiviteit. Elke activiteit wordt door één afdeling georganiseerd. Met twaalf afdelingen in de regio, komt elke afdeling dus gemiddeld eenmaal in de drie jaar aan de beurt en krijgt elke explorer de kans om mee te helpen bij de organisatie van een regioactiviteit. Het is alweer bijna vier jaar geleden dat deze afdeling een regioactiviteit organiseerde, voor alle explorers is het dus een nieuwe ervaring."

"Voor de explorers begon het een maand of drie geleden", vertelt Marin (16). "Tijdens een opkomst hebben we nagedacht over wat er allemaal gedaan moest worden. Ook werd er nagedacht over een thema. Iedereen moest met een idee komen en een week later is er gestemd en hebben we voor het thema 'Hollywood' gekozen."

Nele (begeleidster van de afdeling) vult aan: "Vervolgens is ongeveer twee maanden voor de activiteit de uitnodiging verstuurd aan alle afdelingen uit de regio. Er is één herinneringsmailtje verstuurd, maar dat was eigenlijk niet nodig, want de aanmeldingen stroomden binnen. Natuurlijk zijn er ook altijd afdelingen die zich te laat aanmelden. Uiteindelijk hadden zich 140 explorers aangemeld, samen met nog eens 30 begeleiding. Daar zaten de leden van de eigen afdeling niet eens bij. Alle groepen uit de regio waren aanwezig, dat was wel bijzonder!"

"Wij hebben als explorers een groot gedeelte zelf gedaan", legt Paulien (18) uit. "We hebben het programma opgesteld, de posten bedacht en uitgevoerd, de spotters geleverd en de aankleding van het feest bedacht. We wilden een rode loper, maar de begeleiding heeft wel een beetje moeten helpen om dat te regelen."

Marin: "We waren zelf ook allemaal in themakleding, de route was uitgezet met de sterren van de Walk of Fame, de eerste prijs was een stoeptegel met de naam van de winnende groep, en er was een toneelstukje als opening bedacht. Maar dat liep niet helemaal zo als gepland. Uiteindelijk heb ik zelf ten overstaan van 200 explorers en begeleiding iedereen welkom geheten en uitgelegd wat de bedoeling was." Of dat niet spannend was? "Nee, echt totaal niet", antwoordt Marin.

De begeleiding was vooral aanspreekpunt en zorgde voor de coördinatie. "Het contact met de gemeente en de politie hebben wij als begeleiding op ons genomen", zegt Nele. "Ook heeft de begeleiding het draaiboek geschreven, want voor alle explorers was het de eerste keer dat ze zoiets groots organiseerden."

"Het budget dat de regio ter beschikking had gesteld, was € 325,-", vertelt Marin. "De deelnemers hoefden niets meer bij te betalen, dat zat al in de regiocontributie. Dat bedrag was ook ongeveer op. Vooral aan eten en drinken en aan aankleding. Een deel van de aankleding kwam van de regio. Het was een heel gedoe om het lichtsnoer uit de knoop te krijgen, maar het was wel de moeite waard. Voor het feest hadden we als welkomstdrankje een cocktail van Sprite en Blue Curaçaosirop, natuurlijk zonder alcohol. Verder was er soep en waren er broodjes knakworst. Ook hoefde er niet betaald te worden voor het drinken."

Voor de tocht had Angelika (16) de boekjes gemaakt: "Tijdens de avond zaten de explorers zelf bij de posten. Ook hebben ze zelf groepjes opgespoord." "Het spotten was het allerleukste van de avond",

vond Erwin (18). Marin en Paulien bemanden samen een post. “Daar moesten de deelnemers uitbeelden welke skills ze hadden, want zonder skills kom je er niet in Hollywood”, lacht Paulien. De afdeling had de scoutsleiding gevraagd voor een kabelbaan, zo konden de deelnemers als sterren omlaag vallen.

De afdeling heeft een aantal tips voor afdelingen die nog nooit een regioactiviteit hebben georganiseerd:

- Vraag er iemand bij die al vaker een grote activiteit heeft georganiseerd.
- Begin met flink brainstormen, zet dan eerst alles op een rijtje en ga daarna pas de taken verdelen.

Tot besluit van het gesprek geeft Angelika aan dat het ontzettend leuk is om zelf zo'n activiteit te organiseren: “Alles zelf bedenken, op post zitten en zien dat alle afdelingen uit de regio het supergaaf vinden, is iets dat elke explorer een keer zou moeten doen!”

10 Bijlage 5: Voorbeelden van uitnodigingen

Uitnodiging speltakoverleg Explorer



Beste #Explorerleiding van onze regio,

Graag nodigen we je uit voor de Regio Explorer Borrel (#speltakoverleg 1x per seizoen)

Wat kan ik halen/waarom?

- Uitleg over zelfbestuur en insignes
- Spelvisie en uitdagend half jaarprogramma tips en trucs
- Seizoens programma Regio 2019-2020 voor Explorers
- Evaring uitwissen met andere groepen.

Wanneer:

Op woensdag 5 juni 2019 vindt de speltakborrel (overleg) voor explorerbegeleiding uit Scouting Regio Drie Rivieren Utrecht plaats.

Waar:

De borrel vindt plaats op het Regio gebouw, Verlengde Hooggravenseweg 150A te Utrecht. Aanvang 20.00 uur. De koffie en borrelhapjes staan klaar vanaf 19.45 uur.

We horen graag of je komt, dus meld je via activiteiten@scouting-utrecht.nl



Aankondiging activiteit:





READY FOR TAKE OFF?

Let's hike and fly! Stap jij aan boord van de boeing 777? Ons cabinepersoneel staat voor jou klaar. Loop tijdens onze 3 daagse tocht mee van de vertrekhall naar de gate. Onderweg zul je bij de bagage drop-off gave activiteiten tegenkomen! Boek hier binennkort jouw ticket naar deze winterse bestemming.

DEELNAME

Samen met jouw groep zal je een hike gaan lopen waarbij jullie gave activiteiten zullen tegenkomen. Met deze activiteiten kunnen jullie punten scoren, welk team heeft aan het einde van de hike de meeste punten en gaat er vandoor met de felbegeerde wisselbeker? Kortom een hike waarbij uitdaging en samenwerking hoog in het vaandel staat, en dat alles voor maar €35,- voor het gehele weekend!

's Avonds overnachten in een eigen meegenomen tent en de volgende ochtend weer op pad. De Winter Experience Hike is een hike bedoeld voor iedereen die ouder is dan 15 jaar.

Geniet en beleef samen met ons de winter en doe mee met de Winter Experience Hike 2019 op 22/23/24 November



Eerste inventarisatie:

#Expeditie2019.

Ook dit jaar zijn we weer van plan om een activiteit voor Explorers te organiseren.

Aan alle teamleiders van explorerspeltakken van Scoutinggroepen die vallen onder Scoutingregio Maasdelta en Scoutingregio Rond de Rotte is een uitnodigingsmail verzonden voor een eerste inventarisatie en een initieel gezamenlijk overleg.

Hebben jullie geen mail ontvangen of is jullie Explorer speltak ook geïnteresseerd, stuur dan een mail aan: rotterstam@gmail.com.

Is jullie Explorer speltak ook vertegenwoordigd op 9 juli

#urbantrail



Een laatste bericht:

Explorers in de Olie
dat kan toch niet!?



De laatste loodjes!
Zijn jullie er klaar voor?

Extra kort en snel in Bullets:

- Vrijdag 21 t/m zaterdag 22 juni 19.00 uur
- Zondag is optioneel voor alle groepen en uiterlijk tot 13.00 uur.
- Vliegend tapijt meenemen! En de doekoes uiteraard.
- Jullie nemen zelf ontbijt mee voor zaterdagochtend en lunch voor de middag.
- De locatie van het terrein: Woudenbergseweg 39, 3711 AA Austerlitz

Onder andere het program:

Vliegende tapijten lunch

PUBquizzzz

Kebab an t spit

Olieveldenverkaveling

Welke Farao der Regio OV neemt het op tegen voorzitter Jeroen?

Wie gaat er naar huis met de kamelen?



**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

+31 (0)33 496 09 11

tel info@scouting.nl

e-mail

web

www.scouting.nl