

# Spelbrochure

## Het organiseren van grote activiteiten voor regio's en admiraliteiten 2023

**'Tijd voor Avontuur: Maak je eigen mythische belevenis'**



*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 met tips voor het organiseren van grote activiteiten. [Die vind je op de website van Scouting Nederland.](#)

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 afdeling mogelijk is. Een volleybalwedstrijd met je afdeling is leuk, maar voor een toernooi heb je toch echt explorers van andere groepen nodig. Tijdens een regioactiviteit is er veel uitwisseling tussen de verschillende groepen en zijn er veel meer mogelijkheden voor toffe activiteiten.

## Tijd voor Avontuur!

Na tien jaar 'Laat je uitdagen!' was het tijd voor iets nieuws. Tijd voor Avontuur is de nieuwe 'huisstijl' voor Scouting, die je overal voor kunt inzetten. Het werven van nieuwe leden, begeleiding of 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. Tijd voor Avontuur is het spelthema dat als rode draad de basis is voor de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten. In deze spelbrochure is dat uitgewerkt in: *Tijd voor avontuur: Maak je eigen mythische belevenis.*

Je kent ze wel, die oude kampvuur- en Scoutingverhalen. Ze nemen soms echt mythische vormen aan. De ene persoon weet een nog sterker verhaal te vertellen dan de ander. Geen nieuws onder de zon. Dit lijkt eerder op een menselijke eigenschap dan op een mythische gebeurtenis. Tijdens het verdiepen in dit onderwerp ontdek je de verschillende functies van mythische verhalen, sage, 'bij'geloof. De verhalen spelen in op ons gevoel van nostalgie, verbinding, angst, nationale trots of onzekerheid en zitten diep in onze cultuur. Je zult je verbazen als je net als wij wat op het internet gesurft hebt.

Als jij nieuwe informatie over dit onderwerp weet te plakken en knippen en te combineren met een bestaand spel of activiteit heb je je eigen mythische gebeurtenis gecreëerd. Wanneer jij een tof spel hebt gemaakt zet het dan [op de activiteitenbank!](#)



## De spelbrochure

Scouting is de wereld een beetje beter achterlaten als je hem aantrof! Daarom sluit Scouting Nederland aan bij de wereldwijde Sustainable Development Goals (SDG's). Door bij alle activiteiten te benoemen welke SDG erbij betrokken is, willen we jullie via deze spelbrochure bekend maken met de SDG's en/of laten zien hoe goed je al bezig bent. Hieronder een overzicht van alle 17 SDG's (meer informatie over de SDG's vind je in bijlage 1). Door in de spelbrochure gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.



Heb je als afdeling of regio nog vragen over regioactiviteiten voor explorers? Neem dan contact met ons op via [spelspecialisten@scouting.nl](mailto:spelspecialisten@scouting.nl)! Met plezier helpen we je om er een geweldige activiteit van te maken!

# Inhoudsopgave

|                                                                                   |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>Voorwoord</b>                                                                  | <b>2</b> |
| <b>1 Voorbeeldactiviteiten</b>                                                    | <b>6</b> |
| 1.1 Identiteit                                                                    | 6        |
| 1.1.1 Het labirint (groot spel)                                                   | 6        |
| 1.1.2 The ice-man                                                                 | 6        |
| 1.1.3 Speel met je eigen mythische taal                                           | 6        |
| 1.1.4 Dungeons & Dragons                                                          | 6        |
| 1.2 Buitenleven (vuur)                                                            | 7        |
| 1.2.1 Vuur maken zonder een lucifer                                               | 7        |
| 1.2.2 Spelen met vuur op afstand                                                  | 7        |
| 1.2.3 Sint-Joris en de draak                                                      | 7        |
| 1.2.4 Heksensoep                                                                  | 7        |
| 1.3 Sport & Spel                                                                  | 8        |
| 1.3.1 Mythische spellendag: groot spel                                            | 8        |
| 1.3.2 De Olympische Spelen (groot spel)                                           | 8        |
| 1.3.3 Dertig driftige trollen rollen door de drollen (groot spel uit Scandinavië) | 9        |
| 1.4 Expressie                                                                     | 9        |
| 1.4.1 Mythen en sagesfeest (groot spel)                                           | 9        |
| 1.4.2 Top 2000 - lijst der lijsten                                                | 9        |
| 1.4.3 Gulliver's travels                                                          | 10       |
| 1.5 Samenleving                                                                   | 10       |
| 1.5.1 Banksy                                                                      | 10       |
| 1.5.2 Lokale mythen en legendes                                                   | 10       |
| 1.5.3 Scouting in en na oorlogstijd                                               | 10       |
| 1.6 Internationaal                                                                | 11       |
| 1.6.1 Herken in verschillende mythen en sages de terugkerende symbolentaal        | 11       |
| 1.6.2 Mythen en sagen in een escaperoom                                           | 11       |
| 1.6.3 Wat is dat toch met die kabouters? Kunnen we kabouter spotten?              | 11       |
| 1.6.4 Mythes en sages verkopen! (groot spel)                                      | 11       |
| 1.7 Uitdagende Scoutingtechnieken                                                 | 12       |
| 1.7.1 Keltische knopen                                                            | 12       |
| 1.7.2 De held op sokken                                                           | 12       |
| 1.7.3 Een hike in thema                                                           | 12       |
| 1.8 Veilig & Gezond                                                               | 13       |
| 1.8.1 Heel Holland bakt primitief                                                 | 13       |
| 1.8.2 Was dat varkentje                                                           | 13       |

|          |                                                         |           |
|----------|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>2</b> | <b>Bijlage 1: Sustainable Development Goals (SDG's)</b> | <b>14</b> |
| 2.1      | Wat zijn SDG's?                                         | 14        |
| 2.2      | SDG's in Nederland                                      | 14        |
| 2.3      | SECENES-centra                                          | 14        |
| 2.4      | SDG's internationaal                                    | 14        |
| <b>3</b> | <b>Bijlage 2: Insignes</b>                              | <b>16</b> |
| <b>4</b> | <b>Bijlage 3: Inclusief taalgebruik</b>                 | <b>17</b> |

# Voorbeeldactiviteiten

## 1.1 Identiteit

### 1.1.1 Het labirint (groot spel)

Het labirint of het doolhof komen we in verschillende uiteenlopende culturen tegen. In vele sagen en mythen moet de held door een labirint om het doel te bereiken. Het labirint symboliseert tevens de zoektocht naar jezelf. In een labirint komt de held van alles tegen. Er liggen bijzondere voorwerpen of er moeten opdrachten volbracht worden.

Met een labirint kun je een gaaf spel bedenken. Je kunt uitgaan van het bordspel 'Het betoverende doolhof', maar ook van de computerspelen 'Pacman', 'Pengo', 'God of War' en 'Tomb Raider'.



Tip: Gebruik de spelfiguren of de objecten uit het regiospel voor bevers of voor welpen om te zoeken. Zo sla je een brug met de andere leeftijdsgroepen die in ditzelfde thema werken.

### 1.1.2 The ice-man

Wim Hof is de ice-man. Hij heeft een ijsbad-methode ontwikkeld. De ice-man challenge is een mythische figuur en bestaande methode. Je gaat opzoek naar je eigen grenzen. Je leert jouw grens te verleggen doordat je je lichaam een schokreactie geeft, waar het leert mee om te gaan. De kern en truc van deze activiteit is niet het spannende ijskoude water, maar het bewust werken met je ademhaling. Zie ook:

<https://www.wimhofmethod.com/iceman-wim-hof>



**Let op!** Laat je groep door een erkende WHM-instructeur begeleiden. Deze mensen zijn getraind om de methode af te kunnen stemmen op individuele beoefenaars. Je wilt niet dat jij verantwoordelijk bent voor de magische mythe die over 50 jaar gaat, waarin een explorer in het ijs is gebleven.

### 1.1.3 Speel met je eigen mythische taal

Taal is een onderdeel van jouw identiteit. Je communiceert ermee met je de mensen in jouw omgeving en het is ook een uiting van jouw eigen persoonlijkheid. Mensen hechten waarde aan taalgebruik en maken een inschatting. Sommige codes zijn bekend, andere codes (nog) niet. Een van de codes is dat door het juiste gebruik van spreekwoorden en gezegdes, iemand aangeeft dat ze de taal goed beheersen. Misschien herken je dat wel. Je had verwacht dat iemand ergens echt verstand van had, maar toen je doorvroeg bleek de slimme uitspraak een quote of tegeltjeswijsheid te zijn. Het handige van Bijbelse spreekwoorden en gezegdes is dat ze letterlijk te vertalen zijn in een andere Europese taal. Met de andere uitdrukkingen kun je leuke flaters slaan.



Ga op zoek naar het gebruik van legendes, weeruitspraken en mythes in de Nederlandse taal en maak er een spel/quiz van. Wees je bewust van jouw eigen taalgebruik. Hoe inclusief is dit? In bijlage 3 over inclusief taalgebruik wordt daar dieper op ingegaan.

### 1.1.4 Dungeons & Dragons

Speel Dungeons & Dragons, een fantasy role play met themafiguren. Je kunt fantasy role play spelen binnen de andere speltakken binnen Scouting. Voorbeeld op activiteitenbank: [Oog van de meester \(Scouting.nl\)](https://www.scouting.nl/activiteitenbank).

## 1.2 Buitenleven (vuur)

Vuur is een van de meest magische en machtigste natuurverschijnselen. We kunnen niet zonder en het kan ook onze ergste vijand zijn. Ontdek de magische functie van het vuur meester zijn! Je kunt ideeën ophalen bij [insigne vuurmeester](#) van de scouts. Zelf aan de slag met explorerinsignes? Kijk dan in bijlage 2, insignes.



### 1.2.1 Vuur maken zonder een lucifer

Misschien is het een legende dat in de prehistorie mensen op het gebruik van vuur zijn gekomen door een blikseminslag. Hoe vaak is een blikseminslag? En dan moet je het vuur ook nog brandend houden. In een reizend bestaan is dat heel moeilijk. Toch zijn er aanwijzingen dat het reizende volk een schaalje vuur bij zich droeg en later pas ontdekten hoe ze zelf vuur konden maken. De moderne lucifer is pas in 1844 uitgevonden door de Zweedse chemicus Gustaf Erik Pasch. Hoe stak men het vuur voor deze uitvinding aan? Onderzoek dit en probeer het zelf uit.

### 1.2.2 Spelen met vuur op afstand

Lucifer is de naam van de duivel. Door deze uitvinding kunnen we de duivel temmen. Het is immers veel veiliger dan de toen gebruikelijke zwavelstokjes. Tevens gaf de naam een verwijzing naar de klassieke oudheid en op deze manier werd het eerder bij de aristocratie van die tijd geaccepteerd. Het was voor het eerst dat je gemakkelijk vuur kon maken.

Maak op een mythische manier een vuur aan, waarvan het startpunt minstens twee meter van de houtstapel af is. Je mag iets ludieks bedenken om het vuur deze afstand te laten afleggen. Je kunt ook kijken of je met elektriciteit (laagspanning) een vuur kunt maken.

### 1.2.3 Sint-Joris en de draak

Sint-Joris is de patroonheilige van Scouting. Tevens zijn er verschillende andere organisaties die St. Joris of St. Joost heten. Draken zijn mythische wezen die vuurspuwen. Organiseer eens een vuurspuugworkshop. Laat je voor de veiligheid begeleiden. Het heet niet voor niets duivels vuur. Twee voorbeelden:

- [www.magischverhaal.nl](http://www.magischverhaal.nl)
- [www.vuurgilde.nl](http://www.vuurgilde.nl)

### 1.2.4 Heksensoep

Heksen komen veel voor in sprookjes, mythen en sagen. Heksen wisten en weten veel van kruiden. Ontdek de heks in jezelf en verdiep je in diverse kruiden. Laat je informeren door iemand die er voldoende vanaf weet. Stel je eigen wild te plukken kruidenthee (Tisane) of soep samen. En hoe gaat deze dan heten? Je hoeft niet alles echt wild te plukken. Houd wel rekening met het gezegde: Je moet eerst zaaien voordat er geoogst kan worden.

Enkele sites:

- [www.pluktea.nl](http://www.pluktea.nl)
- <https://www.scoutshop.nl/speelkaarten-eetbare-wilde-flora-2e-druk>
- <https://www.scoutshop.nl/bushcraft-handboek>
- [Overzicht eetbare planten uit de natuur \(webnode.nl\)](#)





### 1.3 Sport & Spel

#### 1.3.1 Mythische spellendag: groot spel

Organiseer een mythische spellendag of neem een bestaand spel om levend te spelen. Je kunt hier veel activiteitengebieden aan bod laten komen. Vele legendes, gewoontes en volksverhalen zijn als uitgangspunten voor spelen gebruikt. Je hoeft niet alles nieuw aan te schaffen.

De spreuk uit de Engelse folklore luidt:

*Something old, something new,  
Something borrowed, something blue.*



#### Spelen in thema 'mythen en sages' ter inspiratie geordend naar de activiteitengebieden

- **Expressie:** Popquiz met liedjes met mythische figuren in de titel of het lied of Pictonary.
- **Sport & Spel:** Spellen met magische of sprookjes dieren: ezelen, Weerwolven, pakezel, octopus, krokodillen, enzovoorts.
- **Veilig & Gezond:** Yogaposes met namen die verwijzen naar mythen en sages, bijvoorbeeld de zonnegroet.
- **Samenleving:** Wie kent de Bijbel? Atlantis, Lost Cities, Carcassonne (Franse stad met mythische verhalen), Monopoly (over de magie van het geld).
- **Buitenleven:** Speelkaarten wilderniskaarten, eetbare wilde flora (Scoutshop). Over het overleven in de wildernis zijn vele mythische verhalen geschreven.
- **Identiteit:** Orakelkaarten (engelen, kleuren, indianen), labirint (staat in vele culturen als symbool voor opzoek naar jezelf), runen, keltis, de stenen der wijzen.
- **Internationaal:** Pocket escaperoom, het mysterie van Eldorado (Scoutshop), Cesar, Atlantis, Da Vinci code, Utopia, schaken.
- **Uitdagende Scoutingstechnieken:** Keltische knopen, speelkaarten 69 knopen (Scoutshop).

#### Variatie: kennismakingsspel in thema

| Veld: levend kwartet in thema                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Veld: kleine spelletjes in thema.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Alle deelnemers hebben een badge met hun naam en Scoutinggroep op hun borst.</li><li>• Bij aanvang van het kwartetspel worden willekeurig de kaarten verdeeld.</li><li>• De explorers maken hun eigen kwartet compleet door aan de ander aan te spreken met zijn naam en te vragen of deze de kaart hebben die ze zoeken. Deze antwoord met ja of nee in combinatie met de naam van de vrager.</li><li>• Als het kwartet compleet is worden de kaarten bij de spelleiding ingeleverd en gaan de vier explorers samen naar het volgende veld.</li><li>• De spelleiding schudt de kwartetkaarten. Deze worden weer uitgedeeld aan het viertal dat het uit het andere veld komt.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Op een waslijn hangen kaartjes met kleine/korte spelen in thema, of aangepast in het thema (elk spel een kaartje, meer spelen dan op hetzelfde tijdstip gespeeld kunnen worden).</li><li>• Het viertal dat ontstaan is uit het levend kwartet kiest samen een spel. Pakt het kaartje van de waslijn en gaat het samen spelen.</li><li>• Als je klaar bent met je spel zet je het weer klaar voor de volgende groep en hangt het kaartje op de waslijn.</li><li>• Vervolgens ga je terug naar het levend kwartet veld. Daar krijg je een nieuwe kwartetkaart.</li></ul> |

#### 1.3.2 De Olympische Spelen (groot spel)

De oorspronkelijke Olympische Spelen in de oudheid waren een onderdeel van het vijfdaags programma ter verering van de God Zeus. Wat heeft dat te maken met de huidige Olympische Spelen? Niets, behalve als inspiratiebron en acceptatie door de elite in de 19e eeuw. Toen dit evenement werd geïntroduceerd, was zweten en vies worden voor het werkvolk. Dat deed je als edele



heer niet. Een heer van stand discussieerde, met een heerlijk hapje, een tabakje en een drankje, over de nieuwe wetenschap en klassieke oudheid. Voor de jonge edelen niet echt spannend of uitdagend. Voor de gezondheidslobby was dit een doorn in het oog. Een slimme marketingtruc was het introduceren van een sportevenement als eerbetoon aan de klassieke Grieks klassieke oudheid. Mythen en sages werden omgedoopt tot sportprestaties. Een aantal suggesties:

- Op antieke vazen en schalen staan vaak afbeeldingen van de oorspronkelijke onderdelen van de Olympische Spelen. Dit is de inspiratie voor een **regionale vijfkamp voor explorers: hardlopen, verspringen, discuswerpen, worstelen en speerwerpen**.
- **Marathon:** “Gegroet we hebben gewonnen”, waren de laatste woorden die de bode bracht nadat hij in een stuk vanaf Marathon naar Athene (42,195 km) was gerend. Daarna stierf hij van uitputting. Dit is een Griekse legende uit 490 voor Christus. En de inspiratie voor de huidige afstandsloop.  
Variaties hierop zijn: **Triatlon** bestaande uit gecombineerde duursporten zwemmen, wielrennen en hardlopen. Zonder het zwemmen wordt dit **duatlon** genoemd. **Cross triatlon** is zwemmen, mountainbiken en hardlopen. **Aquatlon** is zwemmen en lopen. **Biatlon** is in de winter een combinatie van langlaufen en karabijnschieten, in de zomer een combinatie van hardlopen en schieten.  
Een beetje fantasie maakt de Scoutingvariantie, de spelspecialisatie-**insignathon**. Welke combinatie sportieve uitdagingen kun je aangaan?
- **Estafette** betekent aflossing en was bij de klassieke Grieken een gebruik in oorlogstijd en bij allerlei religieuze gebeurtenissen. Deze Sport & Spelvorm is dat er iets doorgegeven moet worden en met meerder mensen gespeeld wordt, een ideaal spel om een thema te verwerken. Dat hoeft geen stokje te zijn, maar kan ook bijvoorbeeld een rauw ei of een beker met een geheimzinnige vloeistof zijn. Voeg je eigen estafette in dit thema toe op de activiteitenbank. Een mooie basisuitleg vind je op deze website:  
<https://www.spelensite.be/spel/estafettespelen-16>.

### 1.3.3 Dertig driftige trollen rollen door de drollen (groot spel uit Scandinavië)

Heerlijk als een aardvarken of Scandinavische trol de natuurelementen trotseren. Doe een Mud-walk, Country cross of Polderbaggersport. Elke omgeving heeft zijn eigen lokale modder en bagger activiteit. Uitgangspunt blijft: hoe viezer hoe beter. Heb je geen zin om te rennen? Wie graaft er dan als eerste onder een balk die op de grond ligt door? Of springt in die moddersloot en zwemt zo de kortste weg?

## 1.4 Expressie

### 1.4.1 Mythen en sagesfeest (groot spel)

Welk mythisch figuur zou je graag eens willen zijn? Welke mythische kracht heb je in je maar kunnen de anderen nog niet zien? Ga verkleed als een mythisch figuur. Denk aan Griekse of Noorse goden, Spiderman of Superman, beroemde mensen uit de geschiedenis of een idool van deze tijd. Sluit je regioactiviteit af met een knalfeest.



### 1.4.2 Top 2000 - lijst der lijsten

Een verzameling popsongs neemt mythische vormen aan. Zelfs het woord disco heeft een mythische lading. Hoe vaak gaat het over mythes en legendes in deze lijst? Welke oeroude verhalen worden verteld en door een nieuwe generatie omarmt. *Losing my religion* wordt afgewisseld met *Don't stop believing*. En *Send me a angel* staat naast *Sympathy for the devil*. Mooi materiaal voor een mythe en sage popquiz of spotifylijst. Doe mee! Stem met een mythe en sage lijst. Vermeld een aantal keer hoe deze muziek jou motiveerde, emotioneerde of inspireerde met betrekking tot deze Scoutingregiospelen. En dan hopen dat jouw inspiratie op de radio voorgelezen wordt. Zo vergroot je de kans andere explorers te motiveren voor de regiospelen. Muziek is zeker een mooie omlijsting voor jouw mythische regioactiviteit. Het geeft sfeer en verbondenheid.

### 1.4.3 *Gulliver's travels*

Jouw Scoutinggroep is beland in het land der liliputters. Je hebt de kans om een stukje toe te voegen aan de Amerikaanse animatiefilm *Gulliver's travels*, uit 1939. Omdat er in het oorspronkelijke verhaal uit 1726 geen Scouting voorkwam, hebben de makers van deze film niet gedacht aan de grote rol die Scouting kan hebben in de liliputtermaatschappij. Een gemiste kans!



Jij kunt deze gaan rechtzetten met een videoclip, promofilmpje of 'little-me'-project (zie foto). Vergeet niet te delen op social media met #Scoutingnl. Deze activiteit kun je als onderdeel van een andere activiteit gebruiken. Denk aan kennismaking of als aankleding of decoratie.

## 1.5 Samenleving

### 1.5.1 Banksy

Banksy maakt van zichzelf en zijn werk een mythe. Het blijft onbekend wie hij is. Zijn werk met maatschappijkritische boodschap verschijnt uit het niets en roept vele reacties op. Het werk van Banksy heeft vaak guerrilla-achtige uitingen en laat het licht schijnen op de donkere plekken van onze samenleving. Veel street-art in Nederland is gebaseerd op de lokale mythen en sages. Een voorbeeld is het verhaal van Medusa en de verleidelijke zeemeermin uitgebeeld op de street-art in Breda. Een ander voorbeeld is de Utrechtse kabouter die zich ook buiten Utrecht, in een iets andere vorm, laat zien. We sturen je op avontuur. Welke mythen en sages zijn er in jouw regio? Maak op een verplaatsbaar object, bijvoorbeeld groot stuk multiplex of afgeschreven auto's, een graffiti.



- [https://nl.wikipedia.org/wiki/Utrechtse\\_kabouter](https://nl.wikipedia.org/wiki/Utrechtse_kabouter)
- <https://www.rtvutrecht.nl/nieuws/1935952/documentaire-gemaakt-over-bekende-graffiti-kabouter-hij-wil-zich-niet-hoeven-verantwoorden>

### 1.5.2 Lokale mythen en legendes

Je kent vast een aantal mythen en legendes uit omgevingen waar je op kamp geweest bent. Spannende kampvuurverhalen en mooie kampthema's konden hieraan opgehangen worden. Maar welke mysterieuze verhalen en verschijnselen horen bij de streek waar je woont? Verwerk lokale mythen en legendes in jouw sokkeltocht. De sokkeltocht wordt verderop beschreven bij het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken.

### 1.5.3 Scouting in en na oorlogstijd

Ga opzoek naar relevante verhalen over Scouting in de Tweede Wereldoorlog en vlak daarna en verwerkt dit in je sokkeltocht. Ook deze staat beschreven bij het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. In onderstaande links vind je misschien wat interessante informatie over Scouting in jouw stad of dorp:

- <https://vrijheid.scouting.nl/scouting-in-de-oorlog/database-bestanden>
- <https://www.tweedewereldoorlog.nl/kennis/themas/alomvattend-karakter-conflict/dagelijks-leven/maatschappelijke-organisaties/scouting/>
- [ArcGIS - Scouts in de oorlog](#)

## 1.6 Internationaal

### 1.6.1 Herken in verschillende mythen en sages de terugkerende symbolentaal

In verschillende godsdiensten en mythen en sages komen dezelfde voorwerpen en identiteiten voor. Veel van deze voorwerpen staan in een museum. Door het geloof in magische krachten hebben de musea veel last van roversbendes. Maar ook op legale wijze worden de museumstukken gewisseld. Als spelvorm kun je WhatsApp kwartet gebruiken: [WhatsApp kwartet \(scouting.nl\)](https://www.scouting.nl/whatsapp-kwartet).



### 1.6.2 Mythen en sages in een escaperoom

In vele mythen en sages komt het voor dat iemand is opgesloten of wordt vastgehouden. Dit is ook de reden dat je in een escaperoom bent terechtgekomen! Los de puzzels bestaande uit diverse internationale mythen en sages op die een andere afdeling heeft gemaakt, om op heldhaftige wijze uit de escaperoom te ontsnappen! Hier wat ideeën:

- Museumroof in escaperoomvorm: <https://funomaly.be/escape/museumroof.html>
- [Thuis op avontuur! - Koningsdag escape room \(scouting.nl\)](https://www.scouting.nl/thuis-op-avontuur/)

### 1.6.3 Wat is dat toch met die kabouters? Kunnen we kabouter spotten?

In suffe belerende kinderverhalen tot rebellerende pauper kabouters en grove garden gnomes: overal duiken kabouters op. Het verhaal gaat dat kabouters afstammelingen zijn van de misvormde baby's, die in het bos zijn achtergelaten. Er zijn mensen die met kabouters kunnen praten en zeker weten dat ze een parallel lopend universum hebben. Over heel de wereld komen we verhalen over dwergen, kabouters en ander soortgelijk klein hardwerkend mysterieus volk tegen. In Nederland zijn er al verschillende kabouters. Het kunnen eenlingen zijn, maar ook een duidelijk kaboutervolk. Ga op zoek naar de Nederlandse kabouters om vervolgens de kabouters (of kabouterachtigen) over heel de wereld te vinden. Maak een wereldkaart en geef met een pin aan waar ze te vinden zijn. Andere universums kunnen toegevoegd worden. Maak per kaboutersoort een omschrijving met zo veel mogelijk gegevens. Welke afdeling spot de meeste kabouterachtige wezens?

Tip: Deze opdracht is erg geschikt als voorbereidende opdracht om vooraf te doen, bijvoorbeeld om in het thema te komen of om alsvast de benodigde punten voor de start te verzamelen.

### 1.6.4 Mythes en sages verkopen! (groot spel)

Begin 19e eeuw probeert een marktkoopman zijn waar aan de man te brengen, door grote meeslepende verhalen en grappen te vertellen. Hij heeft in zijn kraam tubes tandpasta en tubes schoensmeer. Hij vertelt de omstanders dat hij pas nog twee tubes heeft verkocht aan een dom wicht. Zij smeerde de tandpasta op haar schoenen. Er stond toch duidelijk op de verpakking prodent. Dat betekent, in het Latijn, voor je tanden. Dat weet toch ieder ontwikkeld mens? En hij begint heel aanstekelijk hard om zijn eigen grap te lachen. Zijn prachtige rij tanden glimt in de zon.



In dit voorbeeld wordt op verschillende manieren gebruik gemaakt van mythen en sages. Latijn is een dode taal met mythische uitstraling. Er wordt gesuggereerd dat je dom bent als je die taal niet kent. De omstanders lachen. In alle waarschijnlijkheid kende niemand deze woorden. Het meelachen of het weglachen van hun eigen schaamte heeft als gevolg dat ze het product kopen. Op deze manier laat je zien dat je Latijn kunt en slimmer bent dan het domme wicht, de hulp van de huishoudster. Als toegift suggereerde hij dat zijn tanden zo mooi zijn geworden door het gebruik van de tandpasta. Inmiddels zijn we zoveel reclame gewend dat dit verkoop verhaal te duidelijk overtrokken is. Het ongeschoolde wicht kon dan waarschijnlijk niet lezen, maar had kennis en vaardigheden waar een



bushcrafter in onze tijd nog veel van kan leren. Een vette substantie smeer je op huid/leer. Dit isoleert en stoot water af. Een korrelige, schurende substantie, alsof er fijn zand in zit, is om te schrobben.

Eerst werd gedacht dat veel producten, gebouwen, instanties, ziektes, eigenschappen, etc. Latijnse namen hadden omdat dat internationaal gezien handiger zou zijn. Dat is misschien wel zo. Het kan ook zijn dat de fantasie van de naamgever niet zo groot was. Of men wilde aantonen (de ander laten geloven) dat men intellectueel, goed ingelezen en dus zeer begaafd is en zo de ander raakt in het eigen minderwaardigheidsgevoel. Er zijn in verhouding met het gebruik van de mythische taal erg weinig mensen die het kunnen en konden lezen. Gelukkig hebben wij Google en zoeken het gewoon op.

Speel een wereldhandelsspel waarbij je zoveel mogelijk de grondstoffen en producten in de bestaande 'mythische' naam aanduidt. Je kunt al beginnen in de supermarkt. Het woord super betekent in het latijn hoger/beter. Letterlijk vertaald is supermarkt een betere verkoopplek.

- <https://klassieken.nu/2017/03/29/dagelijks-klassiek-latijn-vind-je-overal/>
- [https://maken.wikiwijs.nl/106885/Speel\\_het\\_wereldhandelsspel](https://maken.wikiwijs.nl/106885/Speel_het_wereldhandelsspel)
- <https://nl.wikipedia.org/wiki/Wereldhandelsspel>

## 1.7 Uitdagende Scoutingtechnieken

### 1.7.1 Keltische knopen

Keltische knopen hebben mythische betekenissen. Maak een Keltisch knopenbord met tekst en uitleg onder elke knoop. Je kunt de Keltische knopen ook verwerken in kledingstukken. Je kunt deze activiteit ook combineren met het activiteitengebied Expressie. Ga op zoek naar mooie sierknopen en maak die tijdens een post of groter werkstuk. Kijk voor inspiratie: [\(784\) Pinterest](#).



### 1.7.2 De held op sokken

Laat je inspireren door de sokkeltocht ([www.sokkeltocht.nl](http://www.sokkeltocht.nl)). Drie heroïsche wandelingen vol stoere heldenverhalen, geheimen en met een ingewikkelde code om te ontrafelen. De routes lopen door het land van Cuijk. Bij aanmelding krijg je een paar heldensokken. Ga met de sokken op de foto en maak kans op een 3D-geprint beeldje van jezelf op een sokkel.

Dit concept is een mooi kapstok voor een regioactiviteit. De opdracht is: Maak in je eigen omgeving een tocht als de sokkeltocht. Explorers weten hun Scoutingskills goed in te zetten. Ze maken gebruik van verschillende routetechnieken. Verwerken opdrachten en stukken verhaal in de tocht. Lopen de tocht na. En als er geen fouten meer inzitten kunnen ze eventueel gedoneerd worden aan de plaatselijke V.V.V. Laat duidelijk je naam achter en laat de media er extra aandacht aan besteden. Deze activiteit is goed te combineren met het activiteitengebied Samenleving.

Op je Scoutingsokken kun je al een held zijn. Wil je met je zelfontworpen sokken op een sokkel staan? Textielmuseum Tilburg biedt de mogelijkheid om zelf sokken te ontwerpen in hun designstudio: <https://textielmuseum.nl/designstudio/>.

### 1.7.3 Een hike in thema

Maak voor jouw regio een mooie hike, waarin je alle routetechnieken verstopt in puzzels. Maak een strippenkaart van Rapunzel, een oleaat van Repelsteeltje, een kruispuntenroute van de schat van de draak. Leef je uit met alle sprookjesfiguren die je kent.

## 1.8 Veilig & Gezond

### 1.8.1 Heel Holland bakt primitief

De Dutch oven komt aan zijn naam doordat hij door de Nederlandse zeevaarders over de wereld verspreid werd. Maar als je op zoek gaat naar de geschiedenis en productieplaatsen van die oven, lijkt het onwaarschijnlijk dat al die ovens echt van Nederlandse makelarij geweest kunnen zijn. Wat maakt het uit? Een lekker stuk boterkoek of taart gebakken op vuur maakt alles goed!

- <https://www.scoutshop.nl/outdoor-cooking>
- <https://nl.pinterest.com/kimschreurs/buiten-koken/>



### 1.8.2 Was dat varkentje

In de cosmetica en verzorging worden veel verkooppraatjes met legendes en mythes gebruikt. Cleopatra nam een bad met ezelinnenmelk. Dat zal zeker goed voor haar huid geweest zijn. Je huid is je grootste orgaan. Wat giftig is om te eten, moet je dus ook niet op je huid smeren. Is jouw zeep, shampoo of crème eetbaar, drinkbaar of giftig?

Maak je eigen van grifvrije zeep: <https://www.zeepzus.nl/zeep-maken-voor-beginners/>. Je kunt met goed zoeken een hele cosmeticalijn bij elkaar vinden: bruisballen voor in bad, shampoo, zeep, reukwater. Een mooie workshop voor een regioactiviteit: <https://www.nudge.nl/blog/2015/03/26/maak-zelf-wasmiddel-van-klimop/>



# Bijlage 1: Sustainable Development Goals (SDG's)

## 2.1 Wat zijn SDG's?

De Sustainable Development Goals (SDG's of in het Nederlands Duurzame Ontwikkelingsdoelen) zijn zeventien doelen om van de wereld een betere plek te maken in 2030. De SDG's zijn afgesproken door alle landen die zijn aangesloten bij de Verenigde Naties (VN). De doelen kwamen er op basis van wereldwijde inbreng van organisaties en individuen. Wereldwijd zijn miljoenen scouts actief bezig met projecten die bijdragen aan de SDG's.

Op lokaal niveau werken heel veel Scoutinggroepen in Nederland bewust en onbewust aan de SDG's. Veel verschillende activiteiten in het Scoutingspel kun je onder deze doelen plaatsen. In deze regioactiviteitenmap vind je diverse grote en kleinere activiteiten die ieder een eigen positieve impact maken op de omgeving en zo ook op de wereld. Het begint met bewustzijn.

## 2.2 SDG's in Nederland

De Duurzame Ontwikkelingsdoelen startten in 2015 en lopen tot 2030. Ze zijn een mondiaal kompas voor uitdagingen als armoede, onderwijs en de klimaatcrisis. Het zijn de opvolgers van de Millenniumdoelen, die liepen van 2000 tot 2015. Op de [site van de Verenigde Naties](https://sdgnederland.nl) en [sdgnederland.nl](https://sdgnederland.nl) is inhoudelijk nog veel meer achtergrondinformatie te vinden over de SDG's.

## 2.3 SECENES-centra

Op nationaal niveau is het SCENES (Scout Centres of Excellence for Nature, Environment and Sustainability) een voorbeeld van het werken met de SDG's.

SCENES-centra bieden scouts de mogelijkheid om in een natuurlijke omgeving te kamperen en deel te nemen aan praktische milieueducatieprogramma's, zodat iedereen actief betrokken en met natuur en milieu bezig kan zijn. SCENES-centra streven bij het beheren van hun kampeerterrein naar bescherming van de omgeving en minimalisering van hun impact op het milieu. Ze bieden een natuurlijke kampeeromgeving waarin de kampeersers duurzaam kamperen en duurzaam kampbeheer uit de eerste hand kunnen ervaren. In Nederland zijn vijf SCENES-centra: het Scoutinglandgoed (Zeewolde) Buitenzorg (Baarn), Ada's Hoeve (Ommen), St. Walrick (Overasselt) en Scoutcentrum Rotterdam. Lees meer over [SCENES-centra in Nederland](#).

Het Scoutinglandgoed in Zeewolde realiseert samen met Scouting Nederland op het Scoutinglandgoed een Avonturenhuis. Het Avonturenhuis wordt het centrale gebouw op het landgoed waar met name (jonge) kinderen in kunnen logeren. Het wordt een gebouw waarin meerdere groepen tegelijk kunnen verblijven, waarbij er ruimte is voor ontmoeting door gemeenschappelijke ruimtes maar ook voor zelfstandig activiteiten met de eigen groep. Met het Avonturenhuis als uitvalsbasis kunnen kinderen en jongeren samen op kamp en avonturen beleven in de natuur. Om er voor te zorgen dat alle kinderen mee kunnen doen, is het gebouw volledig toegankelijk voor kinderen met een beperking. Het geeft ook jonge kinderen die (nog) niet kamperen, zoals bevers en welpen en kinderen onder de 12 jaar, de mogelijkheid op kamp te gaan in de natuur. Het is één van de internationale scoutcentra waar scouts van alle leeftijden, uit stad en land, binnen- en buitenland, elkaar ontmoeten in de natuur, centraal in Nederland. Lees meer over het [Avonturenhuis](#). Hierin zie je ook de uitgangspunten van de SDG's naar voren komen.

## 2.4 SDG's internationaal

Internationaal zien we dat wereldwijd miljoenen scouts actief bezig zijn met projecten die bijdragen aan de SDG's. De World Organization of the Scout Movement (WOSM) verzamelt wereldwijd projecten van scouts en hoeveel uren zij steken in het werken aan een betere wereld middels de SDG's. Bekijk op <https://sdgs.scout.org/> welke landen actief zijn! De World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS) biedt op haar beurt een toolkit om zelf projecten te starten via <https://www.wagggs.org>.



WOSM heeft naast de verzamelde projecten van scouts die actief met SDG's aan de slag zijn, zelf een [Earth Tribe](#) programma geïntroduceerd voor jeugdleden. Het is de opvolger van het World Scout Environment Program (WSEP). Dit programma is een initiatief dat scouts tot klimaatactie aanzet via natuur- en milieueducatie. Wat mooi is aan dit programma, is dat de Sustainable Development Goals er een mooie plek in hebben gekregen. De Earth Tribe bestaat uit drie challenges;

1. Champions for Nature Challenge - [handleiding](#) (2022)
2. Tide Turners Plastic Challenge - [handleiding](#) (2023)
3. Scouts Go Solar Challenge – [handleiding](#) (2024)

Het idee is dat scouts, onafhankelijk van welke challenge zij doen, opgroeien tot (uit het WOSM-programma):

- Advocate for better choices: young people understand challenges connected to this learning path focus on making better choices and responsible habits towards consumption in relation to the environment.
- Champion for nature and biodiversity: young people understand biodiversity and nature in relation to good health and well-being.
- Innovator for clean energy: young people understand how different options of energy production and consumption behaviours have an impact on climate change.
- Healer for a healthy planet: young people engage in designing solutions and leading on actions to prevent pollution and recover water and land ecosystems.



## Bijlage 2: Insignes

Ga jij met jouw afdeling een regioactiviteit voor explorers organiseren? Dan kan het organiseren van deze activiteit een onderdeel zijn voor het behalen van een insigne zijn.

Explorers kunnen voor elk [activiteitsgebied](#) een insigne halen. Hiervoor doe je als explorer een project dat aan het volgende voldoet:

- Het project is uitdagend, je leert er iets nieuws van.
- Het project duurt ongeveer één tot drie maanden.
- Je kiest zelf iemand die de uitvoering van het project zal beoordelen.
- De uitdagingen die je hebt gekozen, zet je op papier zodat de beoordelaar ze goed kan beoordelen.
- Je krijgt een positieve beoordeling voor het project.
- Je laat anderen zien wat je hebt gedaan. Dat kan een presentatie zijn, maar bij een regioactiviteit is de activiteit zelf de presentatie: iedereen kan zien wat je hebt gedaan.

Als het project helemaal klaar is, krijgt je op een speciaal moment het insigne en een certificaat uitgereikt. [Download hier de diverse certificaten.](#)

Tip: Je mag zelf een project bedenken. Heb je moeite met het bedenken van een project? In de [Explorergids](#) zijn alvast drie ideeën per insigne uitgewerkt.

Tip: In sommige gevallen kun je het behalen van een insigne ook inzetten voor jouw maatschappelijke stage. Meer informatie hierover vind je [hier](#).

## Bijlage 3: Inclusief taalgebruik

Deze bijlage is bedoeld als een handvat of oriëntatie op je eigen taal. Tijdens de brainstormsessies voor de regiospelen in het thema mythen en sagen kwamen we vele verhalen, uitdrukkingen en gewoontes tegen die eigenlijk helemaal niet zo inclusief in hun taalgebruik zijn. In inclusief taalgebruik kunnen mensen zich herkennen. Stereotypes, vooroordelen, aannames, krachttermen en validisme (stigmatisering van mensen met een functiebeperking) horen niet in inclusief taalgebruik thuis.

Als Scouting willen we een organisatie voor iedereen zijn. Met veilig, inclusief en toegankelijk taalgebruik laat je merken dat je dat ook echt meent. Woorden doen er toe.

Het Spelteam Rainbowsouting legt met een voorbeeld uit wat hiermee bedoeld wordt.

*Vraag:*

Met de spelspecialisten scouts zijn we een document aan het schrijven. Hier komen voornaamwoorden in voor. Het gebruik van hij/zij vinden we wat ouderwets/duidelijk zoekend. We weten niet welke voornaamwoorden een beter alternatief zijn. We behouden graag variatie in de teksten. Is er een voorkeur voor een verwijzend persoonlijk voornaamwoord, zoals "Diens das. De das is van hun. Zij hebben een das". Of is het allemaal wel goed en hoef je daar niet consequent in te zijn?

*Antwoord:*

Door de zin anders op te schrijven, omzeil je het gebruik van de persoonlijke voornaamwoorden. Je zegt direct wat je wilt zeggen. Bijvoorbeeld: "De scouts werken samen in kleine groepjes", in plaats van "Scouts werken samen, hij/zij werkt in een klein groepje".

Als je wel wilt verwijzen is het gebruik van de persoonlijke voornaamwoorden: hen, hun of diens een goede aanspreekvorm voor iedereen, dus ook voor non-binaire personen. Het kan even wennen zijn voor personen die zich door man/jongen of vrouw/meisje aangesproken voelen. Om deze reden is het handiger om verwijzingen zoveel mogelijk te voorkomen. Als je persoonlijke voornaamwoord wil gebruiken die inclusief zijn, kun je kiezen voor hij/zij/hen of hem/haar/hen/die of zijn/haar/hun/diens.

Bijvoorbeeld:

- Hij/zij/hen/die loopt op straat.
- Jij vindt hem/haar/hen/die toch leuk?
- Heeft hij/zij/hen/die wel genoeg gegeten?
- Dat is zijn/haar/hun/diens fiets.

Het is bij inclusief taalgebruik belangrijk om je te realiseren dat het voor iedereen inclusief moet zijn. Je moet weten voor wie je het schrijft. Een grote groep mensen bereik je door op B1-niveau te schrijven. Te vergelijken met de tijdschriften in de wachtruimtes en de kapper. Dat is snel leesbaar en voor een grote groep toegankelijk. Dat valt je meestal niet eens op en zo gemakkelijk kan inclusief taalgebruik ook zijn.

In het onderwijs en allerlei maatschappelijke organisaties zijn zich sterk bewust van hun voorbeeldfunctie, immers: samen maken we de maatschappij.

Hieronder vind je een link naar het document; waarden voor een nieuwe taal. Het maakt je bewust van je taalgebruik. Je zult merken dat dit niet op B1-niveau is geschreven: [https://codedi.nl/wp-content/uploads/2021/04/WAARDEN\\_VOOR\\_EEN\\_NIEUWE\\_TAAI.pdf](https://codedi.nl/wp-content/uploads/2021/04/WAARDEN_VOOR_EEN_NIEUWE_TAAI.pdf).





**Download de brochure  
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](mailto:info@scouting.nl)  
web [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)