

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2014

‘Waterproof’



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Erwin Clabbers
Corine Dudok-van Heel
Janette van Eden
Lisette van Garder
Maurice van der Leeden
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Alice Parmentier
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Stephan Vos

Illustraties:

Jasper Symons

Beschikbaarheid spelbrochure

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl

© 2013 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2015

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de RSW zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de RSW van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl!

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Regionale Scoutingwedstrijden 2014. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW). Tijdens de jaarlijkse RSW komen scouts uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen en te strijden om als winnaar naar de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW) te mogen. Hier wordt gestreden om de nationale titel van het jaar. Het belangrijkste doel van de RSW is echter om de scouts een geweldig weekend te bezorgen en kennis te laten maken met de diversiteit van Scouting. Daarnaast is de RSW een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel jeugdleden genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert dit op eigen wijze. Deze spelbrochure biedt ideeën voor thema en activiteiten en geeft inzicht in hoe je de RSW kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

De RSW staan dit jaar in het teken van 'Waterproof'. De basis voor de RSW wordt gevormd door het thema 'piraten'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven.

Om deze RSW te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren bij de organisatie van deze dag. Via *Mijn Scouting* op www.scouting.nl kun je ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals de checklist als Excel-bestand en de activiteitengebieden.

Herinneringsbadge

Voorafgaande aan de RSW is het mogelijk om een herinneringsbadge te bestellen met daarop de naam van de regio. Het bestellen van de badges gaat via de LSW-organisatie. Zij sturen rond februari 2014 de details naar de regio-organisatoren.

Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de RSW van 2014!

De werkgroep regiospelen 2014

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

Inhoudsopgave

1. Themaverhaal.....	5
2. Organisatietips.....	8
3. Weekendverloop.....	9
4. Tips om groepen te betrekken.....	11
5. Het werken in ploegen.....	12
6. Activiteiten	13
6.1 Uitdagende Scoutingtechnieken	13
6.1.1 Activiteitengebied in thema.....	13
6.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	14
6.1.3. Verwerken in activiteiten.....	14
6.1.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	15
6.2 Sport & Spel.....	16
6.2.1 Activiteitengebied in thema.....	16
6.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	17
6.2.3 Verwerken in activiteiten.....	17
6.2.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	18
6.3 Buitenleven	21
6.3.1 Activiteitengebied in thema.....	21
6.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	22
6.3.3 Verwerken in activiteiten.....	22
6.3.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	23
6.4 Expressie	24
6.4.1 Activiteitengebied in thema.....	25
6.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	26
6.4.3 Verwerken in activiteiten.....	26
6.4.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	26
6.5 Identiteit	27
6.5.1 Activiteitengebied in thema.....	27
6.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	28
6.5.3 Verwerken in activiteiten.....	28
6.5.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	29
6.6 Samenleving	32
6.6.1 Activiteitengebied in thema.....	33
6.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	33
6.6.3 Verwerken in activiteiten.....	34
6.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	34
6.7 Internationaal	38
6.7.1 Activiteitengebied in thema.....	38
6.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema.....	39
6.7.3 Verwerken in activiteiten.....	39
6.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	39
6.8 Veilig & Gezond	40
6.8.1 Activiteitengebied in thema.....	40
6.8.2 Werken in het centrale kamp-/dagthema.....	40
6.8.3 Verwerken in activiteiten.....	40
6.8.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	41
Bijlage 1: Voorbeeld beoordeling LSW.....	45
Bijlage 2: Checklist organisatie RSW	48
Bijlage 3: Laat je zien	51
Bijlage 4: De ploegleden uit de Scoutsgids en het Scouts Kompas	52

1. Themaverhaal

Een themaverhaal maakt het voor scouts gemakkelijker om zich in te leven in wat er gebeurt en de spanning vast te houden tijdens de RSW. De leiding kan het verhaal voor de opening als leidraad laten terugkeren. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de scouts om de verschillende elementen aan elkaar te koppelen.

Themaverhaal: Waterproof

Hieronder volgt het verhaal voor het thema van de RSW. Eerst zie je een verkorte versie (1) met daarna een roluitwerking (2) en een stukje waar het verhaal op de LSW start (3). Dit deel laat veel ruimte voor eigen invulling, waarbij het voor een goede verloop vooral belangrijk is dat het einde van het verhaal wordt gevolgd (3). Met dit einde (3) beginnen we namelijk op de LSW. Daaronder bevindt zich een uitgebreid verhaal (4), dat gevolgd kan worden. Het is op gedeeld in vijf alinea's, wat bij de meeste RSW overeenkomt met het aantal themamomenten. Veel plezier!

1. Verkorte versie thema verhaal

In een klein onbeduidend landje aan zee leeft de koning met zijn enige zoon, de prins, een niet heel interessant bestaan. De prins is op zoek naar avontuur, maar dat is er niet te vinden. Tot op een dag de geliefde van de prins door piraten wordt ontvoerd en er losgeld wordt geëist. De koning wil hier niet aan toegeven (die is namelijk blut) en voor de prins rest er maar één oplossing: haar gaan redden. Om dat voor elkaar te krijgen, probeert hij samen met een vriend als dekwabber aan boord te komen van het piratenschip. Om zijn geliefde te kunnen bevrijden, moet hij zich voor doen als een echte piraat en hij gaat steeds verder mee in alle dingen die piraten doen: drinken, zwalken, boeren, vechten, stelen en moorden. Ondertussen leert hij ook van alles over leven op het water en is hij een echte Waterproof-piraat geworden. Langzaamaan wint de prins het vertrouwen van de rest van de crew. De kapitein vindt hem echter niets. Met een list weet de prins samen met zijn vriend zijn geliefde te bevrijden en vervolgens dobberen ze in een roeiboot weg.

2. Roluitwerking themaverhaal

Prins: een echt Disneyprins; stoer, knap en nergens bang voor.

Koning: een beetje een doorgedraaide koning. Hij is blut, maar wil graag toernooien blijven geven. Daarbij is hij van mening dat de prins wel weer een andere geliefde zal vinden, dus waarom zou je deze bevrijden?

Geliefde: best een stoere chick. Denk aan Keira Knightley uit *Pirates of the Caribbean*. Ze staat haar mannetje en natuurlijk is ze bang, maar dat zal ze niet laten merken. Daarbij heeft ze alle vertrouwen in haar prins, hij komt haar redden.

Vriend: dit is de beste vriend van de prins. Een beetje een goedgezak en ietwat sullig, maar per ongeluk doet hij steeds alles goed. Op het juiste moment komt hij met goede ideeën en als alles mis dreigt te gaan, staat hij er ineens met de oplossing.

Haaibaai: deze dame is niet op haar mondje gevallen. Ze steelt, vecht en doet alles om haar eigen hachje te redden. En op de één of andere manier voelt ze zich enorm aangetrokken tot de sullige vriend van de prins, al laat ze dat op een rare manier merken.

Kapitein: de ultieme slechterik. Deinst voor niets terug en eet zijn vlees het liefst rauw. Hij is van plan om rijk te worden. Hij weet echter één ding niet: omdat de koning blut is, zal hij nooit een cent zien voor de geliefde.

Bemanning: zootje ongeregeld, de bemanning alle dagen dronken en vies en is vooral bang voor de kapitein.

3. Einde van het themaverhaal op de RSW en start van het themaverhaal op de LSW

De prins, zijn geliefde en zijn vriend zitten in een roeiboot en beseffen dat ze met een roeiboot op zee natuurlijk niet ver komt. Daarbij zijn er nog andere gevangenen, vrienden in de bemanning, die ze

moeten bevrijden. Diep in de nacht maken ze rechtsomkeert, enteren het schip en vermoorden de kapitein. Met de prins aan het roer varen ze over de acht oceanen nieuwe avonturen tegemoet. Welke? Dat ga je zien op de LSW!

4. Uitgebreide versie van het themaverhaal

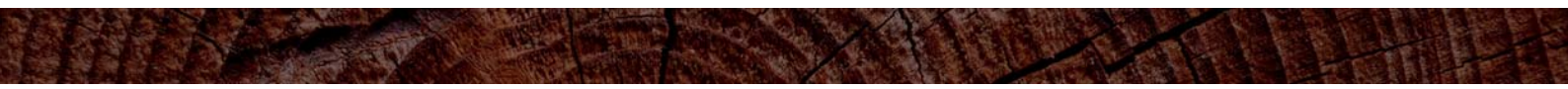
In een klein onbeduidend landje aan zee leeft de koning met zijn enige zoon, de prins, een niet heel interessant bestaan. Er wordt een beetje gevist, soms komt er een boer of ridder op audiëntie en eigenlijk loopt alles op rolletjes. De enige keren dat er wat spannends staat te gebeuren, is wanneer er een toernooi plaatsvindt. Maar ja, dat was een week geleden en om nu elke week een toernooi te houden.

Je zult begrijpen dat de prins zich stierlijk verveelt. Een beetje sjansen met de meisjes, gezellig hoor. Maar dat kan niet teveel, want dan wordt er de dag erna weer omgeroepen door heel het land dat hij een andere vrouw leuker vindt dan de prinses met wie hij van zijn vader moet trouwen. Die prinses heeft hij nog nooit gezien, de verhalen vertellen over haar lieflijkheid en haar schoonheid en wat misschien nog het beste is: de prinses komt uit een land vol avontuur! Daar zijn rovers, trollen, reuzen, magische zwaarden, etc. Dus over haar dagdromen, kan de prins als de beste. Maar midden in zijn dagdroom wordt de prins gestoord. Zojuist heeft een heraut het bericht binnen gebracht dat de prinses, de verloofde van de prins, is ontvoerd door piraten die dreigen haar uit te huwelijken aan de kapitein, tenzij de kapitein koning mag worden van het land waar de prinses vandaan komt.

Een piratenkapitein die koning wordt, kan natuurlijk niet. Maar de prinses zomaar laten trouwen met een piraat, dat is ook geen optie. De hele marine van twee landen vaart uit en wekenlang wordt er niets van ze vernomen. Dan houdt de prins het niet meer uit. Het gaat wel om zijn geliefde en het lijkt wel alsof iedereen dat vergeet. Samen met zijn beste vriend bedenkt hij een plan. Ze ruiken het avontuur en ze besluiten erop af te gaan. Verkleed als twee jonge piraten gaan ze op weg. Ze willen zich laten aanmonsteren op het schip van de piraten, waar de prinses gevangen wordt gehouden. Eenmaal op dat schip verzinnen ze wel weer een nieuw plan over hoe ze haar gaan bevrijden en hoe ze zullen ontsnappen.

Zo bedacht, zo gedaan. De volgende morgen vertrekken de prins en zijn vriend verkleed als piraten richting zee. Met een kleine zeilboot steken ze de oceaan over en komen ze in Doodshoofdbaaai aan. In deze baai woont alleen maar gespuis. Dieven, piraten, oplichters en huurmoordenaars hebben hier een veilige thuishaven gevonden. Daar stuiten ze op het eerste probleem, ze zien er namelijk veel te netjes uit en ze gedragen zich ook niet als piraten. In een oogwenk heeft de piratenwacht ze dan ook opgepakt. In de donkere kerkers veranderen de kleren van de prins en zijn vriend langzaam in vodden. Van andere gevangenen horen ze van alles over het piratenleven, de ongeschreven regels en de wetten van de zee. Wanneer er brand uitbreekt in Doodshoofdbaaai, weten de prins en zijn vriend met de hulp van een vrouwelijke medegevangene – de Haaibaa – te ontsnappen. Eenmaal ontsnapt, willen de prins en zijn vriend hun helpster vriendelijk bedanken, maar daar komt niets van in! Deze pittige dame ruikt een avontuur waar ze beter van wordt en daarnaast vindt ze het veel te leuk om de vriend van de prins te plagen. Kortom, ze gaat mee en daarmee uit! De prins en zijn vriend hebben geen andere keus dan haar mee te nemen en met z'n drieën vertrekken ze naar de haven van Doodshoofdbaaai.

Hun geduld wordt ernstig op de proef gesteld en telkens als de prins het zat is en besluit om zich al vechtende een weg te banen op het schip van de piraten, kan zijn vriend hem tot kalmte manen. De weken gaan voorbij en niemand heeft het desbetreffende schip in Doodshoofdbaaai gezien. De Haaibaa weet gelukkig de weg, elke dag weet ze eten te vinden en heeft ze nuttige tips over hoe je je moet gedragen als piraat. De prins en zijn vriend maken zich zo goed en zo kwaad als het gaat het



piratenleven meester. Langzaam veranderen ze in echte piraten.

Wanneer het piratenschip met daarop de prinses dan eindelijk in Doodshoofdbaaï aankomt, is er een groot feest onder de daar verzamelde piraten, dieven en ander onguur volk. Het gebeurt niet iedere dag dat er een piraat aankomt met op zijn schip een gevangen prinses. Ze wordt uitgebreid tentoongesteld en de prins, zijn vriend en de Haaibaaï besluiten te gaan kijken. Wanneer de prins haar ziet, is het alsof er engeltjes door zijn haar wapperen, alles op zijn plek valt, de wolken roze kleuren, etc. Je snapt het wel: hij is op slag verliefd!

Op slinkse wijze weten ze aan te monsteren op het schip en wanneer de festiviteiten over zijn en de marine in zicht komt, vaart het schip van de piraten op sluwe wijze uit de haven weg. Heel Doodshoofdbaaï wordt in de as gelegd, maar de prinses wordt niet gevonden door de marine. Op zee werken de prins, zijn vriend en de Haaibaaï heel hard. Ze boenen het dek, repareren de touwen, vechten met andere piraten om goud en klimmen in de mast wanneer ze dat wordt gevraagd. Langzaam winnen ze steeds meer het vertrouwen van de rest van de crew. Hierdoor krijgen ze steeds meer bewegingsvrijheid en kunnen ze ongemerkt het schip verkennen.

Het wordt de prins en diens vriend duidelijk dat ze de prinses alleen nooit kunnen bevrijden. Maar mensen die ze kunnen vertrouwen, zijn er ook niet aan boord. Er zit niets anders op dan de kapitein te doden. Dat kan echter niet zomaar. Want een kapitein in zijn slaap de keel door snijden is laf en degene die dat doet, wordt door de rest van de piraten aan de haaien gevoerd. Het moet dus in een eerlijk gevecht van prins tot kapitein. Pas als de kapitein een reden ziet tot een gevecht en de prins wint, zal de rest van de bemanning zijn bevelen uitvoeren.

Op slinkse wijze steelt de vriend van de prins de kist met goudstukken van de kapitein en precies zoals gehoopt, komt de kapitein er achter. Op het moment dat de vriend op de loopplank staat om aan de haaien te worden gevoerd, daagt de prins de kapitein uit voor een duel om het leven van zijn vriend. De kapitein en de prins vechten lang en hard en uiteindelijk verslaat de prins de kapitein. De Haaibaaï ontfermt zich ondertussen over de vriend en ze verklaren elkaar de liefde, heel dramatisch en klef. Alle overgebleven piraten zijn in shock. Gebruik makende van de verwarring, bevrijden de prins en zijn vriend de prinses en samen met de Haaibaaï varen ze met een kleine boot weg. Achter hen breekt op het schip het gevecht los om wie de volgende kapitein wordt.

2. Organisatietips

Bij het organiseren van de RSW is het van belang dat alle zaken goed geregeld zijn. Daarom vind je hieronder enkele tips die je kunnen helpen bij de organisatie van de RSW.

Tips

- Start op tijd (september) met het werven van een kerngroep van medewerkers: de secretaris, penningmeester en voorzitter/coördinator. Vanuit deze kerngroep kun je de organisatie verder uitbouwen.
- Zorg ervoor dat de taken goed verdeeld zijn. In Bijlage 2 vind je een voorbeeld van een uitgebreide checklist voor taken rondom de RSW.
- Zet een tijdlijn uit met duidelijke deadlines.
- Communiceer op tijd (start seizoen) de datum van je RSW naar de groepen. Zo kunnen zij hier rekening mee houden in hun planning. Je kunt een promoronde organiseren langs de groepen in je regio waarin je mensen enthousiasmeert om deel te nemen aan de RSW.
- Reserveer op tijd je terrein, bij voorkeur aan het einde van de vorige RSW.
- Ga op zoek naar sponsors. Wanneer je bijvoorbeeld bij de supermarkt al je inkopen doet, willen ze je vast wel een deel sponsors.
- Gebruik het thema als rode draad voor je RSW en koppel de activiteiten hieraan. Neem alle activiteitengebieden op in je programma en koppel hier de puntentelling aan.
- Deel je RSW bij voldoende ploegen in subkampen in, minimaal vier ploegen in een subkamp.
- Maak gebruik van een kampboekje waarin je alle nodige informatie bundelt voor de deelnemers.
- Een goed verloop van de aankomst en het vertrek is het visitekaartje van je organisatie naar de ouders en leiding en zorgt voor een hoop rust. Maak hiervoor een goed plan.
- Denk aan bagage drop-off, verkeersregelaars en verkeersstromen.
- Nodig bij de sluiting ook de ouders en leiding uit. Zo proeven ze een stukje van de sfeer van het kamp en kunnen ze helpen met het sjouwen van de spullen van de scouts.
- Spreek met de medewerkers af dat iedereen pas naar huis gaat als alles is opgeruimd en de coördinator de RSW sluit.
- Hanteer de LSW-regels voor de leeftijd van je deelnemers. Zo voorkom je teleurstellingen als ze naar de LSW mogen en toch niet aan de regels voldoen.
- Maak een duidelijk calamiteitenplan en zorg ervoor dat alle medewerkers dit hebben ingezien.
- Bereid je voor op de meest voorkomende situaties, zoals je die zelf ook op kamp hebt.
- Geef ook buiten Scouting bekendheid aan je activiteit (zie Bijlage 3).
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

3. Weekendverloop

De onderstaande roosters laten mogelijkheden zien voor een weekend, het is een suggestie en zeker geen vereiste, wel kan het je ondersteunen en grip geven bij het ontwikkelen van een compleet weekend.

Er zijn twee opties, één voor een compleet weekend en één voor een weekend van zaterdag en zondag. Op verschillende momenten vinden beoordelingsmomenten van het kampterrein plaats. Ook kunnen scouts punten verdienen met bijvoorbeeld een hike en overige activiteiten. In Bijlage 1 vind je een voorbeeld van waar qua beoordeling allemaal op gelet kan worden.

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Vrijdag	Avond		Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		
			Ren- of ruilspel	Begin met een kort spel waar scouts hun energie in kwijt kunnen	Sport & Spel
			Kennismakingsspel	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts en hun (subgroep) uniek maakt	Identiteit
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag		Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond	 	Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag		Kampaafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Zaterdag	Ochtend		Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		
	Middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond		Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

4. Tips om groepen te betrekken

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

Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de RSW.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. In Bijlage 2 vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken, zie het voorbeeld hieronder.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle scouts en scoutsleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de RSW en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en scouts enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven om naast de voorbereiding op de wedstrijdonderdelen alvast een aantal activiteiten met het thema Waterproof te doen. Je kunt de groepen ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten te vinden zijn. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.
- Geef groepen de volgende tip mee: betrek de scouts in het kader van jeugdparticipatie en toenemende zelfstandigheid ook bij de voorbereidingen.



Regionale Scoutingwedstrijden 2014 'Waterproof'



Hallo scouts,

Een weekend waar je al het hele jaar naar uitkijkt! Op <datum> zijn de RSW weer!

Dit jaar is het thema van de RSW: piraten. Dat betekent dat je een gezellig weekend tegemoet gaat, zonder leiding! Het enige waar je op terug kunt vallen, is de subkampstaf. Hoe gaaf klinkt het om samen met je ploeg zonder leiding een weekendje te gaan kamperen met allemaal andere scouts uit jouw regio? Mis het niet en meld je snel aan!

Deze RSW duren van <datum en tijd> tot <datum en tijd>

Datum: <datum>
Locatie: <locatie>

Leiding kan voor vragen contact opnemen via <e-mailadres organisatie>



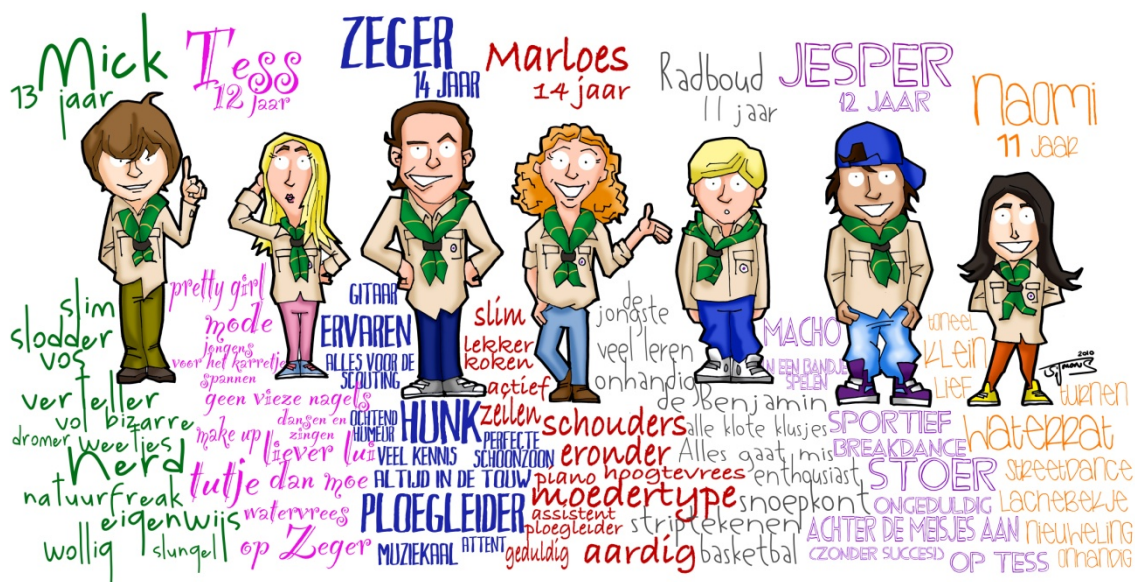
Scouting

5. Het werken in ploegen

In Nederland zijn ongeveer 25.000 scouts, van 11 tot en met 15 jaar. In de *Scoutsgids* en in het *Scoutskompas* staat de ploeg van Zeger, Marloes, Mick, Tess, Jesper, Naomi en Radboud centraal. Dit zijn fictieve scouts die de speltak scouts een gezicht geven en een beeld schetsen van wat scouts allemaal doen.

Het is dan ook leuk om deze ploegleden tijdens de RSW terug te laten komen in het programma. Dit kun je bijvoorbeeld doen door de scouts uit de ploeg op basis van de onderstaande karaktereigenschappen te koppelen aan bepaalde activiteiten of aan het themaverhaal. Mick vindt het bijvoorbeeld leuk om griezelverhalen te verzinnen en de meiden uit de ploeg hiermee een beetje bang te maken. Een piratenthema is natuurlijk de ideale mogelijkheid om gave spookverhalen over piraten te verzinnen.

In Bijlage 4 vind je meer informatie over de fictieve ploegleden uit de *Scoutsgids*.



6. Activiteiten

Per gebied is een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken.

6.1 Uitdagende Scoutingtechnieken

Hieronder vallen vaardigheden als overleven, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als 'typisch Scouting' zullen zien. Bij de scouts draait het er om dat je deze technieken zelfstandig en op een goede manier leert beheersen en in goede samenwerking binnen je ploeg elkaar versterkt en dingen leert. Tijdens de Scoutingwedstrijden worden deze technieken standaard getoetst (zie Bijlage 1).



6.1.1 Activiteitengebied in thema

Snijden/zagen/hakken: omgaan met mes, zaag en bijl

Een piratenschip zonder messen, zwaarden en bijlen zul je niet snel tegenkomen. Ze gebruiken deze niet alleen om te vechten en hoofden af te hakken, maar zijn er ook heel vaardig mee als het gaat om hout bewerken. Van het schip repareren, tot hout verzamelen voor een vuur, tot het maken van een houten been. Het lijkt allemaal heel makkelijk, maar er komt nog best wel wat bij kijken. Je wilt er tenslotte niet zelf de oorzaak zijn dat je een houten been nodig hebt. Als piraat ben je pas zeewaardig als je deze technieken beheerst.

Stoken: vuur/kampvuur

Zonder vuur valt er als piraat niet te overleven. Het leven op zee is hard en warmte en eten krijg je alleen maar door vuur te stoken. Ook gebruiken piraten vuur voor het bewerken/afwerken van allerlei materialen. Vuur stoken moet soms onder lastige omstandigheden. Weinig hout, natgeregend hout of soms helemaal geen lucifers om het vuur aan te steken. En wat dacht je van het stoken op een schip dat zelf van hout is gemaakt? En dan hebben we het nog niet eens gehad over de lading buskruit aan boord. Het vuur moet niet alleen aan zijn, maar ook onder controle zijn, zelfs als je het als typisch piratenwapen gebruikt.

Kaart en kompas en andere routetechnieken

Voor piraten is het erg belangrijk om goed te kunnen navigeren. Er zijn weinig herkenningspunten op open zee. Piraten vinden de weg aan de hand van de sterren, een kaart of kompas en soms vinden ze toevallig de weg. Maar om een geheime schat te vinden, moeten soms ook hele ingewikkelde routepuzzels en raadsels worden opgelost om op de bestemming aan te komen. Na het verstoppjen van een schat, bedenken piraten ook zelf manieren zodat zij hun schat terug kunnen vinden, maar anderen niet.

Pionieren: bouwen met hout en touw

Piraten leven primitief en verplaatsen zich snel. Voor veel wat ze bouwen, vertrouwen ze op hout en touw. Bovendien weet je nooit wat er staat te gebeuren. Van het ene op het andere moment kun je schip vergaan en is het kunnen bouwen van een vlot een skill van levensbelang geworden.

Schiemannen: werken met touw

Als piraat moet je veel van touwen weten. Alles aan boord hangt met touwen aan elkaar. Laat een touw het afweten, dan zit er niets anders op dan het zo snel mogelijk te repareren en het met de juiste knoop weer aan elkaar te zetten. Tijdens een heftige storm is het van levensbelang dat je de juiste knoop op het juiste moment snel kunt toepassen. Daarnaast heb je op een schip ook te maken met reparatiewerkzaamheden aan een touw, zoals een goede eindsplitsing maken. Misschien gebruikt een piraat niet de officiële techniek, maar met logisch nadenken kom je ook al een heel eind.

Primitief koken: koken op houtvuur, zelf gemaakte ovens of alternatieve bronnen

Als piraat weet je nooit wanneer je een lekkere, voedzame maaltijd krijgt en vaak moet je daar zelf voor zorgen. Op een onbewoond eiland zelf een oven kunnen maken om iets lang genoeg te kunnen laten garen, is dan heel handig. Op een schip moet een piraat een vuur maken om op te koken, zonder de boot zelf in de hens te steken. Piraten weten wanneer ze welk soort vuur moeten maken. Soms is een tafelvuur het makkelijkst, maar soms kom je verder met een reflectorvuur. Wanneer je deze technieken beheerst, wordt je kans op overleven een stuk groter.

Kamperen: kennis van tent en kamperen

Stel je bent als piraat gestrand en het schip is met man en muis vergaan. Dan zul je een tijdje moeten zien te overleven op een eiland. Een primitief onderkomen kunnen bouwen en handhaven is dan van levensbelang. Een groot deel van de dag zul je kwijt zijn met eten zoeken, je kunt dus niet elke dag opnieuw een hutje bouwen dat met een windvlaag wegwaait. Het vinden van een goede plek en het inrichten van een goed kampement is dan heel belangrijk.

Seinen

Niet elk schip dat je tegenkomt, is je vijandig gezind. Maar hoe kom je daar achter? Aan boord wordt veel gedaan met het seinen naar andere schepen. Bijvoorbeeld semafoor met vlaggen of door middel van licht met een morsecode als het te donker is om vlaggen te zien. Het grote voordeel is dat seinen kan worden gebruikt op een afstand waarop het nog niet mogelijk is om te worden aangevallen. Blijkt het een vijandig schip te zijn, kan er altijd nog worden besloten om te vechten of te vluchten.

Zeilen/varen, roeien/wrikken, kanoën/kayakken

Bij varen staat elk vaartuig voor een andere techniek. Je kunt niet met een roeiboot kayakken of zeilen. Het kennen van de verschillende vaartuigen en het beheersen van die technieken is nodig om op het water vooruit te komen. Anders ben je als piraat gedoemd om een rondje op dezelfde plek te blijven varen en je te moeten mee laten voeren door de stroom.

6.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Laat het hele kampement een 'piratenschip' of 'een stukje onbewoond eiland' zijn, met bijbehorende uitdagingen. Geef bijvoorbeeld extra bonuspunten voor kampementen die goed bestand zijn tegen harde zeewind, schommelingen of die extra Waterproof zijn, stel eisen aan het primitief koken (bijvoorbeeld op hoogte vanwege de boot, een afdak, aanmaken met een magnesiumstick, omdat de lucifers nat zijn) of laat een scheepsboeg aan de keuken of voor de tent pionieren.

6.1.3. Verwerken in activiteiten

- Een spel waarbij je een sterrenkaart moet gebruiken om van post naar post te komen, is een goede manier om het thema te verwerken, aangezien piraten zich ook vaak op de sterren moesten oriënteren. Omdat het bewolkt kan zijn is het goed om zelf met breeklichtjes figuren uit te zetten zodat ze de sterren in kaart kunnen brengen en dan de juiste sterrenbeelden eraan kunnen koppelen.
- Als overkoepelende opdracht kun je door elke ploeg een hangmat laten knopen. Dit kan al met een reep karton en sisal. Piraten slapen in hangmatten en moeten in staat zijn die zelf te maken, want anders hebben ze geen slaapplek.
- Op een techniektocht is het leuk om een post te maken waarbij een boodschap moet worden over geseind. Als piraat is dat de enige manier om contact te hebben met andere schepen en om zo bijvoorbeeld de plaats van een schat door te geven.

6.1.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. The quest for fire

Het spel dat hieronder beschreven wordt, is het leukste als een avondspel, maar kan ook overdag gespeeld worden.

Materiaal:

- Koperdraad
- Jute
- Kaarsvet
- Pan
- Magnesiumstick
- Stapel hout

Beschrijving van de activiteit

Omdat het een spel is met vuur, zijn er steeds ook veiligheidsmaatregelen beschreven.

Zorg ervoor dat je als aangespoelde piratenploeg als eerste alle spullen voor een groot vuur hebt verzameld en dat aansteekt, zodat een schip je van ver kan zien en je kan worden gered.

Elke ploeg gaat verschillende plekken langs het water af en haalt daar een stok, een magnesiumstick, jute, koperdraad en kaarsvet op. Wanneer een ploeg alles heeft, gaat de ploeg naar de centrale post en steekt daar met een brandende fakkel een groter vuur aan.

Als start wordt er door elke ploeg een vlot gebouwd. Wanneer dat is gemaakt en gecontroleerd op stevigheid, krijgt elke ploeg een schatkaart met daarop de locaties van de posten waar alle onderdelen kunnen worden gehaald. De meeste posten zijn makkelijk omdat daar alleen wat moet worden opgehaald. Als er veel ploegen zijn, zorg dan dat er verschillende vaarroutes zijn en posten dubbel voorkomen.

De posten zijn als volgt:

- Er wordt gezocht naar een goede stok. Deze moet stevig zijn, vandaar dat er een post is om dat te kunnen controleren.
- Er moet een stuk koperdraad worden gestript. Elke ploeg heeft meerdere stukken draad nodig en dit moet koperdraad zijn, omdat het vaak goedkopere ijzerdraad smelt als de fakkels aangaan.
- Op de volgende post worden er met behulp van het koperdraad meerdere lagen jute om de stok gewikkeld en vastgebonden, zodat er een vorm van een fakkel ontstaat. Hoe strakker en netter dit gebeurt, hoe mooier en beter de fakkel brandt.
- Op deze post wordt de fakkel in een pan met gesmolten kaarsvet gedoopt. De jute moet zich vol zuigen met kaarsvet.
- Op de laatste post wordt de fakkel met behulp van een magnesiumstick aangestoken en kan de ploeg aan het laatste stukje beginnen naar de aan te steken stapel hout. Dit laatste stuk kan om veiligheidsredenen ook lopend worden afgelegd, maar omdat scouts in hun fanatisme misschien gaan rennen met hun fakkel is het nog veiliger als ze ook het laatste stuk varen. Ze kunnen dan meteen op een strandje of op de waterkant het vuur aansteken.

2. Piratenestafette

Het spel hieronder kan worden gebruikt als post in een postenspel of tijdens de techniekentocht.

Materiaal:

- Pionnen
- Piratenoutfits (T-shirts en ooglapjes)
- Net van touw
- Vlag
- Schatkist
- Schatkaart
- Stift
- Mes

Beschrijving van de activiteit

De scouts moeten zo snel mogelijk een parcours afleggen waarbij de ze dingen tegenkomen die typisch zijn voor piraten. De ploeg die het parcours het snelst aflegt, wint.

Elke ploeg gaat in een rij achter elkaar staan. Mocht het zo zijn dat de ploegen ongelijk van aantal zijn, dan gaan enkele scouts uit de ploeg met te weinig scouts een tweede keer. Ze mogen zelf beslissen wie dat zijn.

Na een fluitsignaal gaat de eerste scout van start. Hij of zij legt het parcours af en wanneer het volledige parcours is afgelegd, mag de volgende beginnen totdat iedereen geweest is.

Onderdelen voor het parcours:

- Start met vijf rondjes rond een pion draaien voor een echt piratenloopje.
- Doe daarna een piratenoutfit aan. Denk aan riem met zwaard, rood/wit gestreept T-shirt en een ooglapje op.
- Klim zo snel mogelijk in een net van touw waarbij je boven aan een vlag in de top hijst.
- Klim aan de andere kant naar beneden en graaf daar een kuil, stop er een schatkist in en gooi de kuil weer dicht.
- Markeer de plek van de kuil op een schatkaart.
- Slijp vervolgens een mes.
- Sein een codewoord naar de volgende speler dat hij of zij moet lezen, want dan mag hij of zij aan het parcours beginnen.

6.2 Sport & Spel

In dit activiteitengebied staat niet alleen de fysieke scout centraal, maar ook het inzicht in competitie en tactiek. Verschillende onderdelen die in dit gebied vallen, zijn hieronder beschreven.

6.2.1 Activiteitengebied in thema

Sporten en rensporten

Piraten zijn fysiek sterk, snel, behendig, hebben een goed evenwicht en kunnen goed mikken. Ze zijn in staat om in hoog tempo een schat naar hun eigen geheime bergplaats te smokkelen of te ontsnappen aan de mariniers. Voor het leven op een klein, volgepakt, schommelend schip hebben piraten behendigheid en een goed evenwicht nodig. Ze hebben met allerlei fysieke taken te maken: klimmen in de touwen, het hijsen van de zeilen, roeien, water hozen en zwemmen, maar ook dingen als zwaard vechten en kanonnen afvuren horen bij het 'sportieve' leven van een piraat. Dikwijls



proberen ze elkaar hierin de loef af te steken om het respect van de kapitein en hun medepiraten te winnen.

Postenspel

Piraten leven op een schip, maar de wereld is hun speelplaats: schateilanden, havensteden, de open zee, schuilbaaien.

Overall zijn andere zaken af te handelen, maar altijd met dezelfde twee doelen:

1. Zoveel mogelijk rijkdommen vergaren en behouden.
2. Ontkomen aan de strop.

Tijd is voor een piraat niet alleen geld, maar kan ook het verschil maken tussen leven of dood. Piraten blijven daarom nooit ergens te lang.

Teamspelen en tactiek

Piraten moeten samenwerken, elkaar vertrouwen en tactisch te werk gaan bij het varen van het schip, het roven, het verbergen van hun schatten en het ontwijken van de koninklijke vloot. Toch gaan piraten ook vaak voor hun eigen gewin en kunnen ze zomaar vinden dat ze recht hebben op (een deel van) de buit, ten koste van hun medepiraten. Hier geldt dan: wie niet sterk is, moet slim zijn of zijn verlies nemen. Regels zijn er niet, iedereen die je een strobreed in de weg legt, moet worden uitgeschakeld of op slimme manier ontweken worden. Om je doel te bereiken, moet je als piraat de juiste balans vinden tussen samenwerken en eigenbelang.

Binnenspelen

Verhalen vertellen, zingen maar vooral gokken zijn manieren om de lange avonden op een schip of op een schateiland te doorstaan. Kaartspelen en dobbelen zijn favoriete bezigheden. Daarnaast helpen tactische spelen op landkaarten hen om te oefenen. Uiteraard wordt er met de regels wel eens gesjoemeld, zeker als een spel niet helemaal is afgedicht. Elkaar overtroeven en op slinkse wijze goed en goederen van elkaar winnen, vraagt inzicht in het spel. Dat ontwikkelen scouts gedurende hun tijd bij de scouts.

6.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- De aankleding van het kamp kan voor het thema worden gebruikt, maar ook voor een aantal spellen. Zo kan de boeg van een schip een post op een postenspel zijn en kunnen de mast en touwen gebruikt worden voor touwklimmen, kielhalen, etc.
- Themakleding spreekt bij scouts erg tot de verbeelding, zeker als het gaat om piraten. Hetzelfde geldt voor andere ploegaankleding, denk bijvoorbeeld aan zwaarden. Al deze aankleding, die de scouts al dan niet zelf meenemen, kan weer worden gebruikt voor spellen tijdens het kamp. Zo krijgt het thema en de toebehoren een functie binnen sport en spel.

6.2.3 Verwerken in activiteiten

- Een smokkelspel waarbij piraten de schat in delen van de ene kant naar de andere kant moeten brengen en uit handen moeten blijven van de marine is altijd leuk. Om een spel uit te breiden en net een beetje ingewikkelder te maken, kan het ook heel goed op het water plaatsvinden. De scouts moeten dan vloten maken waarmee ze al peddelend naar de overkant gaan.
- Knokspellen als Hollandse Leeuwen of Boombal passen goed in de onderlinge gevechten die piraten steeds hebben, simpelweg om uit te maken wie nu de sterkste is.
- Spellenspelletjes waarbij met een zwaard of pijl en boog een bepaald doel moet worden geraakt, zijn zeker ook goed in het piratenthema te verwerken. Met ballen op (levende) doelen mikken, past natuurlijk ook bij vechtersbazen met kanonskogels.

- Spellen met touwklimmen, touwslingeren en kielhalen zijn zowel als onderdeel van een middagspel, denk aan een estafette, als op een post bij een postenspel uit te voeren.
- Tactische ruil- en veroverspelen, zoals Kolonisten en Risk, zijn met kleine aanpassingen makkelijk in het 'roven en manipuleren' van de piraten te plaatsen.
- Spellen waarbij gegokt en gebluft moet worden. Voor het verhogen van de hilariteit kun je als spelleider zelf ook meedoen en dan een partijtje Stiften op de post. Stiften is een kaartspel dat eigenlijk niet bestaat, er zijn geen regels en iedereen doet maar wat. De truc is om als ploeg zo goed mogelijk mee te doen, zonder dat ze wordt verteld waar het om gaat. De ploeg die het voor elkaar krijgt om als eerste al zijn kaarten met een 'goede' reden uit te spelen door wazige reeksen te maken, wint.

6.2.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Piratenkoning

Grote, gezamenlijke activiteit. Hieronder wordt een spel beschreven dat een middag- of avondspel kan zijn.

Materiaal:

- Verschillende kaartjes (hieronder beschreven)
- Verschillende materialen voor de spellen bij de posten (zie hieronder)

Beschrijving van de activiteit

Het vraagt wat voorbereiding, omdat er kaartjes gemaakt moeten worden. Daarnaast moet er een centrale post komen waarop het spel wordt uitgespeeld.

Het is de bedoeling dat je met je ploeg Piratenkoning wordt. Omdat de huidige koning van de acht oceanen op sterven ligt, wordt er naar een opvolger gezocht. Traditiegetrouw wordt de rijkste piraat koning. Nu is het onduidelijk welke piraat er op dit moment de rijkste is en daarom is er een wedstrijd. De piraten gaan op reis om zoveel mogelijk goud te verzamelen. De reis begint natuurlijk altijd in het rijk van de piraat zelf, maar voert hem daarna ook door buurlanden. De piraat/PL die aan het einde van het spel het meeste goud heeft, wordt koning.

Het reizen door verschillende gebieden levert een verschillend aantal goudstukken op. Dit is zo, omdat het reizen door een gebied niet zomaar kan. Je hebt daar een vervoersmiddel voor nodig. Sommige gebieden zijn moeilijker te bereizen dan andere en wanneer je daar doorheen kunt reizen, verdient je dus meer dan wanneer je door een makkelijker te bereizen gebied reist.

Welke gebieden zijn er:

- Het laagland met rivieren (levert twee goudstukken op als je er doorheen reist).
- De steppen en weilanden (levert drie goudstukken op als je er doorheen reist).
- De bossen (levert vier goudstukken op als je er doorheen reist).
- De bergen (levert vijf goudstukken op als je er doorheen reist).
- De woestijn (levert zes goudstukken op als je er doorheen reist).
- De zee (levert zeven goudstukken op als je er doorheen reist).

Met welke vervoersmiddelen kun je daar doorheen:

- Met een *ezel* kun je reizen door steppen/weilanden of door de bossen.
- Met een *geitenkar* kun je reizen door steppen/weilanden en met twee karren ook door de bergen.
- Met een *luchtballon* heb je vervoer over de bergen. Twee ballonnen brengen je ook over de steppen/weiland of door de bossen.

- Met een *gids* kun je door bossen of bergen. Heb je er twee, dan kun je ook reizen door de woestijn.
- Een *paard* brengt je door de steppen. Heb je er twee, dan kun je ook door bossen, bergen of woestijn.
- Een *kameel* brengt je over steppen, woestijn of bergen. Heb je twee kamelen, dan kun je daarmee ook door de bossen.
- Een *vlot* brengt je door het laagland. Heb je twee vloten, dan kun je ook reizen over zee.

Spelverloop

Het spel bestaat uit vijf rondes. Elke ronde heeft een vast aantal onderdelen (fases) dat moet plaatsvinden. Die staan hieronder beschreven. Verder start elke ploeg met een start kapitaal van vijf vervoersmiddelen en één kanskaart.

Fases:

1. Aan het begin van elke ronde krijgt elke ploeg drie gebiedskaarten. Er wordt een ploeg startspeler (elke ronden gaat dat met de klok mee dan naar de volgende ploeg tot ze alle vijf zijn geweest).
2. Te beginnen bij de startspeler legt elke ploeg steeds één gebiedskaart neer. Het doel is dat elk piratenrijk aan het einde van deze fase bestaat uit twee gebieden. Een gebied neerleggen mag zowel in je eigen rijk als in het rijk van een ander. In je eigen rijk is handig als je vervoersmiddelen in je hand hebt die je door dat gebied vervoeren, in een ander z'n rijk is leuk wanneer je denkt dat iemand daar geen vervoer voor heeft.
3. Wanneer de rijken liggen, kunnen er kanskaarten worden neergelegd op de gebieden (daarover later meer).
4. Op posten worden spellen gespeeld waarbij er vervoerskaarten kunnen worden verdiend. Er spelen steeds twee ploegen tegen elkaar. De startspelers spelen de kanskaartenpost, en deze wordt alleen gespeeld. Wanneer je als ploeg een post wint, verdien je vijf vervoersmiddelen. Verlies je, verdien je er drie. Deze vervoersmiddelen worden ongezien en ad random uitgedeeld. Op de kanskaarten post verdien je twee kanskaarten en drie vervoersmiddelen. Elke post duurt maximaal tien minuten. De posten voor vervoerskaarten zijn vind je hieronder.
5. Na fase 4 wordt er op de centrale post als eerste door de start speler gereisd en dan met de klok mee elke andere ploeg. Je start altijd in je eigen rijk bij het gebied dat links ligt van de twee. Je reist met de klok mee en door hoe meer gebieden je kunt reizen, hoe meer goud het je oplevert.
6. Dit is de laatste fase. Gebruikte vervoers- en kanskaarten worden opgeruimd en goudstukken worden uitbetaald. De vervoers- en kanskaarten die een ploeg niet heeft (kunnen) gebruiken, houden ze op hun hand want die mogen ze in een volgende ronde wel weer gebruiken.

De posten kunnen zijn:

- Touwtrekken met een twist. Wanneer er op een fluitje wordt geblazen moeten beide ploegen van kant wisselen.
- Eierrace met een lepel.
- Woordenboekspel waarbij elke ploeg een woord krijgt en daar naast de echte betekenis ook een andere betekenis voor verzint, in de hoop dat de tegenspeler de foute betekenis als de juiste ziet.
- Vuur stoken.
- Seinen.
- Laten zien dat je verschillende knopen beheerst.

- Voelkim waarbij elke ploeg zo veel mogelijk voorwerpen die te bevoelen zijn maar niet te zien, probeert te raden.
- De kanskaartenpost is een touwslinger waarbij je met je hele ploeg op een kist moet zien te landen.

Kanskaarten:

Er is een aantal verschillende kanskaarten dat een piraat/ploeg een voordeel geven op een reis of een rivaliserende piraat in de weg zitten. Er zijn vier kanskaarten die in fase 3 worden gespeeld. Twee andere kaarten worden tijdens fase 5 gespeeld, wanneer ze het beste uitkomen.

De verschillende kaarten:

1. Een *goudkaart* kun je aan een gebied leggen waar je van overtuigd bent dat je daar doorheen gaat reizen. Wanneer je hier in fase 5 dan ook daadwerkelijk doorheen reist, krijg je voor dit gebied dubbel zoveel geld.
2. Een *dief* kun je aan een gebied leggen. Iedereen die dan door dat gebied reist, moet jou een goudstuk betalen.
3. Een *watermonster* en een *omgevalen boomstam* kun je aan een gebied leggen, iedereen die daar doorheen wil reizen, moet de dubbele hoeveelheid vervoersmiddelen voor dat gebied kunnen betalen. Uiteraard geldt dat niet voor degene die de hindernis bouwt. Watermonsters kunnen alleen worden gelegd in zeeën en in laagland met rivieren. Boomstammen in de andere gebieden.
4. Een *lijfwatch* kun je in fase 5 aan het begin van een rijk inzetten (dus voor twee gebieden) om je te beschermen tegen dieven en hindernissen.
5. Een *wissel* stelt je in staat om tegen de klok in te reizen en mag op elk willekeurig punt in je reis worden ingezet.

2. Levend Zeeslag

Het spel dat hieronder wordt beschreven, kan dienen als spel op een post in een postenspel of tijdens een hike.

Materiaal:

- Raster
- Zeilen

Beschrijving van de activiteit

Het maken van een raster vraagt wat tijd, maar als dat is gebeurd dan kan het veld meerdere rondes worden gebruikt

Je kunt dit spel winnen door de boten van je tegenpartij als eerste te laten zinken. Elke ploeg krijgt aan één kant van een opgehangen zeil een raster waarbinnen ze zichzelf als boot en zeemijnen mogen opstellen. Het aantal mijnen en het aantal en soorten boten wordt door de spelleiding van tevoren vastgesteld. Omdat er op het raster wordt gespeeld, is het belangrijk om de kolommen en rijen, cijfers en letters te geven zodat elk los vakje benoemd kan worden. Mijnen bestaan uit één scout en schepen uit twee, drie of vier scouts die elk in aangrenzende vakken staan.

Spelverloop

De ploegen mogen om en om een vak benoemen in de hoop een schip van de tegenpartij te raken. Wanneer er in het water wordt 'geschoten', roept de ploeg die wordt beschoten heel hard 'Plons!' Wordt een deel van één van de schepen geraakt, dan roept de ploeg 'Hit!', wanneer een mijn wordt geraakt, roept de ploeg 'Boem!' Zo moeten de scouts uitvogelen waar de boten precies liggen.

Variant: een variant die minder voorbereiding kost, is de variant zonder raster. Hierbij volleybalt de hele ploeg als het ware blind met waterballonnen tegen de andere ploeg. Wanneer je nat wordt van een geknapte ballon, ben je af. De ploeg die als eerst de andere ploeg weet weg te spelen, wint. Tactiek is in deze variant minder aanwezig dan bij de andere variant.

6.3 Buitenleven

Bevat activiteiten waarmee scouts meer kennis krijgen over overleven, de natuur, het milieu en het oriënteren. Het kunnen improviseren is ook belangrijk voor piraten, ze zijn in een losser verband georganiseerd met andere overtuigingen, minder regels en zijn daardoor meer overgeleverd aan natuurlijke elementen.



6.3.1 Activiteitsgebied in thema

Buitensport

Centraal hierin staat het survivallen (overlevingstechnieken). Scouts leren risico's in te schatten en zwaardere hindernissen te nemen. Voor piraten zijn dit ook belangrijke vaardigheden, het veroveren van een schip kan een uitdagende hindernisbaan zijn, eilanden zijn ware 'obstacle parcours' om waterbronnen te bereiken en het kan soms handig zijn om in bomen te komen met touwtechnieken.

Planten en natuurkennis

Het kennen van eetbare planten, dieren sporen en materiaaleigenschappen is voor piraten van levensbelang als ze op een onbewoond eiland aanspoelen en moeten overleven. Erg handig om daarmee je maaltijd samen te stellen en te bereiden. Er zijn diverse handboeken en websites waarmee scouts kunnen opzoeken wanneer in de natuur eetbare materialen te vinden zijn, welke houtsoorten het beste branden en hoe je met weinig energie kunt koken (beschut, gaarkist). In het water leven veel dieren. Wat weten de piraten over deze dieren?

Milieu

Het krijgen van een aangename leefomgeving en hoe die functioneert. Welke materialen zijn schadelijk, hoe wordt het materiaal gemaakt en wat kun je hergebruiken? Piraten hebben maar weinig middelen en moeten daarmee vaak improviseren.

Natuurbeheer

Op welke wijze kun je de natuur in stand houden en wat kun je daarvoor op welk moment het beste doen? Voor het overleven, is het belangrijk dat je maximaal kunt oogsten zonder de bron uit te putten. Door planten op een goede manier te zaaien, te snoeien en ze van mest en water te voorzien, groeien ze bijvoorbeeld beter.

Weer

Het herkennen van verschillende oorzaken en gevolgen van het weer. Daarmee kun je inschatten welke activiteiten je dan kunt doen, hoe je jezelf moet beschermen of je omgeving in stand kunt houden. Piraten weten alles over de weersignalen, zodat ze op tijd een storm zien aankomen.

Sterrenkunde

Kennis hebben over het zonnestelsel, het verloop van de maan en de zon en de positionering van de sterren. Zo kun je met een zonnewijzer de tijd beter inschatten of 's nachts schat zoeken zonder kompas door naar de sterren te kijken.

6.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Het kampterrein is aan te kleden door een vlaggenmast zodanig te plaatsen dat die gedurende de dag als zonnewijzer kan werken. Het is misschien niet zo precies als een echte klok, maar wel richtinggevend. Het kampterrein kan zo ingericht worden dat de schaduw richting geeft aan de activiteiten of de daarbij behorende plaatsen.
- Hanteer een rationele, pragmatische, op de natuur gerichte insteek. Bijvoorbeeld een 'Laissez faire' (met de wind mee waaien) leiderschap, natuurwetten zijn ook van toepassing in een rebelse (piraten)samenleving.
- Afvalscheiding en slim materiaalgebruik horen ook bij een goed ingerichte kombuis (keuken).
- Op een schip telt iedere kilo. Wees dus ook spaarzaam met inkopen en het verstrekken van materialen, zodat scouts uitgedaagd worden om te improviseren met materiaal uit de natuur en weinig afval meeslepen 'tijdens de bootreis'. Hergebruik materiaal: bijvoorbeeld kookwater voor soep, blik als pan en kokosnoten als drinkbeker.
- Kies een kampterrein bij het water of in een waterrijke omgeving. Vervang een deel van de hike met mooi weer door een kano-, vloten- of greppeltocht. Gebruik windstreken en sterrenbeelden om richtingen aan te geven.
- Waterrijke excursies of workshops. Bijna iedere gemeente heeft wel natuureducatiecentra, instanties als een hoogheemraadschap, Rijkswaterstaat en waterzuiveringsbedrijven die programma's over het waterleven aanbieden. Informeer eens bij de (regionale) admiraliteit. Waterscouts hebben veel kennis over weersinvloeden, natuur en oriëntatiemiddelen.

6.3.3 Verwerken in activiteiten

- Avondeten: piraten halen eten uit de natuur en eten veel vis. Een vispannetje is makkelijk te bereiden en al voedzaam met een paar basisingrediënten (aardappel, ui, bouillon, vis). Het is de bedoeling dat scouts zelf een aantal ingrediënten uit de natuur bij elkaar sprokkelen en daarmee hun maaltijd aanvullen. Laat ze zelf met hun smartphone (op de RSW), computer (thuis), of met boeken (ter plaatse) de opdracht voorbereiden. In de natuur is veel eetbaar materiaal te vinden. Vooral in waterrijke gebieden of bij overgangen in landschapstypes is de soortenrijkdom groot. Deze activiteit vraagt voorbereiding door de scouts en de opdracht kan meegegeven worden over een langere periode. Door de opdracht met de hele groep voorafgaand aan de bereiding na te bespreken, leren ze van elkaar en is er onderlinge controle. De ploegen geven daarbij aan waar ze iets vonden, welk deel van de plant eetbaar is (blad, wortel, vrucht, bloem, zaden) en hoe je dit moet bereiden. Aanvullend kan dan ook uitleg gegeven worden door een (foerage)staflid over de bereiding.
- Hike: op een eiland zijn watergangen vaak de best begaanbare routes. Laat de scouts een survivalbaan doen over een langere afstand waarbij de onderdelen verbonden zijn door sloten. Geef de scouts in koppels een waterballon mee die ze samen vast moeten houden en die heel moet blijven. Eenvoudige hindernissen, zoals een hellingbaan, swing-overs, tokkelen, commandobrug, slaglines of klimnetten worden dan heel uitdagend door de combinatie van samenwerken, tijd en voorzichtigheid.
- De schroef van natuurkundige Archimedes (ook wel 'waterschroef' genoemd) is een mooi voorbeeld waarbij verschillende materiaaleigenschappen gecombineerd werden. Het is een uitvinding van Archimedes waarmee vloeistoffen, smurries of poeders kunnen worden getransporteerd door twee tegengestelde bewegingen. Deze schroef zorgt ervoor dat water in een stelsel van gangen naar een hoger punt vloeit. Dit kan ook als post bij de hike gedaan worden door een spel waarbij een ploeg een knikkerbaan maakt met regenpijpen die de scouts vervolgens vasthouden en bewegen.

6.3.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Broeikasspel

Dit spel kan een post zijn in een postenspel of hike.

Materiaal:

- Dozen 'zon' en 'water'
- Zonnekaartjes
- Waterkaartjes
- Doodshoofdkaartjes
- Zonnestraalkaartjes
- Draadjes wol (of schilderstape)
- Puzzels (bijvoorbeeld uit een scheurkalender)
- Natuurbeschermkaartjes
- Dennenkegels

Beschrijving van de activiteit

Dit is een spel dat het thema 'opwarming van de aarde' introduceert, het is geen middag vullend spel, maar kan goed als onderdeel of inleiding van andere activiteiten gebruikt worden.

Een speelveld is afgezet met linten. Loop met de hele groep over het speelveld en geef de passende uitleg rond het vlak:

- Water: plaats waar de vissen leven, de zon geeft warmte af aan het water.
- Dampkring: laag rondom de aarde die schadelijke straling tegenhoudt, zorgt ervoor dat er zuurstof aanwezig is en dat wij kunnen leven op de aarde.
- Zon: zorgt voor licht en warmte

Plaats de dozen met het water en de zon in hun vlakken. De 'zonnedoos' is gevuld met 'zonnekaartjes' die 'zonnestralen' voorstellen, de 'waterdoos' is leeg.

Spelverloop

- Verdeel de groep in twee (gelijke) groepen. De ene groep krijgt een kaartje met een zonnetje rond de hals en gaat op het zonnevlak staan. De andere groep krijgt een kaartje met water rond de hals en gaat op het watervlak staan. Bij dit deel van het spel mag er niet in de dampkring gelopen worden!
- De leden van de zonnegroep brengen elk één kaartje uit de zonnedoos over naar de doos van het water. De kaartjes symboliseren warmte: de zon geeft warmte af aan het water. Het water gaat de gekregen warmte reflecteren. Ze nemen elk één kaartje (wat de zonnegroep net in de waterdoos gelegd heeft) terug uit de doos en brengen dit terug naar de zonnedoos.
- Onderbreek nu het voordoen en bespreek de resultaten: er is een onaangename en stabiele dampkring, de aangevoerde warmte wordt zonder problemen afgevoerd, de aarde warmt niet op. Maar wat gebeurt er als er schadelijke gasen in de dampkring komen?
- Voeg een derde groep toe, één groep wordt zonnegroep (kaartje met zon rond de hals), een andere watergroep (kaartje met aarde rond de hals) en de derde wordt gifgas (kaartje met doodshoofd rond de hals). De watergroep en de zonnegroep hebben dezelfde taak als in de eerste ronde. De gifgasgroep gaat nu CO² produceren. Hiervoor maken ze puzzels die CO²-productie voorstellen. Zodra een puzzel klaar is, gaat de maker in de dampkring staan. Vanaf nu mag er in de dampkring wel gelopen worden! De CO²-er moet nu zorgen dat het water geen zonnewarmte meer terug geeft. Hij tikt de watermannetjes aan die zonnewarmte terugbrengen naar de zonnedoos. De aangetikte watermannetjes gaan terug naar het water

- en leggen hun zonnetje terug in de waterdoos. Ze moeten dan naar de andere kant van hun speelterrein en daar tot tien tellen voordat ze opnieuw een zonnestraalkaart mogen gebruiken. Naarmate het spel vordert, zullen er meer puzzels gemaakt zijn en dus meer gifgasmannetjes rondlopen. Op een gegeven moment kan de warmte niet meer weg en warmt de aarde op.
- Na ongeveer vijftien minuten stop je het spel en bespreek je wat er gebeurd is. Benoem dit als het 'broeikaseffect'. De groepen worden onderling gewisseld en twee personen van de zonnegroep krijgen nu een natuurbeschermerkaartje. Zij proberen om elk tien dennenkegels recht te zetten. De dennenkegels stellen een bos voor. Bomen nemen CO² op en zetten dit om in zuurstof. Wanneer ze daarin geslaagd zijn, mogen ze één CO²er uit de dampkring halen en die terugsturen naar de aardepartij. Dan moeten ze opnieuw tien dennenkegels rechtzetten en herhaalt het spel zich.
- Bespreek na ongeveer vijftien minuten speeltijd het resultaat: het broeikaseffect zal afnemen. Wat stelde de groep vast toen er geen CO²ers in de dampkring zaten? Wat gebeurde er wanneer ze wel in de dampkring kwamen? Konden de milieubeschermers het tij doen keren? Welke oplossing(en) kunnen we geven aan het broeikasprobleem?

2. (zee)sterrenhemel

Dit is een avondspel.

Materiaal:

- Glow-in-the-dark verf
- Routebeschrijvingen
- Plakband
- Cache
- Voorbeeldkaarten (Google Sky Map-app)

Beschrijving van de activiteit

Midden op de zee is het soms heel lastig om de weg te vinden. Op een schip kun je dan het beste naar de sterren kijken. Er zijn een paar bekende figuren. Als je die weet, dan zie je ook waar je heen moet.

De scouts gaan oriënteren de op sterren om daar een cache te vinden. Ze krijgen hiervoor een routebeschrijving (papier met daarop sterrenlichamen en een aantal meters) die ze moeten lopen. Deze route leidt naar een cache (een waterdichte doos met daarin een beloning). Scouts moeten vooraf nadenken over hoe ze de meters 'afstappen' (bijvoorbeeld door het aantal schoenen of de lengte van een looppas). De cache en een aantal nepschatten zijn met glow-in-the-dark verf gemarkeerd. Dit spel kun je het best doen op een groot veld bij een heldere hemel waarbij je meerdere caches neerlegt, zodat meerdere ploegen tegelijk kunnen lopen. Als het in een bosrijke omgeving of met bewolkte hemel gespeeld wordt, kunnen de jeugdleden gebruik maken van de Google SkyvMap-app of een (gespiegeld) afgedrukte hemelkaart op A3-formaat. De hemelkaart kunnen de scouts met een kompas iken en ze kunnen er herkenningstekens van het terrein op intekenen.

6.4 Expressie

In het activiteitengebied Expressie komen de scouts er achter dat kunstzinnig bezig zijn gewoon gaaf is. Met verschillende technieken kunnen ze er verhalen of emoties mee vastleggen en uiten. Zo worden nieuwe ervaringen opgedaan of voorbereid. Ook kan door verschillende combinaties vast te leggen de wereld mooier en leefbaarder gemaakt worden. Daarnaast



gebruiken piraten verschillende expressievormen om hun ervaringen vast te leggen, indruk te maken of emoties te uiten.

6.4.1 Activiteitengebied in thema

Dansen

Bewegen gebeurt vaak in combinatie met muziek. Dansen kan op verschillende ritmes, in verschillende vormen en verschillende aantallen. Scouts leren zo controle te houden, hun lichaamsdelen behendiger te gebruiken en ze leren ook samenwerken. Voor piraten is dansen gewoon tijdverdrijf of ze dansen om iets te vieren.

Filmen

Een techniek waarmee je verhalen kunt vastleggen vanuit verschillende perspectieven. Scouts leren daarmee dat je situaties vanuit verschillende kanten kunt bekijken. In de moderne piratenwereld wordt dit medium ook gebruikt om anderen te informeren, denk daarbij aan illegale televisie- en radiozenders, maar ook om filmpjes die gemaakt worden over misstanden en die online gepubliceerd worden (bevolkingsopstanden).

Fotograferen

Vastleggen van objecten, situaties en gebeurtenissen. Ook hier kunnen scouts vanuit verschillende hoeken en composities de beleving op verschillende wijzen weergeven. Zo leren ze dat uit andere posities soms een betere indruk te krijgen is. Dit zijn technieken die ook in de zeevaart gebruikt worden, doordat de stuurhut hoger ligt en daarmee overzicht ontstaat om met een verrekijker geconcentreerd naar een bepaalde plek te kijken.

Grafische technieken

Er zijn verschillende materialen en ondergronden waarmee je informatie kunt vastleggen. Afhankelijk van de combinaties kunnen die tijdelijk zichtbaar of reproduceerbaar zijn. Denk daarbij aan strandtekeningen, rotstekeningen, zeefdrukken, sjabloneren, kaarten en logo's.

Handvaardigheid

Met verschillende gereedschappen materiaal bewerken om een object te creëren. Scouts leren daarmee hoe ze welke gereedschappen op een juiste wijze gebruiken en ze leren de eigenschappen van verschillende materialen. Voor piraten zijn deze technieken essentieel om hun boot te onderhouden of om een basiskamp op te bouwen.

Textiele werkvormen

Knutselen met draad en lapjes. Verschillende stoffen kunnen met diverse technieken verbonden worden. Op die manier maken scouts themakleding, piratenvlaggen. etc.

Toneelspelen

Voorbereiden, oefenen en opvoeren. Drie fases die het succes bepalen van iedere handeling voor een publiek. Een presentatie bestaat ook vrijwel altijd uit een inleiding, kern(boodschap) en een slot. Naast de globale voorbereiding en de opvoering zijn er ook verschillende toneelvormen, zoals teksttoneel, drama, sketches, mimiek, improvisatie en inlevingstoneel. Het is een manier om zo verschillende karaktereigenschappen te leren en rollen te oefenen.

Muziek maken

Muziek wordt vaak gebruikt als hulpmiddel om de beleving te versterken. Denk daarbij aan het zingen van liederen en geluiden bij een opvoering. Muziek kan iets individueels en zingevends zijn, maar ook

groepsvormend. Piraten zingen vaak tijdens hun reizen om hun gevoelens te uiten en een band te krijgen. Ze hebben liederen die over hun ervaringen, behoeftes en successen gaan.

Schriftelijke expressie

Via verschillende media kun je je tegenwoordig schriftelijk uitdrukken. Afhankelijk van het medium en het doel kan een schrijfwijze en tekstopbouw gekozen worden. Piraten werken vaak met korte, bondige communicatie en leggen alleen de meest belangrijke informatie vast. Een simpel kruisje kan dan een schat of bron aanduiden. De meest gebruikte schriftelijke vormen zijn verslagen, logboeken en kaarten.

6.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Basiskamp, thema-aankleding door de ploeg. De scouts ontwerpen vooraf aan de RSW hun ideale basiskamp. Is het een schip? Een plek op een eiland? Waar zit de kombuis, het vrachtdak, de kajuit, etc.? Hebben ze een waterpunt, kampafscheiding, hoge slaapvertrekken? Ziet jouw keuken eruit als schip of je terreintje? Is dat keukenzeil een vlag? Wees creatief met de normale kampeerspullen en de gegeven aanvulling.
- Maak een groepsyell, (sub)kampyell, activiteitenyell of een complete kampliedjesbundel.
- Maak een kampkrant en logboek.

6.4.3 Verwerken in activiteiten

- Tobbedansen! Een vlot bouwen of bootje vouwen easy? Scouts kunnen hun materiaalkennis en improvisatieskills ook voor het grotere werk gebruiken. De scouts gaan met (landbouw)plastic, pvc-pijpen en plakband een bootje maken. De boot moet licht en stevig genoeg zijn om door de opwaartse druk van het verplaatste water twee personen te 'houden', zodanig dat een van de ploegleden één ander lid kan 'redden' van 'een eiland'.
- Kampvuurstukjes, gebruik verschillende licht- en geluidseffecten om kampvuurstukjes te maken. Laat de scouts nadenken over een andere toneelvorm of laat ze een eigen lied componeren. Waarom zou je zingen als je ook kunt neuriën of geluid maken met materialen en je lichaam?
- Activiteiten waarbij geïmproviseerd moet worden, bijvoorbeeld door schaarste aan materiaal, vrijheid in regels, etc.

6.4.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Alternatief kampvuur: het waterorgel

Dit is een grote, gezamenlijke activiteit.

Materiaal:

- Fonteinpompen
- Voldoende elektracapaciteit
- Gekleurde (onderwater)verlichting
- Muziek
- Zwembadbadje
- CD-speler
- Boxen
- Rookmachine

Beschrijving van de activiteit

Waarom geen kampvuur van water? Op vakantie en in grote steden zijn gekleurde fonteinën een super attractie. Deze water- en lichtshows worden ook vaak op de maat van de muziek gedaan. Zoiets is leuk om naar te kijken, maar nog leuker om mee te doen. Zo wordt deze fontein een interactief instrument voor kampvuurstukjes.

De scouts gaan genieten van een prachtig schouwspel. De kampvuurplaats is omgetoverd in een onderaardse grot. Midden in de grot is een grote vijver en er speelt muziek. Als alle scouts zitten, gaan er lampen aan die de vijver verlichten, een fontein begint te sproeien en als de muziek verandert gaan er andere lampen en fonteinën aan. De show begint mysterieus, in eerste instantie bedoeld om te genieten, naarmate de muziek verandert moeten de scouts mee doen, meebewegen met de fontein (wave), meezingen (canon), yellen en tussendoor hun stukjes opvoeren op het podium.

2. Verfbompainting

Dit is een post in postenspel of een openingsspel tijdens de hike.

Materiaal:

- Verfbommen (waterverf, water, ballonnen/boterhamzakjes)
- Oud laken
- Stiften
- Blokverfwasten
- Stopwatch
- Opdrachtomschrijving
- Enveloppen

Beschrijving van de activiteit

De scouts gaan hun eigen vlag verven door verfbommen op een laken te gooien. Er zijn kapers op de kust, dus het moet snel, anders is de buit is weg!

De scouts moeten eerst een aantal verfbommen maken, daarna krijgen ze een opdrachtenvelop, stiften en verf materiaal. De opdracht is dat ze (vanaf openen) in tien minuten een piratenvlag maken met de beschikbare materialen. De vlag moet wel iets zeggen over de ploeg, bijvoorbeeld 'piraten van de Avondroodeilanden' of de 'koninklijk paarse boekaniers'.

6.5 Identiteit

Activiteiten die te maken hebben met wie je zelf bent (zelfbeeld), de identiteit van je groep en je levensovertuiging.



6.5.1 Activiteitengebied in thema

Zelfbeeld

Het zelfbeeld komt tot uiting in de manier waarop een scout zich met het thema identificeert. Welke persoonlijke kwaliteiten maken een scout al (een beetje) Waterproof, welke gaan hem of haar helpen dat (meer) te worden en waarbij kunnen ze nog wat hulp gebruiken? Wat voor rol speelt water in zijn of haar leven? Daarnaast biedt het thema metaforen en symboliek om scouts op een meer indirecte manier naar zichzelf en anderen te laten kijken. Wat voor soort piraat zou een scout zijn volgens zichzelf en anderen? Als de ploeg een bende piraten was, wie zou de scout dan zijn (kapitein, stuurman, reparateur, man in het kraaiennest, etc.) en waarom? Komt het overeen met de rol die door

ploegleden wordt toegekend? En is het dezelfde rol als die de scout bijvoorbeeld thuis, op school of in de vriendengroep inneemt?

Groepsidentiteit

Stereotype piraten kon je als groep duidelijk herkennen aan hun uiterlijk, manier van doen en 'dialect'. Op dezelfde manier konden piraten weer in één oogopslag aan elkaar zien uit welk gebied en zelfs van welke boot ze kwamen. Hoe brengen scouts dit in verband met Scouting als landelijke vereniging, de eigen vereniging, speltak en ploeg? Stel alle scouts waren piraten: hoe zouden de verschillen tussen hen en andere verenigingen, speltakken en ploegen dan tot uiting kunnen komen?

Levensovertuiging

Op een stereotype piratenboot golden andere normen en waarden dan die scouts gewend zijn (stelen, lak aan de sociale normen, etc., maar op de boot zelf juist een sterke hiërarchie en loyaliteit). In welke opvattingen kunnen de scouts zich wel en niet vinden? Waar lijkt het meer op een 'piratenboot': thuis, op school of binnen de Scoutinggroep? In veel religies speelt water een specifieke rol. Wat voor rol speelt water in de eigen religie? Sommige scouts zullen bijvoorbeeld gedoopt zijn. Wat betekent dit voor hem of haar?

Het Watermuseum heeft een informatief artikel online staan over water en religie:

http://www.watermuseum.nl/attachments/101_19_water%20en%20religie.pdf.

Een moderne variant op piraten-religie is de leer van het spaghettimonster:

http://nl.wikipedia.org/wiki/Vliegend_Spaghettimonster.

6.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Laat de scouts zichzelf een passende piratennaam geven en laat iedere ploeg een passende naam geven aan hun 'piratenschip' en een 'piratencode' maken voor op dit 'schip'. Laat ze de piratenidentiteit van de ploeg uitdragen in bijvoorbeeld de aankleding van hun kamp en zichzelf.
- Laat iedere deelnemer een eigen (anoniem) piratenprofiel 'aanmaken'. Profielen kunnen bijvoorbeeld op een grote 'Wavesbook-wand' komen te hangen, waar de scouts met stickers en briefjes kunnen 'liken' en berichtjes achter kunnen laten. Je kunt de profielen ook gebruiken voor een groot spel, zoals 'Gotcha'.
- Laat de scouts actief meedenken over de kampregels: wat vinden zij belangrijk, mist er iets, laat ze zelf wat regels opstellen voor binnen hun eigen kampement of subkamp.

6.5.3 Verwerken in activiteiten

- Uitdagende opdrachten waarbinnen verschillende taken te verdelen zijn op basis van persoonlijke kwaliteiten (inzicht, snelheid, kracht, behendigheid, creativiteit, etc.). Het thema kan er na het bedenken van zo'n opdracht als saus overheen (laat het zich bijvoorbeeld afspelen 'op een schip'). Laat scouts zelf de taken verdelen voor ze aan de opdracht beginnen. Je kunt dan al vertellen wat de opdracht is, maar je kan ook eerst rollen laten verdelen ('jullie hebben straks iemand nodig die goed kan onthouden, iemand die hard kan rennen, etc.').
- Laat scouts in stilte een waterdier of bekende piraat/zeeheld bedenken waar ze zich mee identificeren. In spelvorm worden door ploegleden de gekozen dieren/figuren aan de juiste personen gekoppeld. Andersom kan natuurlijk ook: scouts bedenken individueel voor ieder ploeglid een dier/figuur dat past bij zijn of haar positieve eigenschappen. Vervolgens zoekt iedere scout de dieren/figuren waarvan diegene vermoedt dat ploegleden ze voor hem of haar hadden bedacht.

- Bovenstaande kan ook met de 'rollen' op een piratenschip of een korte omschrijving van wat water voor een scout persoonlijk betekent (bijvoorbeeld de rol die water speelt binnen een familietraditie, een andere hobby, een toekomstdroom of een betekenisvolle herinnering).
- Laat een eigen, bestaande groepsyell/-lied omzetten in waterthema of in een piratenyell/-lied. Andere groepsleden zouden het origineel er nog wel in moeten kunnen herkennen.
- Een spel/opdracht waarin de relatie tussen water en religie centraal staat (zie artikel van het Watermuseum). Dat kan in de vorm van vragen of 'waar/niet waar'-stellingen, maar bijvoorbeeld ook door namen of symbolen van de grotere religies te laten koppelen aan omschrijvingen van de rol van water binnen die religie.

6.5.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Water wie of wat ben ik?

Dit spel kan een post zijn in postenspel of tijdens een hike.

Materiaal:

- Post-its
- Pennen

Beschrijving van de activiteit

Het kan hard werken zijn als piraat, maar op zee kun je je ook behoorlijk vervelen. Om dat tegen te gaan, spelen piraten wel eens een spelletje. Dit spel is niet alleen gezellig, maar is ook een test over hoe hun medepiraten hen zien. Kennen ze elkaar en zichzelf een beetje?

De scouts gaan in een kring zitten. Iedere scout schrijft op een post-it een (bekend/fictief) persoon, dier of mytisch wezen dat met water of zeevaart te maken heeft en waar het ploeglid links van de scout hem of haar qua karakter (dus niet qua uiterlijk!) aan doet denken. Daarna plakken de scouts om de beurt de post-it op het hoofd van het ploeglid links van ze en vertellen ze waarom die persoon ze (op positieve wijze!) deed denken aan hetgeen op de post-it, zonder weg te geven wat er precies op de post-it staat. Vervolgens moet iedereen proberen te raden wat er op zijn of haar post-it staat. Als het na deze eerste ronde niet lukt, mag er iedere ronde een 'ja/nee'-vraag worden gesteld, tot het wel wordt geraden. Als iemand het goed raadt, plakt die scout de post-it op zijn of haar bovenlichaam en krijgt hij of zij een nieuwe post-it en uitleg van een volgend ploeglid. Hoeveel post-its worden er zo binnen de gezette tijd verzameld? Wie lukt het om van elk ploeglid een post-it te bemachtigen?

2. De religieuze waterschatten

Dit spel kan een post zijn in postenspel of tijdens een hike.

Materiaal:

- Vijf kistjes (met slot) in verschillende kleuren (met een metalen oogje bovenop)
- Eventueel vijf hangslotjes en kettinkjes als het niet lukt om kistjes met slotjes te regelen
- Touw/afzetlint/pionnen voor het afzetten van gebieden
- Rolkaartjes op stevig papier (zie hieronder)
- Print van het artikel van het Watermuseum (of andere info over de rol van water binnen verschillende religies)
- Theekistje met op de bodem van vijf vakjes de namen van de religies en hun religieuze symbolen (bijvoorbeeld een Griekse lauwerkrans, jodenster, christelijk kruis, islamitische maan en ster en de hindoeïstische Omkar)

- Lijstje met welke kleur kist bij welke religie en zijn symbool hoort (zie Beschrijving van de activiteit)
- 'Schatten' (zie Beschrijving van de activiteit)
- Post-its
- HB-potloden
- Lange stok (of touw) met een haakje

Beschrijving van de activiteit

Na het enteren van een schip met onderzoekers, komen de piraten achter het bestaan van een aantal bijzondere schatten. Erg verleidelijk, maar het vergaren van deze schatten is niet zo simpel en als ze er geld voor willen krijgen, zullen ze ook nog de betekenis ervan moeten kennen.

Er zijn vijf gesloten schatkisten in verschillende kleuren. Elke schatkist hoort bij een andere religie en bevat een 'schat' die te maken heeft met de betekenis van water zoals die in het artikel van het Watermuseum staat (bijvoorbeeld de drietand van Poseidon, de ark van Noach, waterput van Jezus, schoen van Mohammed en een zakje met vuil water). Het doel van het spel is om binnen vijftien minuten zoveel mogelijk van de vijf schatkisten 'uit het water te vissen', naar de kapitein te brengen, de bijpassende sleutels te vinden en de sloten te openen. Vervolgens wordt gevraagd wat de schatten betekenen.

Voorafgaand aan de opdracht krijgen de scouts een aantal kaartjes met daarop omschrijvingen van 'bemanningsleden' van het schip (zie hieronder). De verdeling is gebaseerd op ploegen van zes, zie verderop voor de verdeling bij andere aantallen. Ieder bemanningslid zal binnen het spel zijn eigen rol spelen. Het is aan de scouts om de kaartjes zo te verdelen dat de kwaliteiten die op de kaartjes staan zo goed mogelijk overeen komen met de kwaliteiten van de ploegleden. Vervolgens wordt het spel uitgelegd en wordt iedereen op zijn of haar plaats gezet (zie plattegrond speelveld).

Algemene regels:

- Er mag niet worden gesproken, behalve door de kapitein.
- Alleen het afgezette gebied van de kapitein mag door iedereen worden betreden. In de andere gebieden mogen alleen mensen komen die daartoe een voorrecht hebben.
- De sloten mogen alleen in het gebied van de kapitein geopend worden.
- Een sleutel mag maar in twee sloten gepast worden, daarna moet hij worden ingeleverd.
- Voor iedere keer dat één van de boven- of onderstaande regels wordt overtreden, verdwijnt er een sleutel of een hele kist uit het spel (de spelleider bepaalt dit naar aanleiding van de ernst van de overtreding).

Specifieke regels en taken per persoon:

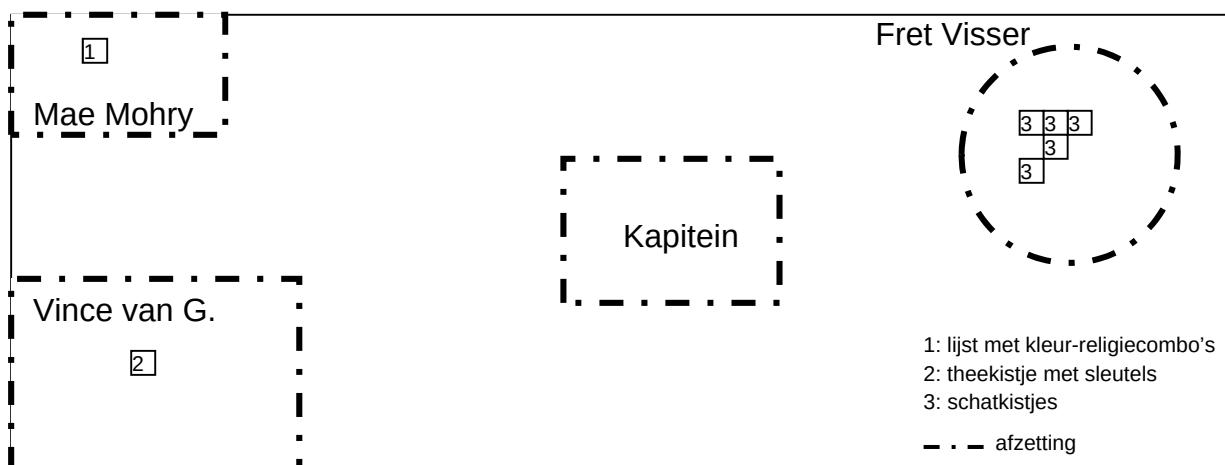
- Kapitein Kaak: mag zijn of haar gebied niet uit en moet van daaruit de boel in de gaten houden en anderen aansturen. Krijgt een stopwatch om de tijd in de gaten te houden.
- Fret Visser: krijgt een stok met een haak er aan (of een touw, zie onder) en is de enige die deze aan mag raken. Frets taak is om de schatkisten aan hun slotje of metalen oogje op te vissen uit een afgezette cirkel.
- Mae Mohry: krijgt als enige toegang tot het gebied met de lijst van welke kleur kist bij welke religie hoort. De lijst verlaat het gebied niet. Kijken mag zolang als gewenst, maar elke keer dat opnieuw op de lijst wordt gekeken, kost dat drie strafpunten.
- Vince van Gogh: heeft als enige toegang tot het theekistje met sleutels. Het kistje mag niet worden verplaatst. Aan de labels op de bodem is te zien bij welke religie de sleutel in een betreffend vakje hoort. Vince kan niet schrijven en mag niet buiten zijn gebied komen. Door op

post-its de religieuze symbolen (of iets anders representatiefs) na te tekenen, moet Vince zorgen dat de anderen weten welke sleutel bij welke religie hoort.

- Snelle Sjakie: is degene die met schatkistjes en sleutels heen en weer rent. Alle personen die niet in hun gebied vast zitten, mogen daarbij helpen.
- Professor P. Roof: mag niet meedoen aan het verzamelspel, maar krijgt de informatie van het watermuseum met als boodschap dit zo goed mogelijk te leren. Zodra de vijftien minuten om zijn, moet de informatie worden ingeleverd en mag de professor het speelveld betreden.

Voor iedere schatkist die bij de kapitein terechtkomt krijgt de ploeg één punt, twee punten extra als de schatkist is geopend en nog eens twee punten extra als de professor de betekenis van de schat weet uit te leggen, of in één poging weet te raden wat er in een nog gesloten schatkist zit. Je kunt ook kiezen voor een puntentelling die beter in verhouding staat tot de andere opdrachten/spelen. Pas dan ook de strafpunten daarop aan.

Speelveld



Bij afwijkend aantal ploegleden:

- Tot vijf ploegleden: Fret Visser verdwijnt uit het spel. Snelle Sjakie mag als enige in de cirkel met de schatkisten en 'duikt' de schatten op zonder hengel.
- Vier ploegleden: Mae Mohry verdwijnt uit het spel. De lijst met kleurencombi's komt bij de kapitein te liggen. De kapitein mag er als enige op kijken. Je krijgt vijf strafpunten voor elke keer dat er opnieuw op de lijst wordt gekeken.
- Vanaf zeven ploegleden: Fret Visser krijgt een broer/zus met wie hij samen de schatkistjes op moet vissen. Ze krijgen een touw met in het midden een haak. Ieder houdt een uiteinde van het touw vast.
- Vanaf acht ploegleden: Snelle Sjakie krijgt een maatje. De vissers mogen niet weg bij hun 'visstek'.
- Vanaf negen ploegleden: Mae Mohry krijgt een collega. Ieder van hen mag maar één keer op het bord kijken, anders ligt diegene uit het spel.
- Tien ploegleden: De professor krijgt een partner en de informatie wordt verdeeld. Ze mogen de informatie niet met elkaar delen en moeten deze al na tien minuten inleveren.

Rolkaartjes

Kapitein Kaak

Voor zijn bemanning meer een vriendelijke kapitein dan een gevreesde, zijn mannen luisteren vooral naar hem vanwege zijn brede overzicht, goede inzicht, duidelijke instructies en het feit dat alleen zijn stem over de bulderende zeestormen heen gaat.

Fret Visser

Als visser blinkt hij uit in handigheid en concentratie. Ook heeft hij een vaste hand. Door de piratenbende opgepikt toen zijn vissersboot was gezonken en sindsdien deel van de bemanning.

Snelle Sjakie

De snelste piraat op het schip. Meer gewend om te luisteren dan om te praten. Hij hoort daarom goed de instructies van de kapitein en snapt goed wat andere medepiraten hem zonder spreken duidelijk willen maken.

Vince van Goghem

Doodt de lange dagen op zee graag met schilderen. Hij kan daarom goed en snel tekenen. Heeft op het moment hangmatarrest wegens het tekenen van karikaturen van zijn medepiraten, die dat niet zo konden waarderen.

Professor P. Roof

Een echte professor: leergierig, goed in teksten bestuderen en nieuwsgierig, vooral naar zaken als religie. Deed onderzoek naar de religieuze schatten toen de piraten zijn schip beroofden. Houdt zichzelf in leven door zijn kennis over de schatten te overdrijven tegenover de piraten. Hij verzwijgt maar de literatuur die hij er over heeft.

Mae Mohry

Huishoudster van de verstrooide professor P. Roof. Ze heeft belangrijke informatie over de schatten laten verdwijnen en vertrouwt erop dat haar uitstekende geheugen voor boodschappenlijstjes ervoor gaat zorgen dat ze voor de piraten te nuttig is om kwaad te doen.

6.6 Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij horen in het activiteitsgebied Samenleving. Laat scouts overleggen op welke manier zij een bijdrage willen leveren aan de maatschappij en hoe ze die doelen gaan bereiken. Scouts kunnen zich als groep inzetten bij maatschappelijke activiteiten zoals de landelijke Buitenspeeldag of een buurtfeest.



6.6.1 Activiteitengebied in thema

Je eigen omgeving

Piraten zijn gewend aan de eigen omgeving. Hun woonplaats is niet zo gestructureerd als die van ons. Maar ondanks dat de zee hun thuis is, weten ze daar prima de weg te vinden met diverse vervoermiddelen (zeilschip, roeiboot, paard). Tijdens hun reizen verkennen piraten de omgeving en ontmoeten ze mensen. Ze weten waar welke schepen gevuld waren met een goede buit en in welke havens ze deze buit veilig kunnen verhandelen, etc.

Cultureel erfgoed

Piraten bepalen hun eigen cultuur. Ze hebben allerlei soorten feesten, zoals wij die ook vieren. Piraten zijn hard, maar hebben ook respect voor kameraden en zeelui die op zee het leven lieten en staan hier wel eens even bij stil, zoals wij dat soms ook doen tijdens herdenkingen. Op veel plaatsen in Nederland is cultureel erfgoed te vinden dat te maken heeft met waterbeheersing/-gebruik en/of zeevaart. Wat is de relatie van de eigen omgeving van de scouts met het water en zeevaart? Denk aan de VOC en slavernij, vissersdorpen, havensteden, rivieren, Flevopolder, afsluitdijk, deltawerken, overstroming 1953, etc.

Boekaniers: deze piraten waren vooral Nederlandse, Franse en Engelse avonturiers, ballingen en ontsnapte Afrikaanse slaven, die rondzwierven in de Caribische Zee, en die soms schepen enterden of kusten onveilig maakten om in hun onderhoud te voorzien. Jamaica was een van hun thuishavens. Boekaniers bouwden een eigen leefgemeenschap op en noemden zichzelf een democratisch geïnspireerde gemeenschap die leefde volgens haar eigen regels en niet die van de buitenwereld. Soms werden deze boekaniers ingehuurd door overheden en werden ze (tijdelijk) zeerovers, maar niet iedere boekanier was een zeerover en niet iedere zeerover een boekanier (bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Zeerovers>).

Maatschappij

Piraten weten dat sommige groepen het in de maatschappij moeilijk hebben. Ze komen zelf tenslotte uit de onderbuik van de samenleving. Sommigen zijn zelf slaaf geweest, hoewel piraten zelf ook wel eens gevangen en als slaaf gebruikten. Met al het plunderen en de gevaren op zee raakten piraten dikwijls zo gewond dat ze verder gehandicapt door het leven moesten gaan. Piraten houden bij het verdelen van de buit rekening met gewonden die verder ongeschikt zijn voor dienst aan boord.

Wel eens van Greenpeace gehoord? Dat is een organisatie die strijdt om de aarde te beschermen en als het met overleg niet lukt een bedrijf of de politiek te overtuigen, dan voeren ze actie. Hun acties zijn doelgericht en altijd geweldloos. Zij hebben schepen die piratenvissers opsporen en achtervolgen tot in de havens waar ze hun illegale vangsten willen lossen. En eigenlijk zijn ze zelf ook een beetje piraten, maar dan wel vredelievende.

6.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Vanaf het PirateBasecamp gaan de piraten op avontuur. Hoe zit hun wereld er verder uit? Waar liggen de andere Basecamps? De scouts maken een (schat)kaart van het RSW-terrein. Waar halen ze hun foerage, vinden ze de wasgelegenheid belangrijk genoeg om te vermelden op de kaart, etc.?
- In juni komt de nieuwe haring binnen. Die zaterdag is het Vlaggetjesdag (althans in Scheveningen). Hoe vieren boekaniers de dag dat de nieuwe buit binnen komt? Organiseer bijvoorbeeld een groot feest op zaterdagavond.

6.6.3 Verwerken in activiteiten

- Voor elk schip is een haven belangrijk. Welke gebouwen zijn belangrijk in een haven? Een haven aan zee staat altijd onder invloed van de getijden. Kunnen de scouts een bouwwerk pionieren dat de diepte van de haven aangeeft? Of een vuurtoren?
- Zijn er in de omgeving van het RSW-terrein nog gebouwen of monumenten te vinden die te maken hebben met de zeevaart? Verwerk ze bijvoorbeeld in de hike of van een spel.
- Greenpeace heeft een aantal lesbrieven die goed gebruikt kunnen worden:
<http://www.greenpeace.nl/getinvolved/kinderen/ouders-en-docenten/>.
Lesbrief 4: 'Het leven op een schip' geeft scouts inzicht hoe het geweest zou zijn en is aan boord van een schip. De scouts moeten een lied maken over het leven aan boord.
Lesbrief 6: 'Navigeren op zee' sluit mooi aan bij het thema Piraten, Waterproof en Scouting. In totaal zijn er tien lesbrieven met verschillende thema's.
- Misschien is het ook leuk om iemand van Greenpeace uit te nodigen om op de RSW te vertellen over het werk: <http://www.greenpeace.nl/getinvolved/Haal-een-voorlichter-in-huis/>.
- Greenpeace voert altijd acties uit die geweldloos zijn. Verzin met elkaar verschillende ludieke manieren om geweldloos actie te voeren tegen bijvoorbeeld het kappen van bomen in jouw buurt of zwerfafval. Misschien kun je ook wel de media halen als je een hele bijzondere actie bedenkt. Hoe zorg je dat zij van jouw actie afweten?

6.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Voor de Somalische kust

Postenspel in post of hike, kan ook uitgebouwd worden naar grote, gezamenlijke activiteit.

Materiaal:

- Afzetlint
- Haringen
- Papierprikkers/stokken met scherpe punt (één per twee deelnemers)
- Sneeuwschuivers (één per vier deelnemers)
- 'Vissen' (bijvoorbeeld stukjes karton en/of piepschuim, of afbeeldingen, twintig per deelnemer)
- Piratenhoofddoeken (één per twee deelnemers)
- Dobbelstenen (één per vier deelnemers)
- Wapenkaartjes (één per twee deelnemers)
- Speelgeldbriefjes/-muntjes à twintig dollarcent (twintig per deelnemer)

Beschrijving van de activiteit

Ook nu zijn er nog piraten. Je hoort bijvoorbeeld vaak over piraten in Somalië. Eén van de grootste oorzaken van de piraterij in Somalië is volgens sommigen het onvermogen van de internationale gemeenschap om enkele grote problemen in Somalië aan te pakken: armoede, politieke en sociale problemen. Doordat Somalië geen functionerende overheid meer heeft en niet meer in staat is om zijn wateren te beschermen, wordt er door buitenlandse vissers massaal illegaal gevestigd in de Somalische wateren, nota bene mét bescherming van de internationale vloot. Dit heeft tot gevolg dat de Somalische vissers een geringe vangst krijgen en in de financiële problemen komen. Ook wordt er illegaal gif en radioactief afval gedumpt door buitenlandse schepen, wat ernstige milieuschade oplevert (bron: Wikipedia).

Dit spel wordt gespeeld in twee groepen op een groot, afgezet speelveld.. Het liefst met twee ploegen tegen elkaar, maar eventueel kan ook één ploeg in tweeën worden gesplitst.

Het ene team is een groep Somalische vissers. Het doel van de Somaliërs is om aan het einde van het spel met nog zoveel mogelijk mensen in leven en op vrije voeten te zijn. Er zijn vier rondes van drie minuten. Aan het einde van iedere ronde moet aan de spelleider worden getoond dat er twee dollar per persoon is verdiend. Hebben de vissers aan het einde van de ronde te weinig geld bij elkaar gebracht, dan ligt er per twee dollar tekort een speler uit het spel. Dit is/zijn degene(n) die het minst heeft/hebben verdiend.

De meest logische manier om geld te verdienen, is vis vangen. Eén vis is twintig dollarcent waard, dus dat is tien vissen per persoon. De vissen liggen verspreid over het speelveld. De Somaliërs krijgen ieder een prikstok om de vissen op te prikken. Ze mogen ze niet met de hand aanraken.

Het doel van het andere team is om zo weinig mogelijk vis voor de Somaliërs over te houden. De eerste twee rondes speelt dit team illegale, buitenlandse vissers. Ze worden in groepjes van twee opgesplitst (eventueel één trio bij een oneven aantal). Elk duo vormt samen een 'schip'. Ze hebben een grote sneeuwschuiver waarmee ze samen alle vis wegschuiven uit het speelveld. Vis die door hen is weggeschoven, is voor altijd uit het spel, terwijl vis die van de vissers wordt gekocht, gedurende een volgende spelronde weer door de spelleider wordt 'teruggegooid'. Ieder schip met buitenlandse vissers krijgt ook een dobbelsteen mee.

De Somaliërs kunnen ook geld verdienen door de piraat te gaan uithangen en schepen 'aan te vallen' (te tikken). Met hoe meer piraten tegelijk ze dit doen, hoe meer kans ze maken. Piraten delen hun buit echter niet met Somalische vissers, die zullen nog steeds voor hun geld moeten vissen.

De eerste twee rondes gaat het zo: de vissers leveren per persoon een vis in bij de spelleider (of twintig dollarcent), in ruil voor een piratenhoofddoek. Deze moeten ze verplicht het hele verdere spel dragen.

Piraten mogen in groepjes proberen een buitenlandse vissersboot te tikken. Als dit lukt, wordt er om de beurt met een dobbelsteen gegooid (twee dobbelstenen als het spel met meer dan twaalf personen wordt gespeeld). Het aantal ogen van de worp wordt bij het aantal bemanningsleden opgeteld (bij de vissers dus twee, bij de piraten zoveel als het aantal personen waarmee ze besluiten te spelen). Wie zo op het hoogste aantal uitkomt, wint.

Winnen de buitenlandse vissers, dan liggen alle piraten die aan de aanval meededen voorgoed uit het spel. Winnen de piraten, dan krijgen zij de sneeuwschuiver en de vis die het schip op dat moment bij zich heeft. De sneeuwschuiver mogen ze houden (om vis mee op te scheppen), of verkopen voor één dollar per piraat.

Let op: de overwonnen, buitenlandse vissersboot verandert vanaf de volgende ronde in een politieboot. Politieduo's rennen hand in hand door het speelveld om piraten af te tikken (alleen deelnemers met een hoofddoek dus). Een piraat die is afgetikt, ligt uit het spel. Ter verdediging kunnen piraten wapens kopen voor één dollar per persoon. Als een piraat met een wapen wordt getikt, wordt met een dobbelsteen gegooid. Bij een één of een zes gaat de piraat vrijuit.

De laatste twee rondes veranderen de nog overgebleven buitenlandse vissers in westerse handelsschepen (politie blijft politie). Ze worden opnieuw verdeeld over twee subgroepen (minimaal drie mensen per groep, anders houd je het bij één subgroep). Elke subgroep vormt samen een groot handelsschip (als er geen buitenlandse vissersschepen meer over zijn, verandert één politieboot wel in een handelsschip). Ze 'lozen afval in de zee', door samen afzetlint af te rollen. Alle vis die door het lint wordt aangeraakt, of door afzetlinten wordt ingesloten, raakt vergiftigd. Vergiftigde vis is niets meer waard (ook dit is een blijvend effect).

Iedere piraat die een handelsschip aan wil vallen, moet een wapen hebben. Zodra een groep piraten iemand van een handelsschip heeft getikt, mag de politie de piraten niet meer tikken (ze hebben tenslotte gijzelaars). Weer wordt met dezelfde regels met de dobbelsteen gegooid. Als het handelsschip wint, liggen alle deelnemende piraten uit het spel. Als de piraten winnen, wordt nogmaals met de dobbelsteen gegooid. Als ze 1 gooien, worden ze alsnog met z'n allen door de politie opgepakt, als ze 2 gooien, besluit de overheid geen losgeld te betalen en verdienen ze slechts één dollar per persoon aan buit, als ze 3 of hoger gooien, zijn ze binnen. Ze hoeven dan de rest van het spel alleen nog uit de handen van de politie en de marine te blijven.

De bemanning van een overwonnen handelsschip verandert de volgende ronde in de marine. Zij hoeven niet hand in hand te lopen, maar mogen gewoon individueel piraten aftikken. Gewapende piraten gaan bij hen alleen nog vrijuit als ze 6 gooien.

Hoeveel Somaliërs zijn er na vier rondes nog over?

2. De downloadpiraat

Dit spel is een post in postenspel en kan ook een grotere activiteit worden.

Materiaal:

- Twee dobbelstenen
- Eén set kanskaarten voor de producenten
- Eén set kanskaarten voor de verspreiders
- Eén set investeringskaarten
- Neggeld
- Een Monopolie-, Ganzen of Triviantbord of, als je het spel 'levend' wilt spelen: genoeg materiaal om een spelbord te kunnen maken

Beschrijving van de activiteit

Het doel van het spel is de scouts ervan bewust te maken dat het downloaden van bijvoorbeeld muziek vervelende consequenties kan hebben voor de eigenaar van de muziek, maar ook voor jezelf.

Er zijn twee teams:

- De producenten.
- De verspreiders van illegale muziek.

De producenten krijgen € 10.000,- om te investeren in een artiest/band, een film en/of een game. De verspreiders krijgen € 2.500,-. Hiermee kunnen ze gedurende het spel legaal muziek, films en games kopen. Ze zetten het materiaal wat ze gekocht hebben direct op internet, zodat anderen het (gratis) kunnen downloaden.

Het spel wordt gespeeld op een simpel Monopolie-, Ganzen- of Triviantbord. De eerste speler gooit de dobbelstenen, zoals gebruikelijk bij bordspelen wordt het aantal ogen dat is gegooid, gelopen.

Op het spelbord zijn de volgende spelvakken gemarkeerd:

- 'Rechtbank': gooi je een even getal dan ben je veroordeeld, ga direct naar de gevangenis, je moet twee beurten overslaan of je kunt je voor € 500,- vrijkopen. De €500,- gaat direct naar het Algemeen Fonds voor producenten. Er is een kanskaart die het Algemeen Fonds uitkeert aan de speler die deze kaart trekt. Gooi je een oneven getal, dan ben je vrijgesproken.
- 'Gevangenis': je start op het spelvak gemarkeerd met 'Start'.

- 'Top of Flop': er zijn vier spelvakken gemarkeerd met 'Top of Flop'. Spelers die op dit vakje terechtkomen, moeten een kanskaart trekken. Deze kaart kan de speler een voordeel of een nadeel geven.

Alle overige vakjes zijn genummerd en hebben een kleur geel, blauw of groen. Er zijn in totaal veertig vakjes (inclusief 'Rechtbank', 'Gevangenis' en 'Topofflop').

Op elk vakje kunnen de producenten investeren in muziek, films of games. De spelleider heeft een groot aantal kaartjes (net zoals bij het echte Monopolie). Geel = muziek, blauw = film, groen = games. Op het kaartje staat de waarde van de investering, de waarde van de investering als het een hit is en de (mindere) waarde van de investering als het een flop is. Wanneer een verspreider op een vakje komt, wordt het product automatisch illegaal verspreid, tenzij er een producent op dat vakje staat of als nog geen verspreiders zijn die het product hebben verkocht. Als het product al is verkocht, mag je als verspreider de keuze maken tussen kopen of niet kopen. De verspreider betaalt 5% van de actuele waarde van de investering direct aan de eigenaar-producent.

Investeringskaartjes

Dit betreft een groot aantal kaartjes in de kleuren geel, blauw of groen. Op de gele kaartjes staan bekende en onbekende artiesten, met de verschillende waarden.

Bijvoorbeeld:

Kaartje One Direction

Investing: € 1.000,- (verkoopwaarde € 50,-)

Waarde bij hit: € 1.250,- (verkoopwaarde € 62,-)

Waarde bij flop: € 500,- (verkoopwaarde € 25,-)

Kaartje Titus de Scout

Investing: € 500,- (verkoopwaarde € 25,-)

Waarde bij hit: € 1.500,- (verkoopwaarde € 75,-)

Waarde bij flop: € 250,- (verkoopwaarde € 12,50)

Dezelfde soort informatie staat ook op de kaartjes voor films en games.

Kanskaarten:

Op de kanskaarten kunnen de volgende dingen staan:

Producenten	Verspreiders
Eén van je flops is toch nog onverwacht een hit geworden. Je krijgt € 2.000,- van de bank.	Vrijspraak (indien je nog niet voor de rechtbank hebt gestaan, mag je deze kaart later gebruiken).
Je hebt een deal gesloten met Netflix. Voor elke film waarin je hebt geïnvesteerd, ontvang je € 100,- van de bank.	Verlaat direct de gevangenis. Indien je niet in de gevangenis zit, mag je deze kaart gebruiken voor later.
Je krijgt het Algemeen Fonds voor producenten uitgekeerd!	Je website is op last van Stichting Brein niet meer bereikbaar via diverse providers. Voor het opzetten van een nieuwe site betaal je per direct € 1.000,- aan de bank.
Je duurste artiest is gigantisch geflopt. De CD's van deze artiest verkoop je nu voor het bedrag dat bij 'waarde bij flop' staat.	Advertenties op je site hebben € 1.250,- opgebracht. Je ontvangt dit bedrag van de bank.

Met dit dwangbevel kun je een website tijdelijk sluiten. De speler wiens site je sluit, moet twee beurten overslaan.	Door al dat downloaden is je PC besmet geraakt met een virus. Al je gegevens zijn weg. Alles opschonen kost je € 1.500,-.
Het is tijd voor een uitverkoopactie. Alle producten die je de komende drie beurten verkoopt, verkoop je voor de waarde bij flop.	Op de markt heb je geprobeerd zelf gebrande CD's van bekende artiesten, films en games te verkopen. De politie heeft echter ingegrepen. Je hele voorraad is in beslag genomen. Je moet een boete van € 2.000,- betalen. Dit bedrag stop je in het Algemeen Fonds.
Een artiest besluit muziek uit te brengen buiten de producenten om. Dit kost je € 1.250,-.	Het concert van je favoriete artiest is afgelast. Deze artiest doet dit uit protest tegen het illegaal downloaden van haar muziek. Het geld voor een toegangskaartje à € 150,- krijg je niet terug.
Etc.	Etc.

Aan het einde van het spel wordt geteld wie het meeste geld heeft. Is dat toch nog steeds de producent of juist de verspreider?

6.7 Internationaal

Tips en activiteiten die te maken hebben met het internationale karakter van Scouting. Voor de scouts hebben we het wat verder over de grenzen gezocht, daar de meeste scouts of zelf al in het buitenland zijn geweest of er in elk geval via school en de media kennis mee hebben gemaakt.



6.7.1 Activiteitsgebied in thema

Wereldwijd

Nederlandse scouts maken onderdeel uit van twee wereldorganisaties (WOSM en WAGGGS) die allebei land-, lucht- en waterscouts hebben. De waterscouts zullen minder moeite hebben om Waterproof te worden, maar zij kunnen uitstekend de land- en luchtscouts helpen om (meer) Waterproof te worden. Piraten die dezelfde zeeën bevoeren, waren ook een soort van verbonden en er was ook een piratencode. Zo nodig waarschuwden ze elkaar en maakten ze zich gezamenlijk sterk tegen de marine en andere gevaren.

Internationale uitwisselingen

Nederlandse scouts kunnen deelnemen aan internationale kampen in hun eigen land. Daarnaast kunnen zij met hun groep of ploeg partner zijn van een buitenlandse groep en zo in contact komen met scouts in andere landen en daar ideeën uitwisselen die gerelateerd kunnen zijn aan het partnershipland. Thema? Piraten uit alle hoeken van de wereld kwamen elkaar tegen in piratenbolwerken (zoals de Doodshoofdbaaier in het themaverhaal). Na maanden op een klein schip met een beperkte bemanning is het een verademing om andere piraten te ontmoeten en nieuwe dingen van hen te leren.

Culturen

Piraten vormen een cultuur op zich. Door hun reizen komen piraten bovendien veel andere culturen tegen, ligt hun boot vol met buit uit andere culturen, hebben ze leren communiceren met mensen die een andere taal spreken en kennen ze allerlei legendes rondom kostbare schatten. Als hun voedsel op was, waren ze genooddaakt om lokaal voedsel in te slaan en daarmee lokale gerechten te

bereiden (al moesten ze dat soms wel nog even leren). Scouts kunnen ook uitzoeken waarom piraten bij het ene land wel en bij het andere land niet voorkomen.

6.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Swoppen: dit is een opdracht voor de hele RSW. Bij aankomst op het terrein krijgt elke ploeg een envelop met daarin ruilbadges (geplastificeerde kopieën). Het aantal is gelijk aan het aantal ploegen dat deelneemt. Elke ploeg krijgt maar één soort badge. Opdracht: zorg dat je aan het eind van de RSW zoveel mogelijk verschillende badges hebt (afbeeldingen op de nepbadges hebben allemaal te maken met wateractiviteiten/-kampen). Als extra uitdaging kun je ook stafleden een badge geven, zonder dit aan de leden bekend te maken.

6.7.3 Verwerken in activiteiten

- Met 'verplichte' ingrediënten een internationale piratenmaaltijd bereiden.
- Piraten komen over de hele wereld voor. Dat betekent dat het handig is om een basispakket van woorden in heel veel verschillende talen te weten. De ploegen een lijst geven met bijvoorbeeld 25 basiswoorden (boot/haven/stuurboord/bakboord, etc.) die ze moeten zien te vertalen in zoveel mogelijk verschillende talen. Laat ze erbij zetten in welke taal het woord is, ter controle.

6.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Piratentaal

Dit is een grotere, gezamenlijke activiteit, die weekend overkoepelend is.

Beschrijving van de activiteit

Piraten moeten met elkaar kunnen communiceren in een taal die niet verstaanbaar is voor niet-piraten. Daartoe hebben zij een eigen taal ontwikkeld. Deze activiteit kun je met twee ploegen tegelijkertijd doen of met alle deelnemende ploegen. Geef dit als opdracht aan de ploegen mee en spreek goed af om hoe laat zij een geschreven opdracht in moeten leveren. Deze opdracht wordt ingeleverd en daarna uitgedeeld aan een andere ploeg. Bij het ontcijferen zijn geen aanwijzingen gegeven. Die kunnen door onderhandelen verkregen worden. Ze weten alleen niet van welke andere ploeg de opdracht komt. Zo moeten ze dus eerst op zoek gaan naar de opdrachtmaker en daar eventueel hints zien los te peuteren. Ook dit moet weer voor een bepaalde tijd gedaan zijn. Tot slot krijgen alle ploegen bijvoorbeeld vijftien minuten de tijd om de opdracht uit te voeren.

2. De wereldzeeën bevaren

Dit is een spel voor een post in een postenspel of tijdens een hike.

Materiaal:

- Schrijfgerei
- Papier

Beschrijving van de activiteit

Deze activiteit vraagt van de organisatie wel wat voorbereidingstijd. Verzin een toepasselijk(e) themawoord/-zin en zoek de letters hiervan op de zeekaart op. Dit kan van hot naar her gaan. Van elke letter wordt het coördinaat bepaald en de coördinaten worden onder elkaar op een lijst geschreven. Aan de scouts de taak om op diezelfde zeekaart de juiste oplossing te vinden. Let op dat je een niet te veel voor de hand liggend(e) woord/zin kiest.

6.8 Veilig & Gezond

Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel).



6.8.1 Activiteitengebied in thema

Koken

Het gemiddelde menu van een piraat ziet er waarschijnlijk anders uit dan van de meeste mensen. Ondanks dat moeten ook piraten er wel voor zorgen dat zij voldoende voedingsstoffen en vitaminen binnenkrijgen, anders krijgen ze wellicht enge piratenziektes zoals 'scheurbuik'. Hoe zou een piratenmaaltijd eruit kunnen zien? En hoe koken piraten als ze geen gasstel hebben?

Hygiëne

Op een schip worden ziektes gemakkelijk verspreid. Voorkomen is beter dan genezen en daarom is het belangrijk dat er goed mee om wordt gegaan. Hoe zorg je ervoor dat bijvoorbeeld spullen in de keukenkast écht schoon zijn en blijven? Hoe houd je drinkwater in de jerrycan drinkbaar voor langere tijd?

Veiligheid

Voor piraten is veiligheid net zo belangrijk als voor scouts. Wanneer piraten aan land gaan om een kamp te bouwen, zal er ook gekookt worden. Waar gekookt wordt, is dan ook vuur. Maar hoe voorkom je dat er brand uitbreekt in de keuken? En als er brand is, welke middelen heb jij, of heeft de natuur dan om te blussen? Als je leeft in en rondom het water, moet je rekening houden met de gevaren van het water. Er zijn niet voor niets vaarregels en andere regels op het water. Piraten hebben misschien lak aan regels, maar weten wel wat goed voor ze is als het gaat om het voorkomen van gevaar.

EHBO

Piraten hadden niet snel toegang tot medische hulp, dus moesten ze veel zelf doen. Bijvoorbeeld als iemand overboord was geslagen en onderkoeld was geraakt, als iemand zich had verwond (wat met al dat geplunder niet onlogisch is) of als iemand zich had gebrand bij het afschieten van het kanon, het open kampvuur of bij een brand aan boord van het schip. Hoe help je iemand snel naar de kant als deze persoon zelf niet (meer) kan zwemmen? En hoe herken je brandwonden en behandel je deze?

Omgaan met elkaar

Wanneer verschillende mensen dicht op elkaar zitten, zoals op een piratenschip, liggen meningsverschillen en wrijvingen snel op de loer. Hoe ga je bijvoorbeeld om met een discussie of ruzie? En hoe zorg je voor een goede sfeer in je groep?

6.8.2 Werken in het centrale kamp-/dagthema

Bedenk een piratenmaal op bourgondische en primitieve wijze. Piraten hebben immers niet veel voor handen. Koken op houtvuur en eten met je handen. Geen fijn bewerkte groenten, maar grove stukken. Het mag allemaal wat robuuster.

6.8.3 Verwerken in activiteiten

- Water uit een sloot of plas kun je niet zomaar drinken wanneer je als piraat op een onbewoond eiland komt. Een kraan is niet altijd in de buurt. Hoe kun je toch aan drinkwater komen? Door dit zelf te maken! Een waterzuiveringsinstallatie is vrij eenvoudig te maken en leuk om te proberen! Zie de uitwerking voor een uitgebreide instructie.

- Koken op (hout)vuur is niet zonder risico en is zeker op een piratenschip heel gevaarlijk als er brand komt! Wanneer het mis gaat en er een kleine brand ontstaat, is het fijn als je weet hoe je die kunt blussen. Denk aan vlam in de pan, gaskraan dichtdraaien en de branddriehoek (zuurstof, ontbrandingstemperatuur en brandstof). Welke blusmiddelen biedt de natuur? Als opdracht zou je brand blussen kunnen oefenen. De lokale brandweer is vaak bereid om hierin te ondersteunen als onderdeel van het preventieplan!
- Veel voorkomende ongevallen zijn brandwonden. De ene brandwond is de andere niet. We kennen drie gradaties. Bij alle drie de gradaties is de eerste regel koelen met lauw water. Maar hoe herken je brandwonden en de gradaties? En wat doe je na het koelen? Laat scouts oefenen met het behandelen van brandwonden. In de uitwerking vind je alles terug.
- Onderkoeling komt vaker voor dan je denkt, niet alleen rondom het water. Welke gevaren met onderkoeling als gevolg schuilen er op en rond het kamp? Hoe beperk je de risico's, hoe herken je onderkoeling en hoe ga je hier mee om? Maak het onderwerp bespreekbaar en laat scouts oefenen. In de uitwerking geven we je meer informatie en wat tips. De lokale EHBO-vereniging wil je vast wel helpen.

6.8.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

1. Waterzuiveringsinstallatie

Dit is een postenspel.

Materiaal:

- Drie korte pionierpalen
- Drie theedoeken
- Schoongespoeld gras/bladeren
- Schoongespoeld zand
- Schoongespoelde houtskool uit het kampvuur
- Strandemmertje
- Vies water (eventueel een grote teil/ton om het water in te doen)
- Plastic bakjes

Beschrijving van de activiteit

Dit spel borduurt voort op overleven. Schoon drinkwater is van levensbelang, ook voor piraten. Zeker als de rum op is dan moet je toch water drinken. Op deze post laten scouts op primitieve wijze zien dat ze een waterzuiveringsinstallatie kunnen maken.

Elke ploeg krijgt een instructiepapier en een kan vies water en het is de bedoeling dat ze dat schoon krijgen.

Het is de bedoeling dat de scouts op de post op zoek gaan naar de onderdelen die ze nodig hebben voor het maken van de installatie. Ze maken een driepoot met daarin drie theedoeken die ze boven elkaar in de driepoot knopen. Om het water te zuiveren, moet in de eerste theedoek gras komen, in de tweede fijn zand en in de onderste theedoek houtskool. Houtskool moet je uiteraard zelf maken door een vuur te stoken en te zorgen dat dat steeds goed blijft branden totdat je kolen overhoudt. Als de kolen afgekoeld zijn, kunnen deze in de theedoek.

Wanneer de theedoeken boven elkaar hangen en gevuld zijn met het juiste materiaal, kan bovenin het vieze water worden gegoten en onderin weer schoon worden opgevangen.



Het water dat hieruit vrijkomt, is in principe drinkbaar. Het is wel goed om je te realiseren dat bacteriën niet op deze manier verwijderd kunnen worden. Het koken van het water helpt wel om deze te verwijderen. Komt het te zuiveren water van regenwater af, dan is het na het koken probleemloos te drinken. Komt het te zuiveren water uit een rivier, dan kan dit niet. Houtskool verwijdert de meeste van de zware metalen, maar niet allemaal en dat risico moet je dan niet nemen.

Het is aan te raden om de proef eerst zelf te testen. Zo weet je precies hoe het in zijn werk gaat en kun je gerichte tips geven aan de scouts.

2. EHBO brandwonden

Dit is een post in een postenspel of tijdens een hike.

Materiaal:

- Lotus-materiaal om brandwonden te simuleren, zoals:
 - o Rode of roze schmink.
 - o Zwarte schmink.
 - o Gelatine.
 - o Vaseline of uierzalf.
- Verband dat ook in de EHBO-trommel van de scouts zit (voor het oefenen hoeft het niet steriel te zijn).
- Scoutingdas en/of theedoek.

Beschrijving van de activiteit

Geef de scouts uitleg over brandwonden. Hoe ontstaan ze, hoe herken je ze, en hoe ga je er mee om? Dit staat verderop beschreven.

Simuleer, eventueel met behulp van een lotus, brandwonden op de scouts en laat ze elkaar helpen en behandelen.

Laat een leider de meldkamer van de alarmcentrale en de huisartsenpost simuleren. Zo kunnen de scouts oefenen met het alarmeren.

Achteraf een evaluatie houden is aan te raden. Laat de scouts vooral eerst zelf aan het woord en haak later als leiding in. Zo heb je interactie en houd je de aandacht vast.

Tip: de lokale EHBO-vereniging wil je vast wel helpen!

Uitleg brandwonden

Kenmerken brandwonden:

- De huid is rood, licht, gezwollen en pijnlijk (eerstegraads brandwonden).
- De huid is rood, licht, gezwollen, pijnlijk en vertoont blaren (tweedegraads brandwonden).
- De huid is grauwwit (gekookt) of zwart (verkoold) en heeft de normale soepelheid verloren. De brandplek zelf is niet pijnlijk, de omgeving van de brandplek wel (derdegraads brandwonden).

Wat te doen bij brandwonden?

- Koel de brandwonden. Door gedurende ten minste tien minuten lauw leidingwater over de verbrande plek te laten lopen.
- Koel alleen de brandwonden. Bescherm het slachtoffer verder tegen afkoeling.
- Trek vastzittende kleding niet los van de brandplek. Houd deze plek nat.
- Raak de wond niet aan en laat de blaren altijd intact.
- Smeer niets op tweede en derdegraads brandwonden, ook geen brandzalf.

- Dek de brandwonden steriel of zo schoon mogelijk af met schoon verband of een doek. Dit om uitbreiding en besmetting van de brandwonden te beperken.
- Gebruik bij voorkeur niet-verklevend verband, zoals metallineverband.
- Geef slachtoffers met ernstige brandwonden niet te drinken.

Ga naar de huisarts of huisartsenpost bij:

- Tweede- of derdegraads brandwonden.
- Brandwonden op het gezicht, de gewrichten, de handen, de voeten en de geslachtsorganen.

Bel 112 bij:

- Uitgebreide tweede- of derdegraads brandwonden.
- Inademing van rook of hete gassen.
- Brandwonden ontstaan door elektriciteit of chemische stoffen.

3. EHBO onderkoeling

Post in een postenspel of tijdens een hike.

Materiaal:

- Koeldecken en/of isolatiedeken

Beschrijving activiteit

Maak het onderwerp 'onderkoeling' eerst bespreekbaar. Vraag of er al scouts zijn die weten wat het is of er ervaring mee hebben gehad. Welke gevaren met onderkoeling als gevolg zijn er op en rond het kamp? Hoe beperk je de risico's, hoe herken je onderkoeling en hoe ga je hier mee om?

Geef aansluitend onderstaande uitleg over onderkoeling en oefen in de praktijk.

Laat een leider de meldkamer van de alarmcentrale en de huisartsenpost simuleren. Zo kunnen de scouts oefenen met het alarmeren.

Achteraf een evaluatie houden is aan te raden. Laat de scouts vooral eerst zelf aan het woord en haak later als leiding in. Zo heb je interactie en houd je de aandacht vast.

Tip: de lokale EHBO-vereniging wil je vast wel helpen!

Uitleg onderkoeling

Wat stel je vast bij beginnende onderkoeling:

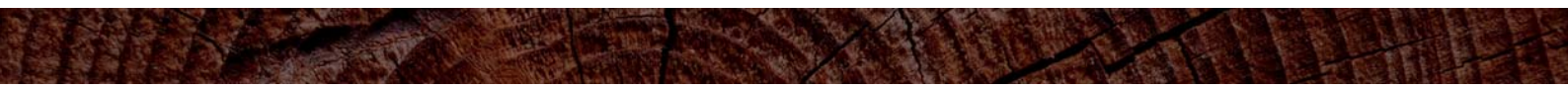
- Rillen.
- Koude, bleke en droge huid.
- De ademhaling gaat van hyperventilatie naar langzaam en oppervlakkig.
- Vaak verwardheid, vermoeidheid en suffigheid.
- Dalend bewustzijn.

Wat doe je bij beginnende onderkoeling?

- Breng het slachtoffer in een warmere omgeving.
- Wikkel het slachtoffer in een (isolatie)deken, inclusief hoofd.
- Voorkom verdere afkoeling.
- Vraag zo nodig om professionele hulp.

Wat stel je vast bij een diepe onderkoeling?

- Slachtoffer stopt met rillen.

- 
- Dalend bewustzijn.
 - Verminderd reflexen.
 - Hartslag neemt af.
 - Spieren worden stijf.
 - Mogelijk blauwe lippen, oren, vingers en tenen.

Wat doe je bij een diepe onderkoeling?

- Direct 112 (laten) bellen.
- Voorkom verdere afkoeling, knip eventueel natte kleding weg.
- Voorkom onnodige bewegingen of verplaatsing van het slachtoffer.
- Wikkel het slachtoffer bij voorkeur in een (voorverwarmde) deken.
- Geef niets te eten of te drinken.

Bijlage 1: Voorbeeld beoordeling LSW

Bij de beoordeling van de ploegen kun je op onderstaande punten letten. Om dit zo objectief mogelijk te laten beoordelen door de jury, kun je het beste per criterium aangeven of er aan voldaan is of dat er niet aan voldaan is. Aan ieder criterium wordt een score gehangen, bij elkaar opgeteld vormen deze scores de totaalscore voor de ploeg.

Beoordeling Scoutfit

- Is de ploeg compleet?
- Heeft iedereen dezelfde kleur en soort broek aan?
- Heeft iedereen dezelfde kleur en soort Scoutfit aan?
- Heeft iedereen dezelfde das om?
- Heeft iedereen hetzelfde (of geen) hoofddekseel op?
- Draagt iedereen de Scoutfit op dezelfde wijze?

Kampopbouw

- Materiaalzorg
 - o Het materiaal ligt tijdens de opbouw **niet slordig** over het terrein verspreid.
 - o Het materiaal wordt goed verzorgd en wordt gebruikt waarvoor het bedoeld is.
 - o Er wordt **niet** op of over de tent en bagage gelopen.
 - o Het opbouwen van de keuken gebeurt veilig.
 - o Het opzetten van de tent gebeurt veilig.
 - o De scouts lopen **zonder** schoenen over het grondzeil in de tent.
- Samenwerking/veiligheid
 - o Is de ploeg compleet en zijn ze met z'n allen aan het opbouwen?
 - o Communicatie in de ploeg is positief.
 - o De scouts helpen elkaar als daar om gevraagd wordt.
 - o De ploeg (of ploegleden) heeft **geen** negatieve invloed op de omgeving (buren of natuur).

Kampbeoordeling

- Keukenomcirkel
 - o Het pionierwerk bestaat uit niet meer dan negen palen en/of één boom.
 - o Als er een boom gebruikt is, is deze goed beschermd tegen beschadigen.
 - o Er is een zitgelegenheid voor de gehele ploeg.
 - o Er is een keukenzeil, dit overdekt het kook- en zitgedeelte, zodat de scouts droog kunnen koken en eten.
 - o Alle sjorringen zijn functioneel.
 - o De constructie is stevig en stabiel en dus veilig te gebruiken.
 - o Er is **geen** gebruik gemaakt van prefabonderdelen (klaptafel, banken, krukjes, etc.).
 - o Tafelblad en kookplaats zijn schoon en opgeruimd.
 - o De keukenkist is **niet** op slot.
 - o De keukenkist zelf is opgeruimd en schoon.
 - o De spullen in de keukenkist zijn schoon.
 - o De gaskraan van de gas fles is dicht (geen gasbrander = ja).
 - o De druk van de benzinetank is er afgehaald (geen benzinebrander = ja).
- Tent
 - o De tent is bij vertrek klaar achtergelaten (ritsen en ramen dicht, slikranden naar binnen gevouwen).
 - o Het tentdoek is goed afgespannen.
 - o De scheerlijnen kunnen nog losser of strakker gespannen worden.

- o De haringen staan op één lijn.
- o De tentpalen staan recht.
- o Het grondzeil is schoon.
- o Het grondzeil ligt over de slikranden (vast grondzeil = ja).
- o De bagage is netjes opgeruimd, tassen en zakken zijn dicht.
- o Iedereen kan bij zijn eigen bagage zonder over andere bagage heen te stappen.
- o Er ligt niets tegen het tentdoek (waardoor het kan gaan lekken).
- Terrein
 - o Het terrein is netjes opgeruimd.
 - o Het materiaal is netjes en veilig opgeruimd/opgeborgen.
 - o Afvalbakken/-zakken staan van de grond.
 - o Er is een mogelijkheid voor gescheiden afvalinzameling (GFT/rest).
- Thema
 - o De keuken is aangekleed in thema.
 - o De (thema)aankleding van de keuken ziet er netjes en verzorgd uit.
 - o Het terrein is aangekleed in thema.
 - o De (thema)aankleding van het terrein ziet er netjes en verzorgd uit.
 - o De tent is aangekleed in thema.
 - o De (thema)aankleding van de tent ziet er netjes en verzorgd uit.
 - o De aankleding van de tent is zodanig dat de tent er **niet** door kan gaan lekken.
 - o De gescheiden afvalinzameling is in thema aangekleed.

Themamaaltijd

- Hygiëne
 - o De tafel is schoon.
 - o De kookplaats is schoon en opgeruimd.
 - o Er liggen **geen** etensresten of afval op de grond.
 - o Van degenen die aan het koken zijn, zijn de handen gewassen.
 - o Er is een duidelijke planning gemaakt voor de volgorde van het bereiden van de maaltijd.
 - o Er worden verschillende snijplanken gebruikt voor vlees/kip en groente.
- Voedingswaarde
 - o Als er vlees/kip is verwerkt, was dit diepgevroren, vacuüm verpakt of ingeblikt meegenomen.
 - o Zijn er graan, graanproducten of aardappelen in de gerechten verwerkt?
 - o Zijn er groenten of fruit in de gerechten verwerkt?
 - o Zijn er peul-, soja- of zuivelproducten in de gerechten verwerkt?
 - o Zijn er noten, zaden, pitten, olie of boter in de gerechten verwerkt?
- Smaak
 - o Het eten is goed op temperatuur.
 - o Het eten is gaar.
 - o De maaltijd is volledig klaar (voor-, hoofd- en nagerecht).
- Presentatie
 - o Er is een menukaart aanwezig.
 - o De menukaart ziet er netjes en verzorgd uit.
 - o De menukaart is in thema.
 - o Er wordt een verklarend verhaal verteld over de gerechten.
 - o De complete ploeg heeft themakleding aan.
 - o De tafel is aangekleed.

- o Deze aankleding ziet er netjes en verzorgd uit.
- o Deze aankleding is in thema.

Kampafbraak

- Materiaalzorg
 - o Het materiaal ligt tijdens de afbraak **niet slordig** over het terrein verspreid.
 - o Het materiaal wordt goed verzorgd en wordt gebruikt waarvoor het bedoeld is.
 - o Er wordt **niet** op of over tent en bagage gelopen.
 - o De scouts lopen **zonder** schoenen over het grondzeil.
 - o Het grondzeil wordt schoon opgeborgen.
 - o Haringen worden schoon opgeborgen.
 - o Alle spullen in de keuken kist zijn schoon opgeborgen.
- Samenwerking/veiligheid
 - o Iedereen helpt mee met afbreken.
 - o Communicatie binnen de ploeg is positief.
 - o De scouts helpen elkaar als daar om gevraagd wordt.
 - o De keuken wordt op een veilige manier afgebroken.
 - o De tent wordt op een veilige manier afgebroken.
 - o Er ligt geen afval op de grond.
 - o De ploeg (of ploegleden) heeft **geen** negatieve invloed op de omgeving (buren of natuur).

Bijlage 2: Checklist organisatie RSW

Hieronder volgt een checklist die je naar eigen wens kunt gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de RSW. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen hierin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel-document downloaden via *Mijn Scouting* op www.scouting.nl. Klik hiervoor op Spel – Scouts.

Opzetten

Actie	Wie ?	✓
Is de RSW een agendapunt op het regiospeltakoverleg? (of een ander regio overleg voor scouts)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige regio-/groepsactiviteiten)		
Bij wie ligt de verantwoording van de organisatie? (regiocoördinator of een groep of iemand anders)		
Is er een vervolgoverleg gepland om verdere afspraken te maken voor de RSW?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

Voor de RSW

Actie	Wie ?	✓
Verantwoordelijkheden		
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreidt?		
Agendapunten		
Evaluatie vorige RSW		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
Locatie		
Programma		
Financiën		
Organisatie		
Dagindeling en tijdschema RSW zelf		
Verloop samenwerking: hoe om te gaan met knelpunten?		
Planning in de komende periode		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur, etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatie methode bepaald?		
Taakverdeling		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		

Is alle kennis/deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over het uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		
Locatie		
Is de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende? (voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
Programma		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema/verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
Financiën		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoop beslissingen, vergoedingen, etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
Organisatie		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen er verzorgd moeten worden?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bijvoorbeeld in verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de scouts nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt?		
Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		
Risico's		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten?		
Is er EHBO/BHV geregeld?		
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de RSW? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		

Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden? (zware regen, hitte etc.)		
Hoe gaat de (thema-)aankleding van de activiteiten eruitzien? Wie regelt dit?		

Tijdens de RSW

Actie	Wie ?	✓
Kom je met alle leiding van te voren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
Na aankomst scouts		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van de activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben scouts, leiding en organisatie het naar hun zin?		
Na vertrek scouts		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

Na de RSW

Actie	Wie ?	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 3: Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd. Het eerste doel van de RSW is om de scouts kennis te laten maken met de breedte van Scouting en ze een geweldig weekend te bezorgen en als winnaar naar de LSW te mogen waar wordt gestreden om de titel van het jaar. Maar er is ook nog een tweede doel, namelijk in de regio bekendheid geven aan de diversiteit van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke mensen en door het uitnodigen van de regionale pers.

Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat de RSW zich uitermate goed lenen om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de RSW in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

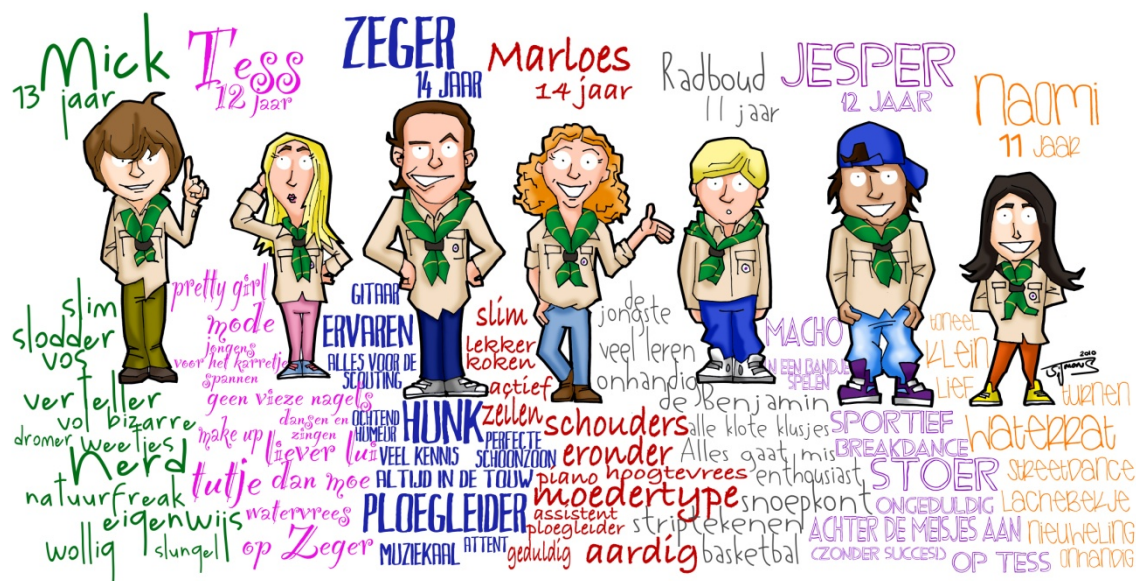
- Bespreek in je regio of je invloedrijke mensen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk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

Pers

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

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

Bijlage 4: De ploegleden uit de Scoutsgids en het Scouts Kompas



Radboud

Radboud (11 jaar) is best een branieschopper, hij gaat naar groep acht en is de koning van het schoolplein. Bij de scouts ligt dat anders, hij is net overgevlogen en dat maakt hem onzeker. Wat wordt er van hem verwacht? Hij is eerlijk, maar niet per se open. Radboud is zich bewust van het verschil tussen zijn gevoelens en imago. Toch kan hij daar best goed mee omgaan; hij weet dat hij kan zijn wie hij is en dat hij anderen niet hoeft te kopiëren. Hij denkt na voordat hij handelt en is bijvoorbeeld een stuk minder impulsief dan Jesper. Dat is wel zijn natuurlijke maatje en ze verschillen niet veel in leeftijd. Radboud is iemand die niet altijd alles durft, maar hij probeert het toch. Eén van de eerste dingen die hij moet overwinnen, is zijn verlegenheid.



Naomi

Met Naomi (11 jaar) kan elk meisje zich gemakkelijk identificeren. Ze is nog jong, maar ze is heel belangrijk in de ploeg: meegaand, zichzelf, grappig en vrolijk. Je voelt al dat ze redelijk rustig door haar puberteit heen gaat koersen. Ze gaat makkelijk met jongens om en is stoer genoeg om een por of duw op gepaste wijze te beantwoorden. Conflicten gaat ze liever uit de weg en ze vindt het ook lastig om nadrukkelijk in de belangstelling te staan. Ze gaat het liefste op in de groep. In het verlengde daarvan is ze heel sociaal. Ze kan niet tegen onrecht. Als iemand alleen komt te staan in een discussie, zal ze snel die kant verdedigen. Daardoor loopt ze het risico zichzelf wat uit te vlakken. Hoe belangrijk ze de groep ook vindt, een meeloper is Naomi zeker niet. Ze heeft originele invalshoeken en maffe plannen, die ze zonder al te veel reflectie gewoon in daden omzet. Ze zit op zo'n beetje alle sporten uit het gemeentegidsje en fietst er zelf naar toe. Ze is een daadkrachtige en ondernemende scout.



Jesper

Jesper (12 jaar) is iemand die je in jouw team wilt hebben, want winnen is belangrijk voor hem en daarvoor moet veel wijken. Hij zit naast Scouting in een bandje en op breakdancen. Dat doet hij niet alleen omdat hij het leuk vindt, het is ook goed voor zijn populariteit. Lang stilzitten is niets voor Jesper en daardoor gaat hij nog weleens de mist in. Voor fanatisme krijgt hij een tien, maar het is jammer dat hij nooit naar de spelregels luistert. Jesper heeft een oogje op Tess en hij is er erg mee bezig hoe hij op haar overkomt. Dat maakt hem kwetsbaar. Onder al dat willen winnen, zit dus toch een verlegen jongetje. En een stoere jongen als Jesper twijfelt dus ook weleens aan zichzelf. Jesper bereidt zich mentaal al voor op het ploegleiderschap en hij kijkt goed naar Zeger en Marloes. Ook neemt hij de ploeg graag op sleeptouw. Dat de rest van de groep niet altijd zit te wachten op zijn tips, wil er bij hem niet zo goed in.



Tess

Tess (12 jaar) is een echt meisjemeisje. Ze droomt weg bij romantische liedjes en knipt foto's van popsterren uit de *Hitkrant*. Toch doet ze op Scouting met alles mee en is ze een echte scout. Ze droomt ervan om later een beroemde actrice te worden, maar draait in de ploeg gewoon lekker mee zonder veel aandacht te trekken. Ze is verliefd op Zeger, maar weet dat ze nog te jong is om echt wat met hem te hebben. Met Tess kunnen scouts zich gemakkelijk vereenzelvigen, omdat haar dromen niet de overhand krijgen in haar doen en laten. Ze heeft één minpuntje: ze lacht snel en kan regelmatig niet meer stoppen met lachen. Af en toe is het hinderlijk, maar iedereen accepteert het maar. Als ze de slappe lach krijgt, is het vaak met Naomi. De pogingen van Jesper om haar aandacht te vangen, heeft ze niet echt door.



Mick

Mick (13 jaar) is van de verhalen, de opvoeringen en de fantasie. Hij weet dat hij daar goed in is en wat hem betreft is dat voldoende om te compenseren dat hij sportief soms verslagen wordt door Jesper. In zijn hoofd klopt alles meestal helemaal, maar Mick wordt niet altijd helemaal begrepen door de rest. Dat vindt hij niet zo erg, want het geeft hem iets artistieks en dat spreekt hem aan. Mick neemt alles graag letterlijk. Als iemand beeldspraak gebruikt of als een spel een metafoor bevat, dan bedenkt hij wat er zou gebeuren als dat echt zo was. Als de leiding het heeft over 'er een stokje voor steken', dan ziet hij dat direct voor zich. Aandacht van de meiden zegt hem niet veel. Hij moet toegeven dat hij Tess een leuk meisje vindt om te zien, maar ze lijkt maar weinig onder de indruk van zijn kwaliteiten. Hij heeft sowieso wat meer met de oudere scouts in de ploeg. Hij onderneemt graag activiteiten met Marloes en Zeger en werkt goed met ze samen.



Marloes

Marloes (14 jaar) is een verantwoordelijk type. Dat past goed bij haar rol als assistent-ploegleider. Ze vertegenwoordigt leiderschapskwaliteit, al is die nog in ontwikkeling. Ze heeft een blijde en vrolijke uitstraling, maar onder de oppervlakte is het een denkertje. Ze heeft een scherp oog voor de verhoudingen in de ploeg en heeft regelmatig goede gesprekken met alle ploeggenoten. Ze kan het met iedereen goed vinden. Tijdens de activiteiten trekt ze gemakkelijk naar Zeger toe. Aan hem kan ze zich spiegelen. Aan flirten doet ze wel, maar niet op Scouting. Zij en Zeger kennen elkaar al zo lang en zijn gewoon vrienden. Marloes' volgende stap is ploegleider worden. Dat geeft haar functioneren in de groep een extra



lading. Is ze er wel klaar voor? Anticiperen is niet haar sterkste punt, maar het oppikken van signalen, daar is ze een kei in.

Zeger

Zeger (14 jaar) kan zich niet voorstellen hoe het leven zonder Scouting eruit zou zien. Hij is de natuurlijke leider van de ploeg. De rest van de ploeg luistert naar hem en hij verbaast zich er niet over. Tess en Naomi hengelen naar zijn aandacht en goedkeuring en hij gaat er ontspannen mee om. Zeger is hoe elke scout wil zijn: stoer, rustig en zeker van zichzelf. Misschien twijfelt hij wel eens aan zichzelf en hij is net zo min onfeilbaar als wie dan ook, maar hij laat het niet zien.

Zijn kracht is dat hij deel uit blijft maken van de groep. Hij leidt zonder de baas te spelen. Als Jesper hem uitdaagt, speelt hij het spel even mee. Hij neemt hem serieus, net zoals hij Tess serieus neemt als ze wegdroomt over één van haar idolen. Hij leunt zwaar op Marloes, al merkt ze daar zelf weinig van. Hij vertrouwt op haar oordeel en hij is geen moment bang voor wat er gebeurt als zij het stokje overneemt. Hij weet nog precies dat ook hij moest wennen toen hij ploegleider werd.





Scouting

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland. Scouting zorgt voor een leuke en spannende vrijetijdsbesteding. De vereniging biedt ieder kind een veilige en leerzame speelomgeving en biedt uitdagende activiteiten voor jongeren.

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