

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2015

'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'



Een doodnormale familie in Nederland erft een koffieplantage in Ghana. Daar aangekomen, is de cultuur heel anders. Moeder vindt alles eng en moeilijk en vader krijgt het managen van een plantage niet goed onder de knie. Als de zoon dan ook nog verliefd wordt en de dochter in een olifantenreservaat gaat werken, lijkt de familie hopeloos uit elkaar te groeien...



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Alex Bor
Carolien van Campen
Erwin Clabbers
Peter Cools
Hanneke Ebbeng
Lisette van Garder
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Maurice van der Leeden
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Sebastiaan Overdijk
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Illustraties:

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.

© 2014 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2016

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

Voorwoord

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

Voor je ligt de spelbrochure 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, waarbij ze zich door het doen van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen. 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 basis voor de RSW wordt gevormd door de avonturen van een Nederlandse familie die een plantage erft en naar Ghana emigreert. Vader, moeder, zoon en dochter beleven een cultuurschok, ieder op zijn of haar eigen manier. Ruzie, liefde en natuurgeweld; het zit er allemaal in. Nieuwsgierig geworden? In het themaverhaal en in de activiteiten die in deze spelbrochure staan, kun je het allemaal lezen! Het themaverhaal kan worden gebruikt als rode draad bij het weekend. Daarnaast geeft het thema ook ideeën om Ghana in je hele kamp te verwerken.

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. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals de checklist als Excel-bestand en de activiteitengebieden.

Werken in ploegen

In het spelaanbod voor de leeftijdsgroep scouts staat het werken in ploegen centraal. Bij het werken in ploegen gaat het erom dat scouts van elkaar leren en elkaar versterken. Door samen te werken en ieders kwaliteiten te gebruiken, bereik je meer met elkaar en heeft iedere scout meer kansen om zich te ontwikkelen. De RSW en de LSW kunnen hiervoor een heel goed voorbeeld zijn, omdat scouts hier in hun eigen ploeg samenwerken om zo de beste ploeg te kunnen worden.

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank!

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de RSW 2015!

De werkgroep regiospelen 2015

Heb je als regio nog vragen over de RSW, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact op via spelspecialisten@scouting.nl. Met plezier helpen we je om er een geweldige RSW van te maken! Ook voor specifieke vragen over Ghana of voor ondersteuning van Team Partnership Ghana kun je mailen naar spelspecialisten@scouting.nl.

Inhoudsopgave

1	Themaverhaal	6
2	Organisatietips	9
3	Weekendverloop	10
4	Tips om groepen te betrekken	12
5	Laat je zien	13
6	Activiteiten	14
6.1	UST – Uitdagende Scoutingtechnieken	14
6.1.1	Activiteitengebied in thema	14
6.1.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagschema	14
6.1.3	Verwerken in activiteiten	15
6.1.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	15
6.2	SPS – Sport & Spel	17
6.2.1	Activiteitengebied in thema	17
6.2.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	18
6.2.3	Verwerken in activiteiten	18
6.2.4	Uitgewerkte activiteiten	18
6.3	BL – Buitenleven	19
6.3.1	Activiteitengebied in thema	19
6.3.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	20
6.3.3	Verwerken in activiteiten	20
6.3.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	20
6.4	EXP - Expressie	23
6.4.1	Activiteitengebied in thema	23
6.4.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagschema	24
6.4.3	Verwerken in activiteiten	24
6.4.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	24
6.5	ID – Identiteit	25
6.5.1	Activiteitengebied in thema	25
6.5.2	Inspiratie voor activiteiten	26
6.5.3	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	26
6.5.4	Verwerken in activiteiten	26
6.5.5	Uitgewerkte activiteiten	26
6.6	SL – Samenleving	28
6.6.1	Activiteitengebied in thema	28
6.6.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	30
6.6.3	Verwerken in activiteiten	30
6.6.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	31
6.7	INT – Internationaal	39
6.7.1	Activiteitengebied in thema	39
6.7.2	Verwerken in het centrale kamp/dagthema	39
6.7.3	Verwerken in activiteiten	39
6.7.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	40
6.8	VG – Veilig & Gezond	40
6.8.1	Activiteitengebied in thema	40
6.8.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	41
6.8.3	Verwerken in activiteiten	41
6.8.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	41
	Bijlage 1: Voorbeeld beoordeling LSW	45
	Bijlage 2: Checklist organisatie RSW	48
	Bijlage 3: Voorbeelduitnodiging overleg RSW	51



Bijlage 4: Liedje	52
Bijlage 5: Speelveld Rushhour	54
Bijlage 6: Kaartjes (6.6.4, activiteit 1)	55
Bijlage 7: De Marrons (6.6.4, activiteit 2)	64
Bijlage 8: Vragen en antwoorden quiz (6.7.4, activiteit 2)	69

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 als leidraad gebruiken. 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 RSW 2015

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 goed 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. In bijlage 4 vind je de tekst van een liedje dat je kunt gebruiken in het theater. Heb je meer tips en ideeën nodig om het themaverhaal uit te werken of je theater in Ghana-sfeer te brengen, mail dan gerust naar spelspecialisten@scouting.nl. Veel plezier!

1. Verkorte versie themaverhaal

Een doodnormale familie in Nederland erft een koffieplantage in Ghana. Ze besluiten erheen te gaan. Daar aangekomen, loopt niet alles op rolletjes. De cultuur is heel anders, moeder vindt alles eng en moeilijk en vader krijgt het managen van een plantage met Ghanese bedienden niet goed onder de knie. Als de zoon dan ook nog verliefd wordt en de dochter in een olifantenreservaat gaat werken, lijkt de familie hopeloos uit elkaar te groeien. Uiteindelijk is er een op hol geslagen kudde olifanten met een bende stropers voor nodig om elk lid van de familie zijn of haar plek in het verre Ghana te laten vinden.

2. Roluitwerking

Vader: een dominante, eigenzinnige man die zijn zin doordrijft.

Moeder: een fragiel en emotioneel mens dat zeker niet tegen haar man in gaat.

Zoon: een avonturier en opportunist en geliefd bij iedereen (nou ja bijna iedereen).

Dochter: zet zich af en doet van alles dat niet mag.

Schoondochter: pittige dame die helemaal weg is van de zoon, maar iedereen die dwars ligt goed vertelt wat ze er van vindt.

Bedienden op de plantage: allemaal verschillende mensen, van wie één een oude verteller is die een verhaal over Anansi kan vertellen.

3. Start LSW

Op de LSW vinden we de familie in Ghana net als ze elkaar helemaal hebben gevonden. Vader en moeder hebben de plantage overgedragen aan hun zoon en schoondochter. De dochter werkt nu als wildlife protector. Alles is goed en 's avonds worden er bij het kampvuur verhalen over Anansi verteld. Maar dan slaat het noodlot toe! De regering wordt omver geworpen door rebellen en die onteigenen alle blanke landeigenaren en geven alle plantages, dus ook die van de familie, aan een sympathisant van de nieuwe regering. De familie ziet zich gedwongen het land te verlaten, maar waar is hun dochter?

4. Uitgebreid verhaal

Het verhaal start in Nederland, waar de hele familie bij elkaar wordt geroepen voor de verdeling van de erfenis van een familielid dat niemand eigenlijk kent, maar van wie ze allemaal wel eens gehoord hebben. Dan blijkt vader de koffieplantage en koffiebranderij in Ghana te hebben geërfd. Niemand weet precies wat je nu met een plantage en branderij kunt en zou moeten. Daarnaast zijn er ook nog enkele eisen bij de erfenis, zoals goed voor het personeel zorgen.

Vader slaapt er een nachtje over en dan is het duidelijk: ze gaan naar Ghana en zullen daar rijk gaan worden! Moeder barst meteen in huilen uit, de dochter wordt direct boos, terwijl de zoon zijn rugzak vast gaat pakken. Een aantal weken later is het dan zover: het gezin vertrekt. In de tussentijd heeft er veel geharrewar plaatsgevonden.

Eenmaal in Ghana aangekomen, is alles anders dan verwacht. Het weer, de cultuur, de steden, maar ook de plantage. Zo is er nergens echt internet, behalve in de winkels in de stad. Dit levert hele gekke beelden op, omdat de dochter alleen maar boodschappen gaat doen om haar mail te kunnen checken en dus de helft vergeet. Daarnaast is het eten heel anders dan dat moeder graag zou willen, kan ze dingen steeds niet vinden en heeft ze grote moeite met het klaarmaken van een maaltijd. Ten slotte loopt alles op de plantage en in de branderij goed, maar niet zoals vader het zou willen.

Moeder kan niet goed aarden en de dochter veroorzaakt het ene schandaal na het andere: ze loopt weg, slaat een Ghanese vriend aan de haak en verklaart dat ze stopt met school om in het olifantenreservaat Mole National Park te gaan werken. Vader is witheet van woede, maar krijgt z'n dochter niet in het gareel. Dit tot groot vermaak van het aanwezige personeel. Er ontstaat een situatie waarbij het personeel steeds braaf luistert naar vader, maar iets anders doet. Het lijkt steeds niet goed te komen, maar het lukt uiteindelijk toch steeds weer.

Langzaamaan went iedereen. Moeder vindt haar draai en besluit appeltaarten voor iedereen (of je nu wilt of niet) te gaan bakken en de dochter heeft het naar haar zin in het reservaat. Vader heeft echter de ene buitenechtelijke affaire na de andere.

En dan gebeurt het ondenkbare: de zoon wordt verliefd op één van de (zwarte) dienstmeisjes en trouwt in het geheim met haar. Nu zijn er twee families in rep en roer. De familie van het meisje (allemaal in dienst op de plantage of in de branderij) en de familie van de zoon. Moeder ligt huilend op bed, vader is boos en beschuldigt iedereen van duistere krachten en de dochter steunt haar broer, al is het maar omdat hij iets heeft gedaan waar hun ouders het niet mee eens zijn. Maar midden tussen al dit rumoer zijn de twee vooral verliefd, ze horen steeds maar de helft van wat iedereen roept en hebben eigenlijk alleen maar oog voor elkaar.

Op het moment dat alles echt mis dreigt te gaan en iedereen recht tegenover elkaar staat, raast er een kudde olifanten over de plantage. Deze kudde wordt achtervolgd door een stel stropers. Voor iedereen er erg in heeft, pakt de dochter een geweer en rent achter de stropers aan. Dit kan vader natuurlijk niet over zijn kant laten gaan. Zijn dochter is wel lastig, maar als puntje bij paaltje komt, is het natuurlijk zijn taak om haar te beschermen. Vader gaat er dus achter aan en zo zorgen ze er samen voor dat de stropers op een dwaalspoor komen. De dochter is zwaar onder de indruk van haar vader en vader kan eindelijk ook zijn ei kwijt bij haar. Kortom, ze vinden elkaar!

Ondertussen is moeder in een soort paniek achter vader aangerend, maar uiteraard de verkeerde kant op. Niet heel lang nadat ze is vertrokken is ze dan ook hopeloos verdwaald! Na twee angstige nachten komt moeder een indrukwekkende Ghanese parkwachter tegen die daar midden in de rimboe een vuurtje voor haar stookt en een kopje thee voor haar zet. Terwijl ze langzaam een beetje bijkomt, is ze ook wel een beetje trots op zichzelf dat ze het heeft overleefd. Terwijl ze luistert naar de parkwachter die een verhaal over Anansi vertelt, vindt ze zichzelf. Als een herboren, stoere versie van zichzelf laat ze zich de weg terug wijzen naar de plantage.

De zoon en zijn bruid runnen de plantage en branderij in afwezigheid van iedereen en doen dat erg goed. De productie gaat omhoog, de medewerkers zijn tevreden en de omzet verdubbelt in tijd van een paar weken. Nu moeder terug is, wordt besloten om een fabriek op te zetten en moeder,



avontuurlijk als ze zich nu voelt, gaat op pad om dat te regelen. Tegen de tijd dat vader en dochter terugkomen, zijn ze beiden veranderd. De dochter heeft respect voor haar vader gekregen en door het avontuur dat ze hebben meegemaakt, voelt de vader zich ook weer echt vader van een dochter. Eenmaal terug verwacht vader een puinhoop, maar niets blijkt minder waar. Met strakke hand heeft zijn schoondochter al het personeel geleid en zijn zoon heeft alle zaken meer dan goed afgehandeld. Er rest hem niets dan langzaamaan ook zijn zoon en schoondochter in de armen te sluiten. En zijn huwelijk met moeder? Dat is leuker en pikanter dan ooit tevoren, nu moeder haar mannetje staat!

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	 	Kampafbraak		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 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' 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.

Voorbeelduitnodiging

Regionale Scoutingwedstrijden 2015
'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'

Hoi scouts,

Ook dit jaar kun jij weer met je ploeg meedoen aan de regionale Scoutingwedstrijden (RSW)! De RSW vindt dit jaar plaats van <datum> tot <datum>.

Een doodnormale familie in Nederland erft een koffieplantage in Ghana. Daar aangekomen, is de cultuur heel anders. Moeder vindt alles eng en moeilijk en vader krijgt het managen van een plantage niet goed onder de knie. Als de zoon dan ook nog verliefd wordt en de dochter in een olifantenreservaat gaat werken, lijkt de familie hopeloos uit elkaar te groeien...

Doe je ook mee? Als je het goed doet, mag je misschien wel met je ploeg naar de landelijke Scoutingwedstrijden en maken jullie kans de 'Beste scouts van Nederland' te worden!

Deze dag begint om <tijd> uur en duurt tot <tijd> uur.
Datum: <datum>
Locatie: <locatie>

De leiding kan voor vragen contact opnemen met het RSW-team: <e-mailadres>




5 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, ze zich persoonlijk te laten ontwikkelen door het doen van uitdagende activiteiten en ze een geweldig weekend te bezorgen. Als ze winnen, mogen ze bovendien naar de LSW 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, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

6 Activiteiten

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

6.1 UST – Uitdagende Scoutingtechnieken

Hieronder vallen de vaardigheden in overleving, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als ‘typisch Scouting’ zullen zien. Bij de scouts draait het er om dat je deze technieken zelfstandig, 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 hiervoor de scorelijst in bijlage 1).



6.1.1 Activiteitengebied in thema

- Snijden, zagen, hakken: omgaan met mes, zaag en bijl:
Ghana heeft houtbewerking hoog in het vaandel. En dan niet een beetje houtsnijden, maar echt het maken van complete beelden en gebruiksvoorwerpen. Zo is het in Ghana traditie dat iedereen in het dorp zijn eigen krukje maakt. Soms staan er zelfs hele verhalen in gekerfd! Aan zo'n krukje kun je bovendien ieders positie aflezen. Ook het openmaken van een kokosnoot valt onder het omgaan met mes en bijl! Dit is een zeer precies werkje en vergt een goede beheersing van je kapmes.
- Stoken: vuur en kampvuur: hoewel Ghanese scouts geen echte kampvuren maken zoals wij dat doen, is het koken in een kookkachel voor hen de normaalste zaak van de wereld. In Ghana worden ook vaak ovens gebouwd, die dan met name gebruikt worden om potten in te bakken. In een droog land als Ghana moet je goed oppassen met stoken. Welk vuur zou je hier het beste kunnen gebruiken?
- Kaart en kompas en andere routetechnieken: in Ghana (in de stad op een drukke markt of op het platteland) is er niet altijd bewegwijzering. Het is dan ook bijzonder belangrijk dat je op een andere manier kunt navigeren. Op het platteland kun je de zon daar goed voor gebruiken. Omdat er maar weinig lampen zijn in Ghana, is het er 's nachts aardedonker. Daarbij schemert het er maar kort, dus het zou zomaar kunnen dat het, als je terug komt van de stad, ineens aardedonker is op het platteland. Dan is het fijn als je je op de sterren kunt oriënteren. Gelukkig zijn die wél goed te zien in zo'n donker land.
- Schiemanen: werken met touw: lekker luieren in het Ghanese zonnetje in een zelf geknoopte hangmat is natuurlijk niet mis. Wat in Ghana ook erg populair is, is vlechten. Dat doen ze niet alleen voor de sier, maar ook om met takken hutten te bouwen. Ghanese Guides vlechten vaak elkaars haren in. Ze kunnen zelfs allerlei ingewikkelde patronen invlechten. Zeker een uitdaging voor de Nederlandse scouts!
- Seinen: op de plantage kun je niet altijd vrijuit spreken. Je kunt zeker geen kritiek op de baas geven. In dat geval is het best handig als je kunt seinen. Stel je voor: je moet lange dagen maken en zit net even uit te rusten van het harde werken. Eén van de werkers staat op de uitkijk en seint door wanneer de baas komt kijken. Dat gebeurt uiteraard met zon en spiegels, stukjes glas of metaal.
- Zeilen, varen, roeien, wrikken, kanoën, kayakken: in Ghana wordt veel gevist. In het Voltameer, het grootste meer van Ghana, varen veel vissers in zelfgemaakte kano's. Ook langs de kust zijn veel vissersdorpjes met bootjes om op zee te vissen.

6.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagschema

Laat het hele kampement een Ghanees dorp uitstralen met potten en pannen. Denk ook aan djembés en andere soorten trommels en ratels. Geef bijvoorbeeld extra bonuspunten voor kampementen die goed bestand zijn tegen olifanten die op hol zijn geslagen of voor kampementen die zich juist (visueel)

inzetten voor het redden van olifanten. Stel eisen aan het primitief koken, denk aan koken op vuur of het bakken in een blik. Denk ook aan het pionieren van rieten afdakjes en het gebruiken van leem en klei.

6.1.3 Verwerken in activiteiten

- Postactiviteit: vlecht een (waterdichte) mand: leuk in combinatie met een wedstrijd waarbij je water in je mand (uiteraard boven je hoofd) moet verplaatsen.
- Gebruik de zon tijdens de hike (wel een beetje tricky als het bewolkt is).
- Laat scouts een vuurtje stoken met een vergrootglas: bij gebrek aan zon kun je natuurlijk ook een lamp gebruiken.
- Laat scouts een boodschap overseinen met behulp van glimmende objecten: bij gebrek aan zon kun je een lamp gebruiken.

6.1.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

UST – 1. Tochttechnieken in thema (hike)

Materiaal:

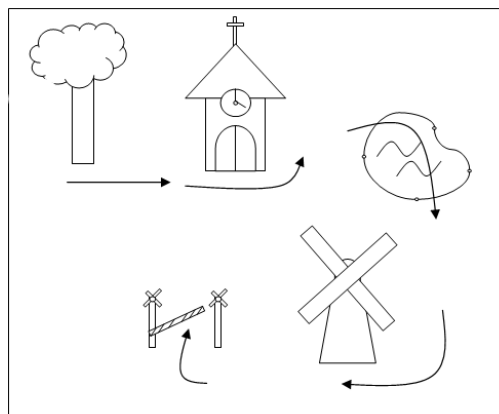
- Kaart en kompas

Beschrijving van de activiteit:

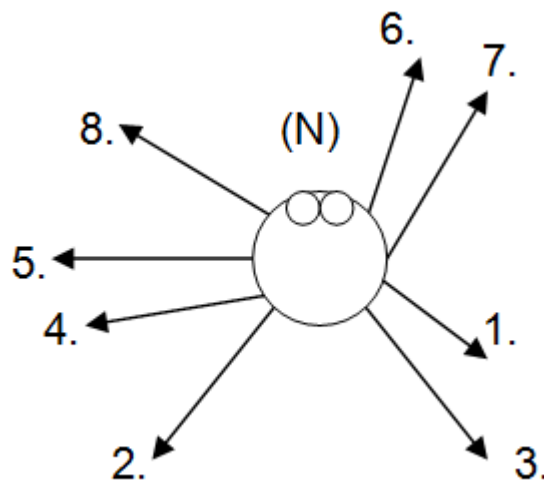
Een goede hike mag natuurlijk niet ontbreken tijdens de RSW. Voor de posten tijdens de hike kun je veel van de voorbeeldactiviteiten uit deze map gebruiken. Maar het is natuurlijk nog leuker als de hele hike in thema is. Naast Ghanese manieren van navigeren, zoals hierboven beschreven (met behulp van de zon en de sterren), kun je ook de 'normale' technieken omzetten in thema.

Voorbeelden van routetechnieken in thema:

- Beschreven route: verwerk de route in een Anansi-verhaal: '... Anansi had al een eind rechtdoor gelopen in de volle zon. Bij de vierde eik langs de weg besloot hij om in de schaduw een dutje te doen. Anansi werd wakker van een paar spetters: het begon te regenen! Snel pakte hij zijn spullen en rende in de richting van de kerktoeren.' De scouts moeten uit de tekst zien te halen hoe ze moeten lopen.
- Herkenningspuntenkaart: in Ghana is het niet vanzelfsprekend dat er goede straten met straatnaambordjes zijn. Maak een kaart op basis van herkenningspunten, zoals een bos, een plas, een kerk, een standbeeld, etc. Geef aan hoe de scouts moeten lopen ten opzichte van deze herkenningspunten. De afstanden op de herkenningspuntenkaart zeggen niets over de werkelijke afstand.



- Kralenroute: in Ghana dragen de vrouwen prachtige kralenkettingen en armbanden. Geef de scouts een ketting mee met verschillende kleuren kralen. Elke kleur staat voor een richting.
- Oleaat: het oleaat is een stuk spinnenweb van Anansi, dat maar op één manier op het web van straten gelegd kan worden. Teken de route op doorzichtig papier, zodat de scouts de route over een kaart kunnen schuiven. Je kunt de route ook op ondoorzichtig papier tekenen voor extra uitdaging.
- Helikopterroute: teken het lijf van Anansi met twee ogen, die geven het noorden aan. De acht poten van de spin zijn de vectoren en geven per kruispunt aan in welke richting de scouts moeten lopen (het hoeft dus niet zo te zijn dat de spin vier poten links en vier poten rechts heeft). Nummer de poten op volgorde van de kruispunten.



UST – 2. Levend Rush Hour (spel voor op een post)

Materiaal:

- Sisaltouw (of iets dergelijks) om het raster te maken
- Kartonnen dozen om de auto's te maken of weer te geven
- Hoge plek voor de verkeersleider
- Zaklamp, spiegeltje of vlaggen om te seinen

Beschrijving van de activiteit:

Het doel van het spel is om je auto in zo min mogelijk zetten uit de Ghanese verkeerschaos te leiden. In Ghana is het verkeer heel erg chaotisch. Het is zeker niet vreemd om compleet ingebouwd te raken. Wanneer je midden tussen al die auto's staat, valt het niet mee om je auto daar weer uit te krijgen. Vanaf een afstandje is de chaos beter te overzien. Daarom besluit de ploeg zich op de splitsen. De ploeg kiest één ploeglid dat goed overzicht kan houden. Hij of zij wordt de verkeersleider. Zorg dat de verkeersleider op een hoge plaats kan staan (platform pionieren of optakelen in een boom). De rest gaat een auto bemannen.

Omdat alle auto's als een gek aan het toeteren zijn, kunnen de verkeersleider en de automobilisten elkaar niet verstaan. Er moet dus geseind worden. De ploegleden bedenken zelf hoe ze dit gaan doen (met een zaklamp of spiegeltje schijnen welke auto naar welk vakje moet bewegen, is het gemakkelijkst, maar je kunt ook ze bijvoorbeeld ook twee vlaggen geven).

Maak op de grond een groot, vierkant raster van 6 x 6 vakken (zie bijlage 5). Maak van hout, van grote kartonnen dozen of van ander materiaal 7 auto's (2 x 1 vakjes, waarvan 1 rode, zie bijlage 5) en 3

tro-tro's (busjes van 3 x1 vakjes, zie bijlage 5). Plaats de auto's en tro-tro's op het raster, exact zoals op het plaatje in bijlage 5. De scouts moeten allemaal in een eigen auto of tro-tro staan (als je meer auto's dan scouts hebt, verdelen de scouts zich zo dat ze ook de lege auto's kunnen verplaatsen).

De verkeersleider bekijkt de situatie en bedenkt hoe hij de rode auto uit het raster kan krijgen. Stap voor stap seint hij naar de chauffeurs welke kant ze op moeten bewegen. Elke verplaatsing telt als een zet, dus als je heen en weer beweegt, telt dat meteen als twee zetten! Om de auto in zo min mogelijk zetten vrij te krijgen, is het dus zaak om goed te kijken naar wat de verkeersleider aangeeft.

De regels op een rijtje:

- De verkeersleider mag niet praten.
- De verkeersleider geeft aanwijzingen door te seinen.
- Auto's en tro-tro's kunnen alleen voor- en achteruit rijden.
- Per zet mag een auto of tro-tro een onbeperkt aantal vakjes voor- of achteruit gezet worden.
- Je moet de puzzel in zo min mogelijk zetten proberen op te lossen.

6.2 SPS – Sport & Spel

Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitengebied. Denk daarbij aan denkspelen, teamspelen, rensporten en postspelen. Scouts hebben zich al behoorlijk ontwikkeld en kunnen daardoor goed zelfstandig spelen uitvoeren. Scouts zijn daarbij inventief en zijn op zoek naar uitdaging en bij spelen willen ze de regels ook wel eens ter discussie stellen. De fysieke kracht en het coördinerend vermogen bij jongens en meiden in deze leeftijd ontwikkelt zich enorm. Het is daardoor leuk om ook strategische spelen in competitieverband te doen. Zo leren ze elkaar beter kennen en vertrouwen en ontdekken ze dat niet de individuele kwaliteiten, maar een goede samenwerking het succes van een groep bepaalt.



6.2.1 Activiteitengebied in thema

- Denkspelen: Ghana heeft een levendige, diverse en goed ontwikkelde cultuur waarbij kennis vooral door praten of uitbeelden overgebracht werd. Daarbij zijn er ook veel koloniale invloeden zichtbaar, waardoor er een veelvoud aan bordspelen gespeeld wordt.
- Sporten en teamspelen: in Ghana worden naast individuele sporten, zoals hardlopen, atletiek en boksen veel verschillende vormen van balsporten gedaan. Door de divers samengestelde bevolking en een veelvoud aan stammen heeft het straatvoetbal verschillende vormen. Ghana heeft op voetbalgebied een leidende rol in Afrika.
- Rensporten: de mens is een typische langeafstandsloper, deze eigenschap is in bepaalde omgevingen handig om vroeg te oefenen. De meeste dieren zijn bijvoorbeeld wel snel, maar hebben minder uithouding waardoor er rennend op dieren wordt gejaagd. Zo zijn in Ghana bijvoorbeeld antilopen wel sneller, maar hebben ze minder uithoudingsvermogen. Met een goede conditie kunnen langeafstandslopers het beest dus na enkele uren inhalen, waardoor training lonend kan zijn.
- Postspelen: in Ghana leeft men in hele hechte gemeenschappen. Wie in het dorp woont, ontkomt niet aan de wetten en rituelen van het dorp. Op de meeste plaatsen zijn er geen luxe producten, zoals internet; daarvoor moet je naar de grote stad reizen. Het Ghanese landschap is heel divers, van bosgebied tot uitgestrekte vlaktes. Omdat Ghana meer is dan een dorp, gaan mensen op reis. Op deze reis kun je je verdiepen in het verleden en heden van het land. Posten kunnen dus een link hebben met markante plekken in Ghana, maar ook met de verschillende landschappen die Ghana rijk is.

- Inspiratie voor activiteiten: Ghanezen zijn net als de meeste andere Afrikanen vanuit hun aard en opvoeding zeer sportieve mensen. Het georganiseerd voetbal is de nationale sport en is bewust als zodanig neergezet na de onafhankelijkheid. Aan vlaggen, stickers, posters, kleding en auto's is zichtbaar dat voetbal de nationale trots is. De sport vervult daarmee een voorbeeldrol: samen kun je in een team veel bereiken.

6.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

De ploegen zijn professionele teams, voor de sport- en spelactiviteiten hebben ze uiteraard een eigen coach die hen aanmoedigt en verzorgt tijdens de warming-up-oefeningen. Dit kan uitstekend voor de activiteiten en tussendoor. Denk ook eens aan ochtendgymnastiek!

Je kunt ook denken aan spel- en teamondersteunende aankleding: voetbalposters, ballen, stickers, vuvuzela's en groepsvlaggen worden uiteraard gewaardeerd.

Het centrale veld is ook een plaats voor rustige spelen, denk daarbij aan Oware (zie <https://activiteitenbank.scouting.nl/wiki/Activiteiten:Oware>) of dammen, maar ook aan hinkelbanen, etc.

6.2.3 Verwerken in activiteiten

- Een spel wordt vaak gebruikt om een voorbeeld te geven van het 'werkleven' in de stad, op zee of het wildreservaat of om dit uit te beelden.
- Smokkelspelen of 'kool-geit-wolf'-opdrachten tijdens een hike kunnen perfect vertaald worden in stropers-reservaatpolitie-piraten of stammen-wilde dieren thema's.
- Jachtspelen, zoals sluipspelen om 'eten' (ingrediënten of ontbijt) te veroveren, kunnen goed in teamverband op een tactische manier tegen elkaar gespeeld worden.
- Estafettespelen worden 'junglehindernisbanen' met elementen uit de stad of de natuur. Water halen met echte kruiken op het hoofd, wilde dieren om de scouts heen of bomen waar ze in moeten klimmen.
- Typisch Afrikaanse strategische spelen, zoals Oware, kunnen ook 'levensgroot' gedaan worden door bijvoorbeeld teams van levende pionnen, waarbij de scouts onderling overleggen.
- Laat de scoutsploegen elkaar uitdagen in een spelencircuit, waarvoor ze zelf de spelen en regels maken.

6.2.4 Uitgewerkte activiteiten

SPS – 1. Earthball-rugby-competitie (activiteit voor punten tijdens kamp, competitief veldspel)

Materiaal:

- Megagrote bal (earthball), te lenen bij speel-o-theken of speluitleendiensten in je buurt of zelf (laten) maken met lappen, plastic, ducttape en vullen met strandballen

Beschrijving van de activiteit:

Een spel dat wereldwijd met (gelijksoortige) ballen gespeeld wordt is Earthball-rugby. De earthball wordt in het midden van een groot veld gelegd. Twee teams gaan elk aan een kant van het veld in een rij staan. Het doel van het spel is om de bal, op welke manier dan ook, over de andere doellijn te krijgen. Nadat een teken is gegeven, stormen de spelers op de bal af. Schreeuwen, dringen, elkaar wegduwen, alles maakt deel uit van de strategie. Er hoeft geen tijd of te behalen puntenaantal afgesproken te worden, het spel eindigt als de spelers uitgeput zijn.

SPS – 2. Stammenstrijd (competitief pleinspel met individuen)

Materiaal:

- Stoepkrijt
- Plein

Beschrijving van de activiteit:

Er wordt een cirkel op de grond getekend. Vanuit het middelpunt worden lijnen getrokken, zodat de cirkel verdeeld wordt in evenveel stukken als er landen zijn. In het midden wordt er een kleinere cirkel getrokken: Niemandsland. Elke deelnemer kiest welk land hij of zij wil zijn en zet de naam in zijn stuk land. Om de beurt wordt gezegd wie er land mag veroveren. Diegene die aan de beurt is, rent drie rondjes door alle landen en roept dan: "Stop". De andere landen zijn tijdens het rondrennen 'gevlucht' uit hun eigen land en stoppen op het moment dat er "Stop" geroepen wordt. Vanuit het land van de veroveraar mag de veroveraar proberen om de vluchters aan te raken. Dat kan bijvoorbeeld liggend op de grond, met één voet nog in het eigen land. Ook mag dit vanuit Niemandsland. Kun je een vluchter aantikken vanuit je eigen land, dan zet je een cirkel om de voeten van de vluchter heen. Hierin zet je de naam van je eigen land. De vluchter gaat weer in zijn eigen land in de cirkel staan. Vervolgens geeft de veroveraar het commando 'lopen', totdat de volgende vluchter in de buurt komt om te tikken. De vluchters kunnen ook proberen met een grote sprong in hun eigen land terecht te komen, zonder dat de veroveraar hen kan aantikken. Als iedereen weer in zijn eigen land is, begint het spel weer opnieuw met een andere veroveraar. Als vluchter kun je na een tijdje proberen om via de veroverde landjes weer in je eigen land te komen zonder getikt te worden. De winnaar is degene die het meeste land bezit. Bij deze variant mogen ook de landen in de cirkel veroverd worden.

Tip: dit spel kan uitdagender gemaakt worden door het met meerdere ploegen tegen elkaar te spelen op een grote vlakte. Iedere ploeg heeft dan een eigen deel van het veld, moet als geheel de rondjes rennen, met de hele ploeg vluchten, tikken en terugkomen in het eigen land. De puntenverdeling kan op basis van landgrootte of aantal stukken land plaatsvinden.

6.3 BL – Buitenleven

Dit activiteitengebied bevat activiteiten waarmee scouts meer kennis krijgen over overleven, de natuur, het milieu en oriënteren. Het kunnen improviseren is ook belangrijk in Ghana, aangezien lang niet altijd alles gaat zoals gepland. Zeker in het dunbevolkte binnenland zijn veel inwoners aangewezen op bronnen uit de natuur, en dan komen de kennis en vaardigheden die onder het activiteitengebied Buitenleven vallen goed van pas.



6.3.1 Activiteitengebied in thema

- Buitensport: centraal hierin staat het survallen (overlevingstechnieken). Scouts leren risico's in te schatten en zwaardere hindernissen te nemen. De binnenlanden van Ghana zijn dunbevolkt. De bewoners zijn daar meer op bronnen uit de natuur aangewezen. Welke bronnen uit de natuur kun je gebruiken, wat kun je uit de natuur wel eten en drinken en wat niet?
- Kennis van plant en dier: in Ghana komen andere planten en dieren voor dan in Nederland. Er zijn diverse boeken en websites waarmee scouts informatie over de flora en fauna van Ghana kunnen opzoeken. Wat weten de scouts hierover?
- Milieu: de grootste milieuproblemen in Ghana zijn watervervuiling, luchtverontreiniging, afval, erosie en woestijnvorming. Daarnaast zijn water en energie vaak schaars. Hoe zouden de scouts hiermee omgaan?

- Natuurbeheer: op welke wijze kun je de natuur in stand houden en wat kun je daarvoor op welk moment het beste doen? Om te overleven in Ghana 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 weer in Ghana is anders dan in Nederland. Bovendien zijn er veel lokale verschillen: van een nat moessonklimaat in het zuidwesten aan de kust tot een warm en droog steppeklimaat in het noordoosten. Een groot deel van Ghana kent een regentijd en een droge tijd. De planten en dieren, maar ook de lokale bevolking, zullen zich moeten aanpassen aan het weer.
- Sterrenkunde: kennis hebben over het zonnestelsel, het verloop van de maan en de zon en de positionering van de sterren. Zo kun je 's nachts navigeren zonder kompas door naar de sterren te kijken. In Ghana is minder lichtvervuiling en daardoor zal je 's nachts meer sterren kunnen zien, op voorwaarde dat het onbewolkt is natuurlijk.

6.3.2 *Verwerken in het centrale kamp-/dagthema*

- Richt het terrein in zoals een Ghanees dorp en denk hierbij ook aan planten die in Ghana voorkomen. Zie bijvoorbeeld ook het idee hieronder over de Baobab of apenbroodboom.
- Probeer in de maaltijd ook gebruik te maken van ingrediënten die komen van planten die in Ghana groeien. Op internet is hierover veel informatie te vinden.
- Hanteer een rationele, pragmatische, op de natuur gerichte insteek. Hoe zouden mensen in Ghana dat doen?
- Afval is een groot probleem in de sloppenwijken in de grote steden van Ghana. Afval verwerken is kostbaar en bovendien een belasting voor het milieu. Stimuleer daarom hergebruik van materialen, ook in de keuken.

6.3.3 *Verwerken in activiteiten*

- De spin Anansi speelt een hoofdrol in veel verhalen en mythes uit Ghana. Laat deze spin terugkomen tijdens een post op de hike, bijvoorbeeld door een survivalopdracht waarbij door of over een spinnenweb geklommen moet worden.
- Laat een deel van de hikeroute lopen op een oleaat, waarbij je van een oleaat een heel spinnenweb maakt. Maak dan de lijn die gevolgd moet worden wat dikker of teken deze in een andere kleur.
- Ghana kent droge gebieden, maar in de regentijd kan het er ook erg hard regenen. Laat de scouts van natuurlijke materialen een onderkomen bouwen dat deze buien kan doorstaan. Test dit door er emmers water overheen leeg te gooien.

6.3.4 *Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten*

BL – 1. De Baobab of apenbroodboom

Beschrijving van de activiteit:

De baobab is een boomsoort die in Ghana voorkomt. Hij verliest zijn blad in droge tijden en heeft blad in de regentijd. De boom heeft een relatief korte, maar zeer dikke stam, die wel zestien meter dik kan worden. Als de bomen kaal zijn, lijken ze op het wortelstelsel van een omgekeerde boom.

De bomen gebruiken de stam om in de regentijd water op te staan voor de droge tijd. De bomen zijn door wateropslag droogtebestendig en kunnen in de droge tijd enigszins inkrimpen. Volgens dateringen zouden deze bomen meer dan duizend jaar oud kunnen worden.

Probeer als aankleding van je terrein deze boom na te maken van natuurlijke materialen.



Bron afbeelding: Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/wiki/Afrikaanse_baobab

BL – 2. Dieren in Ghana (avondspel)

Materiaal:

- Afgebakend stuk bos of bosachtig terrein
- Per ploeg een kaart met pootafdrukken van dieren die in Ghana voorkomen:
 - Op iedere kaart staat een volgorde aangegeven
 - Het is belangrijk om voor de afbeeldingen echte pootafdrukken te gebruiken die bij dieren uit Ghana horen, want anders kunnen de scouts deze niet herkennen

Beschrijving van de activiteit:

De scouts gaan 's avonds in het donker een dierengeluidenspel spelen met dieren die alleen in Ghana voorkomen. Iedere ploeg gaat de dieren zoeken op volgorde van hun kaart. Daarvoor moet je dus eerst de pootafdruk herkennen, en dan dit dier via het geluid opzoeken. De leiding maakt de geluiden en deze 'dieren' mogen zich binnen de grenzen van het terrein verplaatsen.

Let op: er is één dier dat je niet wilt tegenkomen, namelijk de spin Anansi. Komt jouw ploeg Anansi tegen, dan wordt er een scout uit de ploeg meegenomen door Anansi en in het web opgesloten. De ploeg moet een ander dier vinden dat hun ploeggenoot uit het web kan bevrijden. De scouts moeten zelf ontdekken welke (twee) dieren die rondlopen dat kunnen. De ploeg die als snelste klaar is, wint.

BL – 3. Stuwdam en elektriciteit (overkoepelende opdracht)

Materiaal:

- Koperdraad
- Heel klein lampje, liefst een LED-lampje (bijvoorbeeld uit een fietslampje), geen gloeilamp, want die heeft teveel stroom nodig
- Magneet (hoe sterker, hoe beter)
- PVC-buis, opgerold stuk papier of iets anders dat als buis kan dienen (niet van metaal)
- Plakband
- (zak)mes

Beschrijving van de activiteit:

In Ghana ligt het Voltameer, dat is een heel groot stuwmeer. Qua oppervlakte is dit het grootste stuwmeer van de wereld. Aan het eind van het meer wordt het water tegengehouden door de Akosombodam, ook wel de Voltadam genoemd.

In de Voltadam wordt elektriciteit opgewekt. Dat gebeurt door het water van heel hoog in de stuwdam heel hard naar beneden te laten stromen. Het water gaat langs een grote generator die gaat draaien en zo elektriciteit kan opwekken.

In dit proefje gaan de scouts met hun ploeg zelf een dynamo maken en elektriciteit opwekken. Draai een lang stuk koperdraad om de buis heen, en zorg ervoor dat beide uiteinden uitsteken. Hierbij kan plakband van pas komen.

Let op: het moet echt een lang stuk zijn! Hoe meer windingen, hoe beter. Honderd windingen is geen slecht begin.

Schraap met je (zak)mes aan beide uiteinden een stukje van het isolatiemateriaal (de buitenste laag) van het koperdraad weg. Sluit het lampje aan op de uiteinden van de draad. Zet dit draad goed vast met plakband. De beide uiteinden van de koperdraad mogen elkaar niet raken. Laat nu het magneetje van boven naar beneden door de buis vallen en kijk wat er gebeurt! Probeer het ook een keer andersom.

De magneet valt door de spoel heen. Het magneetveld beweegt logischerwijs mee. Een bewegend magneetveld wekt een elektrische stroom op, en op deze manier ontstaat er in elke winding van de spoel een hele kleine spanning. En honderd windingen zorgen voor honderd keer die kleine spanning. Aangezien het koperdraad is verbonden met het lampje, gaat de opgewekte stroom naar het lampje. En als er maar genoeg windingen zijn, dan gaat het lampje vanzelf branden!

Let op: bij een LED-lamp kan de stroom maar in één richting door de lamp lopen. Gaat de stroom de andere kant op, dan gebeurt er niets. Dus als je een LED-lampje gebruikt en het lampje gaat niet branden, zet dan de spoel andersom en laat de magneet vanaf de andere kant door de spoel gaan. De stroom gaat dan ook de andere kant op.

Ter voorbereiding kun je een filmpje bekijken: <https://www.youtube.com/watch?v=3vTlcFirA0o#t=13>

6.4 EXP - Expressie

In het activiteitengebied Expressie komen de scouts er achter dat kunstzinnig bezig zijn gaaf is! Elk land heeft zijn eigen wijze van uiten. Met verschillende technieken kunnen zij uiting geven aan ervaringen. Ze kunnen een combinatie maken van specifieke Nederlandse en Ghanese kunstzinnige vormgeving en op die manier de verschillen en de overeenkomsten leren. De scouts leren op een andere wijze naar kunst uit een ander land te kijken en hun eigen ervaringen, indrukken of emoties vast te leggen op een voor Nederlandse begrippen andere manier.



6.4.1 Activiteitengebied in thema

- Dansen: bewegen gebeurt vaak in combinatie met muziek. Dansen kan op verschillende ritmes, in verschillende vormen en met verschillende aantallen mensen. Scouts leren zo controle te houden, hun lichaamsdelen behendiger te gebruiken en ze leren ook samenwerken. Voor de Ghanese scouts is dansen niet alleen een tijdverdrijf, maar vele dansen hebben ook een eeuwenoude traditie en symbolische waarde.
- Filmen: een techniek waarmee je verhalen kunt vastleggen vanuit verschillende perspectieven. Scouts leren daarmee dat je situaties van een andere kant kunt bekijken. In de Ghanese cultuur zullen scouts minder met deze techniek bezig zijn, maar ook daar is de media niet stil blijven staan. Dus ook via het internet delen scouts berichten met elkaar voorzien van videobeelden.
- Fotograferen: vastleggen van objecten, situaties en gebeurtenissen. Voor iedere scout die naar Ghana gaat, is het meenemen van een fotocamera een vaststaand feit. Scouts leren te kijken naar details zonder het geheel uit het oog te verliezen. Van panoramafoto's tot close-ups en macrofoto's.
- Grafische technieken: er zijn verschillende materialen waarmee informatie vastgelegd kan worden. Zo kun je bijvoorbeeld je verslag van een reis naar Ghana op zeer verschillende manieren vastleggen. Foto's printen, stempelen, sjabloneren of spatten of er een waar scrapbook van maken.
- Handvaardigheid: met verschillende gereedschappen materiaal bewerken om een object te creëren. Scouts leren daarbij welk gereedschap er gebruikt dient te worden en wat de juiste manier daarvoor is. Zij leren ook hoe materialen bewerkt dienen te worden. In Ghana zullen er andere materialen voorhanden zijn dan in Nederland. Ook kunnen de gereedschappen in Ghana sterk afwijken van die in Nederland, waarbij je Nederlandse scouts leert dat niet alles gemotoriseerd gedaan hoeft te worden.
- Textiele werkvormen: Ghanezen dragen veel kleurige stoffen, waarbij de kleuren vaak nog een betekenis hebben als het gaat om de sociale status. Verschillende stoffen kunnen met diverse technieken verbonden en versierd worden. Denk aan batikken, zeefdrukken of textiel en borduren. Op deze manier kunnen scouts hun eigen kleding ontwerpen.
- 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, een kern(boodschap) en een slot. Naast de globale opvoering zijn er ook verschillende toneelvormen, zoals tekst toneel, drama, sketches, mime en improvisatietoneel. Het is een manier om zo verschillende karaktereigenschappen te leren en rollen te oefenen. Omdat het voor niet elke Nederlandse scout mogelijk is om in het Engels (voertaal van Ghana) te spreken en omdat een Ghanese scout geen Nederlands spreekt of begrijpt, is het opstellen van een mimespel hier misschien wel de meest geschikte vorm om te gebruiken.
- Muziek maken: muziek wordt vaak gebruikt als hulpmiddel om uiting te geven aan een beleving. Denk daarbij aan het zingen van liedjes bij een opvoering.

Zingen kan erg privé zijn, maar is juist ook goed voor de ontwikkeling van het groepsgevoel. Ghanese scouts hebben een heel uitgebreide zangbundel en het zou leuk zijn als de Nederlandse scouts daar een aantal liedjes uit mee kunnen zingen.

- 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. Denk hierbij aan het bijhouden van een logboek (reisverslag, blog, www.waarbenijj.nu). Zo blijven familie en kennissen op de hoogte van de belevenissen.

6.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagschema

In Ghana zijn verhalen vertellen, muziek maken en dansen veel meer op straat te vinden dan hier. Verplaats het theater spontaan naar een plek tussen de tenten of laat de scouts hun eigen dans- en zangtalenten showen. Zorg voor ratels, trommels, lappen en doeken op een goed bereikbare plek op het terrein. Op deze manier kan er spontaan iets ontstaan.

6.4.3 Verwerken in activiteiten

Ook alle dagelijkse dingen gaan in Ghana gepaard met muziek en dans. Denk dus aan een muziekje tijdens het afwassen, een dans of een trommelpost tijdens de hike. Vraag ploegen niet alleen om een yell te maken, maar laat ze er ook een dansje bij doen. En dan zo dat ze zich onderscheiden van de andere ploegen natuurlijk!

6.4.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

EXP – 1. Maak je eigen eetgerei (overkoepelende opdracht)

Materiaal:

- Restanten hout
- Takken
- Bindgaren
- Klei
- Kosteloos materiaal (dat wat er in Ghana voorhanden is)

Beschrijving van de activiteit:

Het doel is om met je hele ploeg een setje eetgerei te maken dat per persoon bestaat uit een bord, een mok, een mes, een lepel en een vork. De ploegleden maken met elkaar hun eigen eetgerei. De gehele set moet zoveel mogelijk bij elkaar passen. Zelf creatief zijn om van de materialen die aanwezig zijn eetgerei te maken en die daarna ook te gebruiken tijdens één van de maaltijden.

EXP – 2. Muziekinstrument maken van kosteloos materiaal (activiteit voor een post)

Materiaal:

- IJzerdraad
- Houtresten
- Conservenblikken
- Autobinnenbanden
- Gereedschap

Beschrijving van de activiteit:

Per persoon maken de leden van een ploeg een ander muziekinstrument en daarna componeren zij een muziekstuk dat tijdens het kampvuur wordt opgedragen. Let er wel op dat de geluiden echt Afrikaans overkomen.

EXP – 3. Schminken voor een groot feest (activiteit voor een post)

Materiaal:

- Schminkdozen
- Spiegels
- Voorbeelden op papier

Beschrijving van de activiteit:

Bij grote feesten komen heel veel tradities naar voren. Daarbij hoort ook het beschilderen van het gezicht. Kies met de ploeg een voorbeeld uit en laat iedereen zichzelf schminken, zoals op het plaatje staat. De hele ploeg moet er hetzelfde uitzien.

EXP – 4. Anansi-verhaal uitspelen (overkoepelende opdracht)

Materiaal:

- Een Anansi-verhaal in een gesloten envelop met de naam van de ploeg erop

Beschrijving van de activiteit:

De ploeg leest met elkaar het verhaal door en vertaalt het dan naar een situatie in de tegenwoordige tijd. Dat verhaal gaan ze instuderen en bij het kampvuur uitvoeren. Het geheel mag een vooraf bepaald aantal minuten duren. Bepaal de tijd aan de hand van het aantal ploegen dat meedoet.

Stop de verhalen in een gesloten envelop, zodat de ploegen niet kunnen kiezen en er verschillende verhalen opgevoerd worden.

6.5 ID – Identiteit

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groep en levensovertuigingen horen in het activiteitengebied Identiteit thuis. Laat scouts met elkaar bespreken hoe ze zichzelf en anderen zien, welke idolen ze hebben en waarom. Het zelf vormgeven aan hun groepsidentiteit hoort daarbij. Scouts kunnen zich als groep onderscheiden door een eigen naam, vlag, yell, etc. Het invullen van omgangsnormen en waarden hoort daarbij. Bespreek daarom de kampregels, de achtergronden daarvan en het respecteren van geloofsuitingen met de troep.



6.5.1 Activiteitengebied in thema

- Groep: in Ghana behoort iedereen tot een stam. Er zijn er wel honderd verschillende stammen met elk hun eigen manier van leven. De tradities die bij de betreffende stam horen, bepalen voor een belangrijk deel de leefwijze van de personen in kwestie. Iedere stam heeft unieke eigenschappen voor wat betreft organisatie, cultuur, gebruiken en normen en waarden.
- Levensovertuigingen: het geloof ligt in Ghana vaak letterlijk op straat. Winkels, kapperszaken, autowerkplaatsen, scholen; alles heeft een naam met daarin 'God' of 'Jezus'. De meeste Ghanezen mixen hun christelijke of islamitische overtuiging overigens met animistische, traditionele tradities en rituelen.
- Zelfbeeld: in Ghana is een laag zelfbeeld en gebrek aan zelfvertrouwen onder jongeren zowel de oorzaak als het gevolg van hun slechte prestaties op school en in hun werk. Door verschillende omstandigheden (afstand tot ouders, taboes, tradities, discriminatie van vrouwen, etc.) zijn er al vroegtijdig verschillende keuzemomenten en ontstaat een afhankelijke opstelling in het leven en een gebrek aan ontwikkeling.

6.5.2 Inspiratie voor activiteiten

Ghanezen zijn net als de meeste andere Afrikanen zeer sociale mensen en georiënteerd op de groep. Je kunt dus van iedereen hulp verwachten. Maar als jij ergens iemand ziet die hulp kan gebruiken, wordt die hulp ook van jou verwacht. Daarnaast is goed contact met je burens erg belangrijk in deze leefwijze. Dit past erg goed bij Scoutingactiviteiten! Voor inspiratie zie de tips hieronder.

6.5.3 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Zelf in een opkomst vooraf aan de RSW Ghanese kledingstukken maken en meenemen naar de RSW. Dit kan een sjaal zijn, maar het kunnen ook vriendschapsarmbandjes zijn.
- Je tent versieren met inheemse of gevonden materialen.
- Een passende Ghanese stamnaam en bijnamen voor de leden bedenken.

6.5.4 Verwerken in activiteiten

- Bedenk op een bestaand Scoutinglied een nieuw (refrein) waarin de namen van de ploegleden, de karaktereigenschappen en de groepsnaam verwerkt zijn.
- Geef opdrachten waarbij de ploegen gevraagd worden om met anderen samen te werken, dit kan door het doen activiteiten met een beperking (bijvoorbeeld geblinddoekt), door ze expliciet te vragen iets samen met een ander te doen (twee aan twee over een touwbrug) of door ze spiegelspelen te laten doen, waarbij ze zonder praten de activiteiten van een ander na moeten doen.
- Laat de scouts allemaal een compliment of goede eigenschap bedenken voor hun andere ploeggenoten. Dit kan bijvoorbeeld door mindmapping (een associatieboom uitschrijven), een acrostichon (woorden met de beginletter van de voornaam), living statues (uitbeelden van elkaar) of een collage (uit tijdschriften beelden die volgens hen bij hun groepsleden passen knippen en bij deze persoon neerleggen).
- Over de streep (cross the line): een confronterende activiteit gebaseerd op het tv-programma. Bedenk een aantal stellingen op basis waarvan personen aan kunnen geven of ze daarmee ervaring hebben en of ze die belangrijk vinden. Doe dit in een comfortabele en veilige omgeving en houd de vragen losjes. Op internet is veel te vinden voor een indruk van de opzet en inhoud: http://www.unc.edu/depts/scale/programs/arfiles/crossing_the_line.pdf (Amerikaans Engels).
- De jongeren worden uitgenodigd om hun eigen levensloop uit te tekenen op een 'levenslijn'. Met symbolen, kleuren en illustraties brengen ze belangrijke momenten in beeld.

6.5.5 Uitgewerkte activiteiten

ID – 1. Fotocollage (competitieve opdracht voor groep voor punten, voorbereiding of doorlopende activiteit tijdens het kamp)

Materiaal:

- Fototoestel/smartphone
- Beeldbewerkingsprogramma
- Printer

Beschrijving van de activiteit:

Het doel van deze activiteit is het verbeelden van de identiteit van de groep, het vergroten van zelfkennis en het versterken van het groepsgevoel. Scouts krijgen de uitdaging om na te denken waar zij als ploeg goed in zijn (plezier maken, zingen, winnen, etc.). Ze gaan naar de RSW als een stam. De opdracht is dat ze een fotocollage van hun ploeg maken, waarmee ze zowel in gezicht, kleding en locatie duidelijk maken wat hen als ploeg verbindt. Laat ze eventueel per dagdeel van de RSW een

andere collage maken die ze als 'bonus' in kunnen zetten als ze zichzelf goed kennen en ook echt door die eigenschap hoog scoren. Uiteraard hoort hier ook een eigen stammenkreet (lijflied of yell) bij.

ID – 2. De tro-tro-trip (bezinningsactiviteit (niet competitief) voor tijdsinvulling)

Materiaal:

- Verhaal
- Pennen
- Papier

Beschrijving van de activiteit:

Het doel van deze activiteit is bezinning, het waarderen van bezit en het ontdekken van de kracht van samenwerking.

Geef iedereen pen en papier en vraag je leden tijdens het verhaal dat je voorleest de instructies te volgen. Bij elke opdracht pauzeer je even, tot iedereen weer bij is:

"Er is in ons dorp een slechte oogst van de akkers geweest, er is een tekort aan voedsel, inkomsten en aanvoer van goederen. De stamleiders hebben iedereen die niet kan jagen of verzorgen verboden om nog in het dorp te blijven. Ook kinderen van grote families moeten nu uit het dorp weg. Jullie gaan naar een internaat (een school) in de grote stad. Je maakt een lijstje met de tien belangrijkste dingen die je wil meenemen."

De scouts schrijven tien dingen die zij belangrijk vinden op hun papier.

"Er wordt een bus met chauffeur geregeld die jullie naar een school verderop kan brengen. Een trotro-trip kost € 25,- per persoon en je mag alleen een kleine tas meenemen. Je begint je zakgeld te sparen en draagt je identiteitskaart en je spaargeld altijd op je lichaam, ook als je slaapt. Op een ochtend hoor je ineens dat je gratis mee kunt rijden met iemand die inkopen in de stad gaat doen. Je moet snel beslissen, springt op en kleed je haastig aan. Er wordt op je deur gebonkt, je moeder schreeuwt dat ze weggaan, je kunt niet ontbijten... Je pakt nog snel een tas en enkele dingetjes, en rent door de straten. Door je haast kon je maar vijf dingen meenemen."

De scouts schrappen vijf dingen van hun lijstje.

"Je loopt over het drukke plein, maar omdat je eigenlijk niet weet wie je de lift aanbiedt, ben je bang dat je te laat komt. Je ziet iemand in een busje slapen en je wekt de chauffeur. Hij zegt dat het nu te warm is om te rijden. Je moet dus wachten en koopt wat te eten en te drinken op de markt. 's Middags komt de chauffeur om geld vragen. Je hebt niet voldoende geld bij elkaar, maar de chauffeur zegt dat jullie mee kunnen als iedereen twee bezittingen afgeeft."

Iedere scout schrapt twee dingen van zijn of haar lijstje.

"Samen met de andere kinderen kruip je in de auto. Die is erg krap en ruikt vies. Onderweg wiebelt hij door de hobbels en de slechte vering, en de anderen worden wagenziek. Iemand naast jou geeft over op je tas, en nog één van je bezittingen gaat eraan."

De scouts schrappen één ding van hun lijstje.

“Je bent onderweg in slaap gevallen. De auto stopt met een ruk, iemand schreeuwt dat jullie snel moeten uitstappen. Buiten is het donker en bij het struikelen verlies je nog één van je bezittingen.”

De scouts schrappen één ding van hun lijstje.

“Je rent achter de andere kinderen aan het dorp in, zij weten vast de weg. Je been doet pijn en je ziet bijna niks. Plotseling roept iemand 'Stop!', met iets in een taal die je niet verstaat. Een straffe zaklamp verblindt je, politie grijpt je vast. Je wordt naar het kantoor gevoerd en daar beginnen agenten je te ondervragen. Je verstaat ze niet, maar in het beetje Engels dat je spreekt, kun je zeggen hoe je heet, waar je vandaan komt en dat je hier naar school wilt. De agenten praten met elkaar. Je bent moe, bang en in de war. Je begrijpt dat ze jou wel willen wegbrengen. Uiteindelijk kom je aan bij de school, maar daar moet je een toets en keuring doen waarmee het schoolbestuur bepaalt of je mag blijven en naar welke klas je gaat.”

Na het verhaal kun je ieders ervaringen delen. Het doel is te bepalen wat de individuen belangrijk vinden en hoe ze zich zouden opstellen in een snel veranderende situatie. De gespreksleider kan hiervoor de volgende vragen stellen:

- Welk ding hield je als laatste over en waarom vond je dat het belangrijkste?
- Hoe voelde het om maar tien dingen te mogen kiezen en ze vervolgens ook nog te moeten schrappen?
- Waarom stemde je wel/niet als ploeg af welke dingen je zou schrappen? Wat zou handiger geweest zijn?
- Welk soort steun zou je nodig hebben als je op deze manier in een nieuwe omgeving kwam?
- Krijgen nieuwelingen die in jouw groep of klas komen die steun?
- Wat kunnen scouts bij hun eigen groep doen in zo'n situatie?

Aansluitend krijgt de ploeg de opdracht om de bezittingen die ze nu samen hebben als groep te waarderen. Hiervoor krijgt ieder lid een blanco vel waarop de resterende bezittingen op volgorde van belangrijkheid gezet worden. Door deze van beneden naar boven punten te geven en die op te tellen, ontstaat een gemiddelde van de groep.

Laat de scouts dit daarna vergelijken met de piramide van Maslow (http://nl.wikipedia.org/wiki/Piramide_van_Maslow). Welke delen van de piramide kunnen met de bezittingen ingevuld worden? Waar zouden ze als groep met de bezittingen verder invulling aan kunnen geven?

Als ze per persoon hun uiteindelijke bezit mochten omruilen voor een van de negen verloren bezittingen, wat zouden ze nu dan nemen en waarom? De uiteindelijke conclusie zou zijn dat als je met elkaar afstemt, iedereen iets behoudt waarmee hij of zij in de ploeg iets toevoegt en dat delen, ze samen meer plezier krijgen.

6.6 SL – Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij vallen onder het activiteitengebied Samenleving. Laat scouts overleggen op welke manier zij een bijdrage willen leveren aan de maatschappij en hoe ze die doelen gaan bereiken.



6.6.1 Activiteitengebied in thema

- Eigen omgeving: scouts weten zich prima te oriënteren binnen de eigen omgeving en leren dat ook vrij snel op kamp. Zou het ook lukken in een voor hen totaal vreemd land als Ghana?

Wat zijn de verschillen in belangrijke oriëntatiepunten. En vooral: zijn er ook overeenkomsten? Zijn de scouts in staat bekende elementen te combineren met onbekende om bijvoorbeeld hun weg te vinden op een 'grote Ghanese markt' of te reizen met een 'trotro' (Ghanees OV-busje)?

- Cultureel erfgoed: cultureel erfgoed wordt nog beter zichtbaar in vergelijking met dat van een totaal ander land als Ghana. Hoe is het cultureel erfgoed uit de eigen omgeving te vergelijken met dat van Ghana? Wat is nu echt 'typisch Nederlands' en wat zijn elementen die je eigenlijk overal wel terug ziet komen (kerken, gedenkplaatsen, etc.)? Is er een soort 'universele code' te ontdekken voor wat iets waardevol cultureel erfgoed maakt? Wordt dat bepaald door de geschiedenis, een gevoel of gewoon door het aantal foto's van toeristen? Wordt cultureel erfgoed van een land eigenlijk bepaald door landsgrenzen?

Ghana en Nederland delen een stuk geschiedenis in de West-Indische Compagnie (WIC), met name de slavenhandel. De (slaven)forten die in Ghana cultureel erfgoed vormen, hebben dus ook in de Nederlandse geschiedenis een belangrijke rol gespeeld, zie hiervoor

http://nl.wikipedia.org/wiki/Nederlandse_Goudkust. Veel van deze forten zijn door Nederlanders veroverd. Er zijn in Ghana ook andere sporen van Nederland zichtbaar in bijvoorbeeld straatnamen en de Nederlandse leeuw is ook terug te vinden op bijvoorbeeld gebouwen. In Nederland heb je weer het slavernijmonument en is de WIC- en slavernijgeschiedenis in diverse musea en monumenten te zien. De focus van het Nederlandse slavernijverleden ligt op onze kolonie Suriname (waar ook weer veel monumenten en musea met betrekking tot slavernij te vinden zijn), maar een groot deel van de Surinaamse slaven is oorspronkelijk verscheept vanuit Ghana.

Ook in Nederland wonen nu nog veel mensen van Ghanese (Surinaamse) afkomst. Hoe zouden zij tegen ons cultureel erfgoed, zoals dat van de WIC, aankijken? Speelt geboorteland en afkomst een rol voor de inhoud en betekenis van cultureel erfgoed? Er is een aflevering van Het Klokhuis waarin een reporter met 'roots' in Ghana een slavenfort bezoekt:

<http://www.uitzendinggemist.nl/afleveringen/479503>.

- Maatschappij: hierboven werd al even gesproken over de Ghanese gemeenschap in Nederland. De belangen van Ghanezen in Nederland worden behartigd door verschillende organisaties, overkoepelend door de Stichting Ghanese Gemeenschap Nederland of Recogin (<http://www.recogin.nl>). Hoe staan mensen van Ghanese afkomst in de Nederlandse maatschappij? Kennen de scouts iemand van Ghanese afkomst en waar is dit aan te merken? Hoewel Ghanese families vaak al generaties lang in Nederland wonen, zijn onderwerpen als 'integratie' en 'racisme' nog steeds van toepassing.

De rol van Nederland in de slavenhandel wordt ook al eerder genoemd (voor korte filmpjes, zie <http://www.schooltv.nl/beeldbank/zoek/?q=slavernij>). Wat kunnen we hiervan leren? En wat is hiervan in het heden nog zichtbaar in de Nederlandse maatschappij? Slavernij is nu verboden, maar is het helemaal verdwenen?

In de tijd van de slavernij moesten ook kinderen en jongeren als slaaf aan het werk. Ook nu is er in de wereld nog sprake van kinderarbeid. In Ghana bestaat er leerplicht, maar er wordt niet echt op gecontroleerd. Hoewel er in Ghana minder schrijnende gevallen van kinderarbeid zijn dan in sommige andere landen, zijn er kinderen die niet (meer) naar school gaan, omdat er simpelweg geen geld voor is of omdat ze (vinden dat ze) hun ouders moeten helpen.

Jongeren in Ghana hebben sowieso al vanaf heel jong te maken met allerlei verantwoordelijkheden die voor de meeste Nederlandse meiden en jongens nog door volwassenen worden gedragen. Voorzieningen zijn in Ghana niet zo vanzelfsprekend als in Nederland. Zijn de Ghanese kinderen en jongeren daarom heel zielig, of misschien ook wel heel sterk? Een mooie uitzending hierover van Steffpacking, gericht op jongeren vind je op <http://www.uitzendinggemist.nl/afleveringen/1326873>). Laat dit de scouts door een andere bril kijken naar de rol die zij in de Nederlands maatschappij innemen? Wisten ze dat één op de

drie Ghanese jongeren een mobiele telefoon heeft?

Het doel van het thema is niet om ons te richten op Ghana als 'ontwikkelingsland'. Wel komen we op deze manier bij het onderwerp van kinderrechten wereldwijd. Ook kan er een vergelijking worden getrokken met de Nederlandse maatschappij. Misschien valt er wel iets te leren van de sterke Ghanese jongeren en sociale banden. En wat dacht je van de openheid, hulpvaardigheid en vriendelijkheid van de Ghanese? Op Ghanese scholen zijn schooluniformen verplicht, net als het kaalscheren van het hoofd: iedereen ziet er hetzelfde uit. Wat is het effect hiervan op de 'minimaatschappij' die een klas vormt?

In Ghana bevinden zich grote hoeveelheden 'gedumpt' elektronica-afval uit Nederland, die voor veel problemen zorgen, zie voor meer informatie bijvoorbeeld

<http://makeitfair.org/nl/de-feiten/nieuws/elektronisch-afval-uit-europa-schaadt-gezondheid-en-milieu-in-ghana> en <http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/africa/7544003.stm>. Aan de hand hiervan kan worden gekeken naar de verantwoordelijkheid van Nederland als het gaat om duurzaamheid.

6.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Gebruik de Nederlandse forten in Ghana als 'locaties' van hikeposten of onderdelen van het kampterrein zelf. Vermeld de historische informatie erbij, die je eventueel weer kunt gebruiken binnen activiteiten of om de ploegen naar te vragen voor extra punten.
- Neem contact op met een lokale, Ghanese organisatie. Laat iemand van deze organisatie meedenken tijdens de organisatie of laat hem of haar tijdens de RSW zelf iets vertellen over Ghanese in Nederland. Misschien kan iemand zelfs wel een activiteit of workshop organiseren.
- Tijdens de RSW moeten scouts al veel meer doen dan thuis om in hun 'onderhoud' te voorzien en zijn zaken niet heel vanzelfsprekend. Je kunt de scouts dit extra laten ervaren door ze bijvoorbeeld als ploeg een hele dag een pop in een draagzak mee te laten dragen (zoals Ghanese kinderen met hun broertje of zusje doen), of ze tijdens de hele dag of het hele weekend verantwoordelijk te maken voor bijvoorbeeld een 'groentetuin'.

6.6.3 Verwerken in activiteiten

- Laat de scouts zich tijdens een activiteit of een deel van de hike oriënteren via geur en geluid. Maak bijvoorbeeld een soort doolhof van een 'Ghanese markt in het klein', met smalle paadjes en allerlei (geluidsopnamen van) 'marktkramen'. Laat de scouts de 'markt' verkennen en vervolgens dingen terugvinden. Kunnen de scouts dit op geheugen, met behulp van wat ze zien, horen en ruiken? Dit is niet bedoeld als kimspeel of hiketechniek, het gaat om de oriëntatie op geheugen en herkenbare elementen.
- Verwerk lokale monumenten in de hike. Geef de scouts afbeeldingen mee van Ghanese bezienswaardigheden, met de opdracht om foto's te maken van vergelijkbare Nederlandse objecten. Laat ze ook foto's maken van dingen die je sowieso niet in Ghana zult vinden. Het is natuurlijk het mooist als er zich monumenten in de omgeving bevinden die met de WIC, slavernij of de Ghanese gemeenschap in Nederland te maken hebben. In dat geval kun je daar vragen of opdrachten bij bedenken die met (het verleden van) Ghana te maken hebben.
- Speel een spel waarin de slavernij centraal staat: sluipspeel waarbij de scouts moeten voorkomen dat ze als slaaf gevangen worden genomen of gevluchte slaven spelen. Of laat scouts de door slavenhandel verloren familieleden traceren en herenigen na afschaffing van de slavernij.
- Is er internet beschikbaar? Laat (verspreid over de hike of verspreid over het weekend) het filmpje van Steffpacking, de aflevering van *Het Klokhuis* of een aantal korte filmpjes van de *SchoolTV*-beeldbank zien. Stel er vragen over of doe er een opdracht bij.

- Laat scouts een emmer water of zakjes water van één hikepost naar de volgende meenemen, zoals in Ghana sommige jongeren water moeten halen (in de stad wordt drinkwater gekocht in zakjes). Uiteraard worden er punten afgetrokken voor de hoeveelheid water die verloren gaat.
- Doe een activiteit waarbij moet worden nagedacht over het probleem van het elektronische afval, bruikbaar materiaal van onbruikbaar moet worden gescheiden, etc. Je kunt hierbij ook denken aan smokkelspelen waarbij met vervalste papieren zowel bruikbare als onbruikbare apparaten moeten worden 'verscheept'.

6.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SL – 1. What a waste (post tijdens postenspel of hike, met aanpassingen mogelijk als groot spel)

Materiaal:

- Spelkaarten en overzichten uit bijlage 6
- Voldoende speelgeld van verschillende waarde
- Hoepels, tegels, hokjes van tape (ongeveer 30x)
- Afbeeldingen, 'naambordjes' of voorwerpen om de verschillende locaties te markeren
- Plastic bakjes (3x)
- Grote emmer
- Dobbelsteen
- Rekenmachine
- Iets waar de spelleider spelkaarten en geld in kan vervoeren en sorteren (bijvoorbeeld een heuptasje met verschillende vakken)

Beschrijving van de activiteit:

Wereldwijd wordt ieder jaar tot vijftig miljoen ton elektronisch afval geproduceerd. In industrielanden zoals Nederland groeit de hoeveelheid elektronisch afval drie maal sneller dan de hoeveelheid gewoon afval. Dit komt door de snelle technologische vernieuwingen en de kortere levensduur van elektronische producten als mobiele telefoons en pc's.

Een groot deel van het Europese elektronisch afval wordt geëxporteerd naar landen als Ghana. Voor een klein deel van de Ghanese bevolking is de handel in gebruikte elektronica een winstgevende business, maar voor velen is het vooral een kwestie van overleven. De gevaarlijke stoffen uit de gigantische bergen elektronica veroorzaken veel milieuvervuiling en gezondheidsproblemen.

Bron: <http://makeitfair.org/nl/de-feiten/nieuws/elektronisch-afval-uit-europa-schaadt-gezondheid-en-milieu-in-ghana>



Bronnen afbeeldingen: http://etakeback.live2.radicaldesigns.org/wp-content/uploads/etakeback_slide3_05.jpg, <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2011/11/10/1320938034020/Electronic-waste-in-Accra-008.jpg>

Hoe doen de scouts het in de gebruikte elektronica-business? De kaartjes met 'weggegooide gsm's' uit de bijlage worden willekeurig over de ploegen verdeeld. Op de kaartjes staat wat er mis is met het product en de waarde van de telefoon wanneer deze weer functioneel is en kan worden verkocht. Daarnaast krijgt ieder ploeglid € 10,- aan speelgeld.

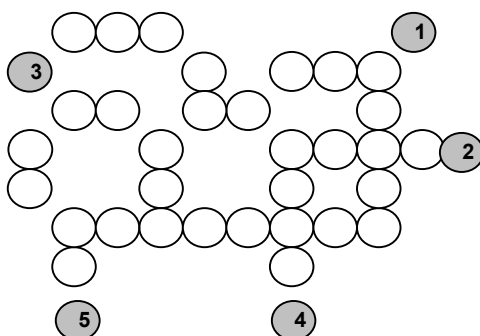
Het doel is om hiermee uiteindelijk als ploeg zoveel mogelijk geld te verdienen door verkoopbare telefoons te creëren en zo min mogelijk boetes te betalen voor afval dat overblijft. Wat kapot is, is niet verkoopbaar, mankementen zorgen slechts dat een telefoon minder geld oplevert (later meer). In totaal krijgt de ploeg hiervoor een kwartier de tijd.

In het speelveld ligt een aantal kruisende paden van hoepels (zie de voorbeeldplattegrond op de volgende pagina). Dit zijn de 'goedgekeurde handelsroutes', waarover de scouts zich kunnen bewegen. Aan het einde van deze paden bevinden zich de volgende 'locaties':

1. De veilige sloop: hier kunnen de scouts hun telefoon volledig 'uit elkaar' laten halen, zonder dat hun gezondheid door de giftige onderdelen wordt geschaad. Iedere telefoon bestaat uit acht onderdelen: case, printplaat, antenne, LCD, microfoon, speaker, back-up batterij en een accu. Onderdelen kunnen wel verschillen per model telefoon (zie overzicht uit bijlage 6). In ruil voor hun kaartje met de telefoon en € 3,- 'servicekosten', krijgt een scout kaartjes met de verschillende onderdelen van zijn model toestel. Let op: van onderdelen die beschadigd of kapot zijn, krijgt de scout dus ook de 'kapotte of beschadigde' kaartjes.
2. De fabriek: hier kunnen de scouts voor € 5,- 'servicekosten' de verschillende onderdelen in elkaar laten zetten tot één telefoon, of kapotte objecten laten 'repareren' door er een 'nieuw' onderdeel in te laten zetten. Dit onderdeel moet de scout dan wel zelf aanleveren (uit een andere telefoon zien te bemachtigen). De scout krijgt een kaartje met daarop een 'gemaakt' elektronisch product (met eventueel een mankement). In geval van een reparatie, krijgt de scout daarnaast ook kaartjes van de vervangende onderdelen.
3. De afvalhoop: hier staat een emmer waarin scouts alles kunnen 'dumpen' wat ze willen, maar dit levert uiteraard milieuvervuiling op en kan 'gezondheidsrisico's' veroorzaken. Aan het einde van het spel kan dit tot hoge boetes leiden. Gedumpte onderdelen kunnen ook niet zonder risico weer van de afvalhoop worden gehaald. De afvalhoop is slecht voor de gezondheid. Elke keer dat een scout de 'afvalhoop' doorzoekt op onderdelen, wordt dit door de spelleider genoteerd als 'besmetting'. Aan het einde van het spel kan dit 'uitschakeling' betekenen.
4. De markt: hier kunnen de in elkaar gezette of gemaakte objecten worden verkocht tegen de prijs die op het kaartje staat. Voor ieder mankement gaat er 20% van de prijs af. Scouts mogen de productkaartjes in een plastic bakje achterlaten. De opbrengsten worden aan het einde van het spel berekend, tenzij een scout bij de spelleider aangeeft geld nodig te hebben. In het laatste geval wisselt de spelleider vast een telefoon in voor geld.
5. De afvalverwerking: hier kunnen onderdelen tegen betaling 'milieuvriendelijk' worden verwerkt, waardoor ze geen boete meer opleveren. De 'verwijderingsbijdrage' van de giftige accu's, printplaten, antennes en complete telefoons is € 3,-. Van de overige, niet-giftige onderdelen is het € 1,-. Scouts kunnen de kaartjes hier achterlaten, de kosten worden aan het einde van het spel verrekend met het eindbedrag.

De spelbegeleider(s) lopen heen en weer tussen de fabriek en de veilige sloop om de acties die daarbij horen te voltooien met scouts die staan te wachten. Alleen als een scout aangeeft geld nodig te hebben, loopt de spelleider naar de markt om de daar achtergelaten kaartjes met speelgeld 'af te rekenen'.

Voorbeeldplattegrond speelveld:



Spelregels:

- Tijdens het gehele spel mogen twee scouts elkaars pad nooit kruisen of elkaar inhalen. Scouts mogen zich in aangrenzende hoepels bevinden en zelfs 'onderdelen' of 'elektronica' ruilen, zolang ze elkaar maar niet passeren. Ziet een spelleider dit toch gebeuren, dan staakt de spelleider direct de activiteit waar hij of zij mee bezig is om alle kaartjes die de twee scouts op dat moment in handen hebben af te nemen en deze op de afvalhoop te gooien (als gevolg van de 'botsing' is alles verloren gegaan).
- Scouts mogen maximaal tien kaartjes tegelijkertijd bij zich dragen; ploegen met minder dan zes scouts, mogen er één meer bij zich dragen. De hoeveelheid geld die een scout bij zich mag hebben, is onbeperkt. Als een spelleider ontdekt dat een scout meer dan het maximale aantal kaartjes bij zich heeft, worden alle kaartjes afgenomen en op de afvalhoop gegooid.
- Een scout die wordt betrapt op het op welke manier dan ook 'achterover drukken' van kaartjes, wordt gediskwalificeerd. Zijn of haar kaartjes gaan naar de afvalhoop.

Einde van het spel:

Zodra de spelleider het eindsignaal geeft, mogen de scouts alle kaartjes die waarde hebben nog naar de markt brengen (de regel van elkaar passeren vervalt op dit ogenblik), de kaartjes zonder waarde naar de afvalverwerking brengen en het geld inleveren bij de spelleider. Vervolgens worden de verschillende locaties afgegaan voor de 'afrekening'.

Bij de markt worden alle productkaartjes ingewisseld voor geld. Bij de afvalverwerking worden de 'verwijderingsbijdragen' van het opgehaalde geld afgetrokken.

Als laatste wordt er gekeken bij de afvalhoop. Voor elke volledige telefoon en elk giftig onderdeel dat zich op de afvalhoop bevindt, wordt met een dobbelsteen gegooid:

- Wordt er 1 gegooid, dan is er sprake van een protest door Greenpeace. Voor ieder onderdeel op de afvalhoop (giftig of niet) wordt het dubbele van de 'verwijderingsbijdrage' betaald.
- Wordt er 6 gegooid, dan is er sprake van een ernstig gevolg voor de gezondheid van de omwonenden (drinkwatervergiftiging, etc.) en moet de helft van het eindbedrag worden afgedragen als schadevergoeding.

Vervolgens moet er een dobbelsteen worden geworpen voor iedere 'besmetting' (keren dat er een scout op de afvalhoop was). Als er 1 of 6 wordt gegooid, wordt een scout ernstig ziek en wordt zijn deel van het geld ingeleverd (bij acht ploegleden gaat er dus een achtste van het eindbedrag af). Het bedrag dat zo uiteindelijk overblijft, wordt gedeeld door het aantal ploegleden. De uitkomst hiervan is de eindscore van de ploeg.

Tips/aandachtspunten:

- Bereid dit spel goed voor:
 - Zorg als spelleider dat je de regels goed in je hoofd hebt zitten en bedenk van te voren hoe je het spel aan de scouts uit wilt leggen.
 - Bedenk voor jezelf een handig systeem om de vele kaartjes te ordenen. Neem bijvoorbeeld ook een andere kleur papier voor kapotte telefoons, verkoopbare telefoons en onderdelen.
 - Print de bijlages voor de zekerheid meerdere keren uit, zodat je altijd reservekaartjes hebt.
- Als de tijd of het overkoepelende postenspel dit toelaat, is het leuk om het spel wat langer dan vijftien minuten te laten duren. Dit geeft wat meer ruimte voor strategie.
- Bij ploegen met meer dan acht leden kunnen er een extra fabriek en sloop komen. Dit heeft echter alleen nut als er ook een extra lid van het leidingteam kan worden ingezet.
- Als er voldoende staf aanwezig is, is het handig om minstens twee spelleiders in te zetten. Bij twee spelleiders kan één de handelingen op de locaties uitvoeren, terwijl de ander als 'scheidsrechter' de naleving van de spelregels in de gaten houdt en bijhoudt hoe vaak scouts de afvalhoop doorzoeken. Een eventueel derde leidinggevende kan zich standaard op de afvalhoop bevinden. In dit geval moeten scouts direct met de dobbelsteen gooien. Wordt er 1 of 6 gegooid, dan wordt de scout gemarkeerd als 'ziek' en moet de scout al zijn of haar kaartjes inleveren. Een scout die al ziek is, gaat 'dood' en mag helemaal niet meer aan het spel meedoen.
- In een uitvergroete, drie kwartier durende versie van dit spel kun je ploegen tegen elkaar laten spelen. Hierbij verdwijnen uiteraard de hoepels en zijn er meerdere slooplocaties, fabrieken, afvalverwerkers en markten (of er zijn in ieder geval meerdere leidinggevendenden per locatie actief). Elke locatie wordt non-stop bemand door leiding en er wordt overal direct afgerekend. Er is één grote afvalhoop, maar deze is ruim bemand. Scouts betalen voor ieder achtergelaten onderdeel gelijk een boete (de helft van de verwijderingsbijdrage). In het geval van een giftig onderdeel, moet er direct met een dobbelsteen gegooid worden. Als een scout 6 gooit, wordt dit genoteerd. Aan het einde van het spel wordt dit zoals in het 'normale' spel beboet. Voor scouts die de afvalhoop doorzoeken, gelden de regels die in de tip hierboven staan beschreven. De rondlopende scheidsrechter(s) voert steekproefsgewijs controle uit op het aantal kaartjes dat scouts op zak hebben. Een scout die teveel kaartjes op zak heeft, ligt uit het spel. Aan het einde van het spel wordt van elke ploeg het geld geteld. De waarde van de kaartjes die ze op dat moment nog bij zich hebben, wordt bij het bedrag opgeteld (de verkoopwaarde) of er vanaf gehaald (de verwijderingsbijdrage).

SL – 2. De Marrons (groot spel, eventueel overkoepelende activiteit of basis voor postenspel)

Materiaal:

- Speelkaarten
- Bouw-/voedseloverzichten en plantage-informatie (bijlage 7)
- Dobbelstenen (2 + 1 voor elke plantage)
- Tafels (x aantal plantages + aantal ploegen + zwarte markt)
- Krukken of klapstoeltjes
- Miniaturgebouwtjes of kaartjes hiervan (zie 'Bouwen' in bijlage 7 voor de verschillende gebouwen of objecten en het aantal per ploeg = max. aantal)
- Afzetlint
- Fluitje, gastoeter of megafoon
- Klok of wekker

Beschrijving van de activiteit:

Vroeger werden Ghanezen door andere stammen gevangen genomen en aan westerlingen verkocht, om vervolgens over de hele wereld te worden verhandeld als slaven. Ze moesten vaak werken in door Europeanen veroverde gebieden: koloniën. De West-Indische Compagnie uit Nederland speelde een belangrijke rol in de Ghanese slavenhandel. Veel Ghanese slaven kwamen terecht op de plantages van Suriname, dat toentertijd een Nederlandse kolonie was.

De slaven ontsnapten wel eens aan hun meester. Zij werden dan 'Marrons' genoemd, hetzelfde als op hol geslagen vee. Marrons wisten elkaar vaak te vinden en vormden samen gemeenschappen in het gebied dat nog niet door de kolonisten was ingenomen. Vanuit hun nieuwe gemeenschappen bestookten ze de kolonie en de plantages. Deze acties waren gericht op de bevrijding van slaven en op het verkrijgen van middelen om de groep in stand te houden, zoals werktuigen, zaden en wapens, maar ook vrouwen en kinderen. Dit leidde tot langdurige achtervolgingscampagnes door de kolonisator, met als doel de gevluchte slaven uit te roeien.

Dit is een grote activiteit die als gezamenlijk (avond)spel gespeeld kan worden, of als overkoepelende activiteit of postenspel kan dienen (zie hiervoor Tips en aandachtspunten). De ploegen hebben ieder een kleine stam Marrons die hun gemeenschap in de wildernis op moeten bouwen. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen door uit grondstoffen een miniatuurdorp op te bouwen en slaven te verzamelen. Het spel is gebaseerd op het bordspel [Kolonisten van Catan](#) en online simulatiespellen.

Ieder ploeglid krijgt een kaart waarop staat wat voor slaaf hij of zij is (spelerskaart). Net als in de echte geschiedenis, zijn er drie verschillende soorten slaven in het spel: veldslaven, ambachtsslaven en huisslaven. Slaven kunnen voor verschillende soorten werk worden ingezet. De spelerskaarten bestaan net als de eerste Marrons uit veld- en ambachtsslaven, huisslaven zullen eerst moeten worden 'bevrijd'. Spelerskaarten hebben een andere kleur dan kaartjes met 'bevrijde slaven'.

Het spel bestaat uit drie speelrondes van twintig minuten, en daar omheen vier rustrondes van ongeveer tien minuten.

Speelrondes:

Er moeten altijd twee scouts bij de basis aanwezig zijn als 'bewaking'. De overige ploegleden kunnen individueel of samen de volgende dingen doen (bij alles moeten ze eerst hun spelerskaart laten zien):

- *Plantages, plunderen:* binnen het speelveld zijn vier verschillende soorten 'plantages' (suiker, cacao, koffie en katoen). Op deze locaties kunnen scouts grondstoffen en werktuigen roven. Om te bepalen hoeveel ze hiervan mogen meenemen, wordt er met een dobbelsteen gegooid. Per scout die de post bezoekt, mag één keer worden geworpen. Het aantal ogen bepaalt hoeveel grondstoffen, werktuigen of voedingswaar er mogen worden gekozen en meegenomen. Voor eenvoudig te verkrijgen voorwerpen zijn minder ogen nodig dan schaarse, goed bewaakte of lastig mee te nemen voorwerpen (zie overzicht van de plantages in bijlage 7). Scouts van dezelfde ploeg die tegelijkertijd bij de post arriveren, mogen ervoor kiezen om het aantal ogen van hun worpen bij elkaar op te tellen.

Uitzonderingen op de worpen:

- 1 = In plaats van grondstoffen of werktuigen mag er worden gekozen voor een wapen of een slaaf.
- 6 = Geen grondstoffen. Tijdens de eerste ronde gebeurt er verder niets. Tijdens de tweede en derde speelronde wordt de scout gevangen genomen, tenzij een bewakingskaart kan worden ingeleverd. Wanneer de scout of 'partner' in het bezit is van een wapen, mag nog een keer worden gegooid. Als de scout 4 of hoger gooit,

weet hij of zij alsnog te ontsnappen. Hieronder lees je meer informatie over gevangenen.

- *Op zoek in de wildernis:* In plaats van te plunderen, kunnen scouts ook 'op zoek in de wildernis'. Hiervoor gaan ze naar rond lopende leiding toe. Daar kunnen scouts gratis water halen en veldslaven kunnen op vertoon van een zaag hout krijgen. Ook kunnen er op deze post 'wilderniskaarten' (vergelijkbaar met de ontwikkelingskaarten in Kolonisten van Catan) worden gekocht in ruil voor suiker, cacao en koffie. Wilderniskaarten kunnen bepaalde voordelen of bijvoorbeeld wild (= voedsel en huiden) opleveren. Zie bijlage 7 voor de verschillende wilderniskaarten.
- *Handelen:* er kan ook door ambachtsslaven worden onderhandeld op een zwarte markt (aparte post). Hier kunnen willekeurige grondstof-/werkbouw-/voedselkaartjes met leiding worden geruild tegen kaartjes naar keuze. Het aantal kaartjes dat voor een bepaalde kaart moet worden ingeleverd, is gelijk aan het aantal ogen dat bij beroving van de gemiddelde plantage voor de gewenste grondstof moet worden gegooit x 2 (zie de prijslijst in bijlage 7). Er zijn echter wilderniskaarten in het spel die kunnen worden ingeleverd om de handel voordeliger te maken. Er mag ook onderling gehandeld en geruild worden. In wezen is alles verhandelbaar, behalve gebouwen en spelerskaarten. Scouts mogen naar het 'dorp' van een andere ploeg. Er mag altijd maar één 'vreemde Marron' tegelijk bij een dorp zijn. Scouts kunnen elkaar ook onderweg aanspreken en onderhandelen.
- *Gevangenen:* scouts die zijn gevangen, worden naar 'de gevangenis' gebracht en hun spelerskaart wordt afgenomen. De gevangenis is een door twee leidinggevendenden bewaakt en afgezet gedeelte op een centrale plek van het speelveld. Gevangenen kunnen door medeploegleden worden bevrijd, door met dobbelstenen te gooien. Hun score wordt opgehoogd met het aantal ploegleden en wapens waarmee ze langskomen (komen ze bijvoorbeeld met z'n tweeën, met één wapen en gooien ze 3, dan is hun score $2 + 1 + 3 = 6$). Zodra de score hoger is dan de worp van de bewaker, is het ploeglid bevrijd. Als er lager wordt gegooit, worden de ploeggenoten zelf ook gevangen. Bij een gelijke stand verandert er niets. Ploegleden die bij het klinken van het eindsignaal al bij de gevangenis staan te wachten om te dobbelen, mogen nog een poging wagen om hun ploeggenoot te bevrijden, maar er mogen zich geen nieuwe ploeggenoten meer bij aansluiten. Er zijn ook kaarten in het spel waarmee ploegleden bevrijd kunnen worden, of die een dobbelsteenworp naar keuze eenmalig verhogen.
Elke scout die aan het einde van een ronde nog in de gevangenis zit, wordt 'ter dood gebracht'. Hij of zij verlaat de gevangenis, maar krijgt zijn of haar kaart niet meer terug. De ploeg krijgt daarom geen punten meer voor zijn of haar kaart. Een 'overleden' ploeglid kan geen enkele handeling meer verrichten. Hij of zij staat alleen als 'geest' in contact met zijn 'nabestaanden' en kan tijdens een speelronde één van de twee ploegleden zijn die achterblijft om het dorp te bewaken. Hij of zij mag in deze positie echter niet met andere ploegen onderhandelen.

Aan het einde van iedere speelronde klinkt een signaal en gaan alle scouts terug naar hun eigen basis. Alleen dan al lopende deals mogen nog worden afgerond.

Rustrondes: tussen de speelrondes door hebben scouts de tijd om over hun strategie te overleggen. Ondertussen gaan stafleden de dorpen langs om de volgende stappen te doorlopen:

- *Bouwen:* de ploeg kan grondstoffen inleveren bij de leidinggevende in ruil voor miniaturhuizen en andere objecten of gebruiksvoorwerpen die bij hun 'basis' kunnen worden geplaatst, mits ze het benodigde aantal slaven en werktuigen kunnen tonen. Slaven en werktuigen die voor het bouwen van een object zijn ingezet, kunnen die beurt nergens anders meer voor worden ingezet. De objecten zijn punten waard en kunnen verschillende voordelen

bieden (zie bijlage 7 voor overzichten).

- Oogsten: een ploeg kan tegen de omschreven voorwaarden verschillende soorten voedsel en grondstoffen oogsten (zie overzicht bijlage 7).
- Slaven voeden of gezond houden: elke slaaf heeft een liter en een bepaald aantal kilocalorieën voedsel (aangegeven op de speelkaart, we negeren even een gezond dieet). Op voedselkaartjes staat het aantal kilocalorieën dat dat voedsel betreft. Het voedsel en water moet bij de leidinggevendenden worden ingeleverd. Als er niet genoeg voedsel wordt ingeleverd, wordt bij personen naar keuze op de scorelijst 'ondervoed/uitgedroogd' aangegeven, of 'zwaar ondervoed/uitgedroogd' bij minder dan de helft van het benodigde voedsel of water. Elke ronde dat er een tekort is, schuift een persoon een plaats op, tot 'dood' (na 'zwaar ondervoed/uitgedroogd'). Als de volgende ronde de dubbele hoeveelheid wordt ingeleverd, schuift de persoon een stukje verder op. Personen kunnen ook herstellen in een ziekenhuis, wanneer dit is gebouwd.
Een zwaar ondervoed of uitgedroogd persoon kan geen werkzaamheden in het dorp verrichten. Van een 'overleden' slaaf moet het kaartje worden ingeleverd. Als één van de ploegleden op deze wijze 'overlijdt', gelden dezelfde beperkingen als voor een 'ter dood gebracht' ploeglid (zie het kopje Gevangenen op de vorige pagina).

Zodra alle ploegen deze drie fases hebben doorlopen en de leiding zich weer op hun 'speelpositie' bevindt, klinkt een signaal en begint de volgende speelronde.

Militaire patrouilles: vanaf de tweede ronde worden militaire patrouilles (leiding) ingezet. De plantagehouders zijn boos. Zodra zij een scout gevangen nemen (zie het kopje Plantages plunderen), luiden zij een alarm en komt een Militaire patrouille de betreffende scout ophalen om op te sluiten. Militaire patrouilles kunnen daarnaast zelf scouts aftikken om vervolgens gevangen te zetten. Als de scout of een ploeggenoot in dit geval gelijk een beveiligingskaart in kan leveren, gaat de scout vrijuit. Als de scout een wapen bij zich heeft, kan de scout zelf ontsnappen, maar moet hij of zij om te vluchten wel de buit achterlaten (hij of zij moet alle kaarten in zijn of haar bezit afgeven, met uitzondering van het wapen).

Vijf minuten voor het einde van de ronde stoppen Militaire patrouilles met zelf aftikken. Ze halen dan alleen nog scouts op die op plantages worden gevangen. Gevangen scouts die bij het klinken van het eindsignaal nog niet door een Militaire patrouille in de gevangenis zijn gezet, gaan vrijuit.

Scouts kunnen op de volgende locaties of momenten niet worden afgetikt voor Militaire patrouilles:

- Plunderend of op de beurt wachtend bij een plantage.
- Binnen het gebied van een dorp (mag ook het dorp van een andere ploeg zijn, mits er niet al een 'vreemde' in het betreffende dorp aanwezig is).
- Tijdens het onderhandelen op de zwarte markt of voor een wilderniskaart.

Het einde van het spel: zodra een ploeg tijdens de laatste rustronde alle fases heeft doorlopen, noteert de leidinggevende het aantal verdiende punten voor de slaven (1 punt per slaaf) en voor de gebouwen (zie overzicht bijlage 7) van de ploeg en neemt alle speelkaarten mee. Iedere ploeg ruimt zijn eigen 'dorp' op.

Tips/aandachtspunten:

- Aantal plantages, etc.: hoeveel plantages, 'wildernisstaaf' en milities je nodig hebt, hangt uiteraard af van het aantal deelnemende scouts. Als richtlijn: per 50 scouts 1 plantage van elke soort en 2 zwarte marktkooplui, per 3 ploegen 1 wilderniszwerver en 1 militielid.
- Verschillen in groepsgrootte: kleine verschillen in het aantal ploegleden zijn niet zo erg,

doordat er door grote groepen meer verzameld en gebouwd kan worden, maar er ook meer 'monden' te voeden zijn. Bij iets grotere verschillen (twee à drie personen), kan er bij de grotere ploegen een extra speler verplicht achterblijven bij de basis). Als er echt grote verschillen zijn (vier of meer), kunnen grote ploegen in twee teams opgesplitst worden. De uiteindelijke score is dan het gemiddelde van de eindscores van de twee teams. In dat geval heerst er voor de teams wel een verbod om op elkaars grondgebied te komen, zodat ze elkaar niet teveel kunnen helpen (je zou een volledig handelsverbod kunnen opleggen voor teams van eenzelfde ploeg, maar uitwisseling in het speelveld is moeilijk te controleren. Als milities dit zien gebeuren, is hun doelwit natuurlijk wel snel gekozen...).

- Als basis voor een postenspel:
 - In plaats van in rondes te roven, verdienen ploegen in dit geval de grondstoffen en werktuigen met de activiteiten die ze op de posten ondernemen (voor posten kunnen de activiteiten uit andere activiteitengebieden van deze spelbrochure worden gebruikt). De tussentijdse meetmomenten en daarmee de behoefte aan 'voedsel' verdwijnen. De dorpen worden pas na afloop van het postenspel opgebouwd. Op dat moment vindt er ook een zwarte markt plaats, waar alle handelsactiviteiten gecentreerd zijn. Grondstoffen worden daar ingewisseld voor objecten of wilderniskaarten. Let er in het laatste geval ook op dat je alle kaarten die met wapens en milities te maken hebben, weglaat. Daarnaast kan er natuurlijk bij marktkramen en met andere ploegen gehandeld worden. De ruilwaardes liggen niet meer vast, maar worden bepaald naar inzicht van de leiding en de onderhandelingsvaardigheden van de scouts. Zorg voor voldoende leiding (kramen)!
 - De gevangenis verdwijnt, maar scouts kunnen tijdens het postenspel wel door de milities worden getikt als ze zich van de ene naar de andere post begeven. Een scout die wordt getikt, verliest alles dat hij of zij op dat moment bij zich draagt. Zijn personage 'sterft' dus en levert aan het einde geen punten meer op, maar de scout zelf mag gewoon mee blijven doen aan het postenspel. Per keer wordt er maar één scout per ploeg afgetikt.
- Als overkoepelende activiteit in plaats van een los spel:
 - Je kunt de scouts tijdens de gehele RSW (tegoedbonnen voor) grondstoffen of werktuigen laten verdienen bij alle activiteiten, om daarmee een miniatuurdorp 'op te bouwen' bij hun kampterrein. Hikeposten en dergelijke worden daarmee de 'plantages' of slavenforten waarvan wordt 'gestolen'.
 - De puntentellingen gebeuren op vaste (rust)momenten tussendoor door bijvoorbeeld de subkampstaf. Op die momenten is ook de zwarte markt geopend (en eventueel ook op andere momenten, bijvoorbeeld voorafgaand aan of juist na het theater). Alle handelsactiviteiten zijn op de zwarte markt gecentreerd, ook die van de wildernispost.
 - Tegoedbonnen kunnen er voor grondstoffen, werktuigen en voedsel worden ingewisseld en grondstoffen weer voor objecten of wilderniskaarten. Let er in het laatste geval ook op dat je alle kaarten die met wapens en milities te maken hebben weglaat en eventueel in plaats daarvan alternatieven introduceert, zoals extra 'camouflage'. Daarnaast kan er natuurlijk bij marktkramen en met andere ploegen gehandeld worden. De ruilwaardes liggen niet meer vast, maar worden bepaald naar inzicht van de staf en onderhandelingsvaardigheden van de scouts. Zorg voor voldoende leiding (kramen)!
 - De gevangenis en de milities als 'jagers' verdwijnen, maar de milities kun je inbouwen door de ploegen hun 'dorp' te laten verstoppen. Als (een deel van) het dorp bijvoorbeeld tijdens een beoordelingsronde (voor het algemene RSW-klassement, geen puntentelling voor dit spel) zichtbaar is, is het door de milities gevonden en worden objecten gesloopt en 'slaven' opgepakt.

6.7 INT – 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, omdat 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 Activiteitengebied in thema

- Wereldwijd: Nederlandse scouts zijn via Scouting Nederland lid van twee wereldorganisaties (WOSM en WAGGGS) die allebei land-, lucht- en waterscouts hebben. Sinds 2010 heeft Nederland, na een tienjarig partnership met Zuid-Afrika, een vijfjarig partnership met Scouting Ghana. Door middel van activiteiten binnen Nederland is het de bedoeling om de jeugdleden van Scouting Nederland bewust te maken van het partnership met de Scouts en Guides in Ghana, de cultuur en samenleving daar, de links tussen Ghana en Nederland in verleden en in het heden en ten slotte bewustwording creëren met betrekking tot de ontwikkelingsproblematiek in Ghana.
- Internationale uitwisseling: Nederlandse scouts kunnen deelnemen aan internationale kampen in 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 mee uit wisselen die gerelateerd kunnen zijn aan het partnershipland. Van 2010 tot en met 2015 heeft Scouting Nederland een partnership met Ghana.
- Culturen: als je een Ghanees ontmoet, zal hij of zij altijd een hand uitsteken. Elkaar uitgebreid begroeten, is een vorm van beleefdheid. Geef wel je rechterhand, want de linkerhand is een regelrechte belediging. Je geeft dus ook altijd iets aan met je rechterhand. Tenzij je een Scout of Guide bent, want dan geef je wel je linkerhand.
In de straten kom je overal spiritualiteit tegen. Kerken en moskeeën staan door elkaar, de kapperszaak heet 'Jezus loves you' en iedereen gelooft wel ergens in. Ghana is ook de bakermat van de Voodoo Chile, een eeuwenoude natuurreligie. Dit is allemaal te verklaren als je meer weet van de Ghanese cultuur.

6.7.2 Verwerken in het centrale kamp/dagthema

- Er zijn mensen van Team Partnership Ghana die afgelopen jaar naar Ghana zijn geweest en die graag meer komen vertellen over hun reis. Meer info is te vinden op partnership.scouting.nl.
- Het thema biedt uitgebreide mogelijkheden om het gehele weekend aspecten uit de Ghanese cultuur terug te laten komen.

6.7.3 Verwerken in activiteiten

- Het is leuk om de scouts het verschil tussen Nederland en Ghana te laten ervaren aan de hand van bijvoorbeeld het tijdlijnspeel van Team Partnership Ghana (<https://partnership.scouting.nl/ghana-in-je-groep/scouts>).
- De officiële taal van Ghana is Engels, maar de tweede meest gesproken taal is Twi (zie Ghana in je Groep – <https://partnership.scouting.nl/ghana-in-je-groep>). Deze talen kunnen verwerkt worden in een uitdagende opdracht.

6.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

INT – 1. Rondreis door Ghana (postenspel)

Materiaal:

- Download van het postenspel 'Rondreis door Ghana'

Beschrijving van de activiteit:

Het doel van deze activiteit is om kennis te maken met de verschillen tussen Nederland en Ghana. Download het postenspel 'Rondreis door Ghana' (<https://partnership.scouting.nl/ghana-in-je-groep/scouts>) en print het. Hang de posten lekker verspreid door het clubhuis of nog liever buiten op. Laat ploegen op verschillende posten starten en geef aan dat als ze weer bij hun beginpost aankomen, ze dan alles hebben gehad en naar de leiding toekomen.

INT – 2. Quiz over Ghana en Nederland (post in tweede helft van het weekend)

Materiaal:

- Quizvragen over Ghana en Nederland (zie bijlage 8)
- Pan
- Pollepel

Beschrijving van de activiteit:

Hoe meer vragen een ploeg goed heeft, hoe meer punten de ploeg krijgt. De antwoorden op de quizvragen kunnen de scouts deels weten door de activiteiten die ze tijdens de regionale Scoutingwedstrijden gedaan hebben.

De scouts spelen dit spel in ploegen tegen elkaar. Ze zitten per ploeg achter elkaar, de voorste mag antwoorden en de anderen mogen het antwoord doorgeven aan de voorste. Als voorste mag je als je het antwoord weet naar een pollepel en pan toelopen en op de pan slaan met de pollepel. De eerste scout die met de pollepel op de pan slaat, mag antwoorden. Je mag maar één antwoord geven, fout is fout. Na elke vraag gaat de scout die vooraan zat achteraan zitten, zodat iedere scout de kans krijgt om een vraag te beantwoorden. De ploeg die aan het einde van de quiz de meeste vragen goed heeft beantwoord, is de winnaar. Een andere optie: geef per ploeg een quiz met vragen over Ghana als activiteit aan het eind van de regionale Scoutingwedstrijden.

6.8 VG – Veilig & Gezond

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

6.8.1 Activiteitengebied in thema

- Koken: het gemiddelde menu van een Ghanees ziet er waarschijnlijk anders uit dan van de Nederlander. Hoe zou een Ghanese maaltijd eruit kunnen zien? En hoe koken Ghanese als ze geen gasstel hebben?
- Hygiëne: in de jungle in Ghana 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? Wat doe je bijvoorbeeld met je schillen en andere voedselresten? Hangt je vuilniszak wel voldoende boven de grond of is het beter om afval direct naar de centrale afvalplek te brengen?
- Veiligheid: voor Ghanese is veiligheid net zo belangrijk als voor scouts. Wanneer Ghanese een groots feest vieren, zal er ook gekookt worden. Waar gekookt wordt, is dan ook vuur.



Maar hoe voorkom je dat er brand uitbreekt in een primitieve 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. In Nederland gaan alle kinderen op zwemles. Ghanese kinderen krijgen geen zwemlessen en kunnen daarom bijna niet zwemmen. Hoe kun je ervoor zorgen dat iemand die niet kan zwemmen toch veilig is in en rond het water? Hoe staat het met de 'verkeersregels' in je subkamp? Het verkeer in Ghana is absoluut niet veilig. Iedereen racet door elkaar en ze negeren de voorrangsregels. Maak met je scouts een 'Subkampverkeersreglement' op. Speel een spel waarbij de Ghanese verkeerssituatie gesimuleerd wordt.

- EHBO: in Ghana moet je vaak ver reizen om een dokter of ziekenhuis te kunnen bezoeken. Om niet voor ieder wissewasje naar het ziekenhuis te hoeven gaan, biedt de EHBO-doos uitkomst. Wat hoort er allemaal in de doos te zitten? Zit er een verschil tussen de EHBO-doos van een ploeg en die van de subkampleiding? Als je in Nederland gewond raakt, kan er binnen een kwartier een ambulance bij je zijn. In Ghana ligt dat anders. Op welke manieren kun je een gewonde veilig naar het ziekenhuis vervoeren?
- Omgaan met elkaar: wanneer verschillende mensen dicht op elkaar zitten, zoals in een Ghanese stad of dorp, liggen meningsverschillen en wrijvingen 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 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Ga naar de bibliotheek of zoek op internet een recept op voor een authentieke Ghanese maaltijd. Bereid deze maaltijd samen met je ploeg. Denk ook aan aankleding, zoals bananenbomen en koffiestruiken. Door deze te maken, krijgt het terrein een meer Ghanese 'feel'.

6.8.3 Verwerken in activiteiten

In Ghana is water uit de kraan niet zo vanzelfsprekend als hier in Nederland. Het water komt maar op bepaalde tijden uit de (dorps)kraan, ziet er bruin uit en is niet drinkbaar. Je moet dit water dan eerst goed koken. Hoe kun je op een andere manier aan drinkwater komen? Door dit zelf te maken! Een waterzuiveringsinstallatie is vrij eenvoudig te maken en het is leuk om dit eens te proberen.

Koken op (hout)vuur is niet zonder risico en is zeker in het warme en droge Ghana 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, de 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.

6.8.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

VG – 1. De klamboe (postenspel)

Materiaal:

- Pen
- Papier
- Klamboe(s)

Beschrijving van de activiteit:

Malaria is in Ghana een veel voorkomende ziekte. Veel Ghanezen kunnen de medicijnen voor malaria niet betalen. Malaria krijg je wanneer je gebeten wordt door een mug. In Nederland is de mug slechts een irritant beestje dat je 's nachts wakker houdt en je 's ochtends achterlaat met een jeukend bultje. In Ghana kan een muggenbeet malaria veroorzaken.

Met eenvoudige middelen kun je al een hoop ellende voorkomen:

- Zorg dat je van top tot teen bedekt bent met kleren. Doe bijvoorbeeld je broek in je sokken, zodat de mug niet stiekem naar je voeten kan kruipen.
- Houd je tent altijd goed gesloten, ook als je er in ligt. Muggen houden van warmte en komen daarop af.
- Thuis kun je gebruik maken van een klamboe. Dit is een net dat in een muggenbestrijdingsmiddel is gedoopt (geïmpregneerd). Dit net hang je boven je bed. Het lijkt net alsof je in een ouderwets hemelbed slaapt, maar de muggen kunnen niet bij je komen.

Ghana trekt jaarlijks veel toeristen en veel Nederlandse scouts. Voordat zij naar Ghana vetrekken, gaan ze eerst langs de dokter. Die geeft hen een malariaprik en medicijnen mee, zodat ze beschermd zijn tegen malaria. De mensen die in Ghana wonen, hebben hier vaak het geld niet voor.

Bedenk samen met je ploeg een plan hoe de toeristen en de Nederlandse scouts kunnen meehelpen bij het voorkomen van malaria. Bedenk iets creatiefs, dat niet veel hoeft te kosten. Bijvoorbeeld: elke toerist of scout moet verplicht een klamboe meenemen en die achterlaten als hij of zij naar huis gaat.

VG – 2. Fufu maken (postenspel of hikeopdracht)

Materiaal:

- Yams, cassave of bakbananen
- Boter
- Zwarte peper
- Grote pan
- Water
- Schilmesjes
- Aardappelstamper
- Houten lepel

Beschrijving van de activiteit:

Fufu is een dikke massa van gepureerde knollen (cassave, yam) en soms bakbananen. Fufu is zo dik, dat je het kunt kneden. Het wordt traditioneel gegeten bij soep. De fufu drijft dan als een eiland in de soep en je eet het met je vingers (goed je handen wassen dus!). Tegenwoordig kun je fufu net als aardappelpuree in een pakje kopen. Je hoeft er dan alleen water bij te doen. Maar het is natuurlijk veel leuker om fufu te maken zoals men dat vroeger deed!

Het kost heel wat tijd en kracht om een goede fufu te bereiden. Je maakt het eigenlijk op dezelfde wijze als aardappelpuree. Yams, cassave en bakbananen kun je kopen bij de toko of bij een Surinaamse (Afrikaanse) supermarkt.

Doe de yams in een grote pan en voeg koud water toe tot ze onder water staan. Breng het geheel aan de kook en kook de knollen totdat ze gaar zijn (ongeveer een half uur). Giet de pan af en spoel de yams af in koud water. Verwijder de schil van de yams. Doe de yams terug in de pan en voeg de boter toe. Stamp ze fijn met een aardappelstamper, klop en roer ze vervolgens met een houten lepel tot een

volledig gladde, samenhangende, elastische, taaie puree. Hiervoor zijn misschien twee personen nodig: één die roert en één die de pan vasthoudt. Het kan wel een kwartier of langer duren voor je fufu goed is, dus wissel elkaar af met roeren. Vorm ballen van de fufu en dien onmiddellijk op. De puree kan eventueel op smaak gebracht worden met wat zwarte peper.

Fufu kan gegeten worden met elk soort dikke saus, stoofpot of soep. Om fufu te eten, gebruik je de rechterhand (dit is belangrijk, het wordt als uitermate onbeleefd beschouwd om je linkerhand te gebruiken omdat deze hand als onrein beschouwd wordt, thuis doe je natuurlijk wat je wil) om een stukje van de fufu af te nemen. Vorm er een balletje van en druk daar een holte in. Gebruik het balletje om de saus, soep of wat je dan ook maar eet, mee op te nemen en breng het naar je mond. Voor de fufu kan ook een combinatie van yams en zoete aardappelen of yams en bakbananen in een één-op-éénverhouding gebruikt worden.

VG – 3. Rijke keuken, arme keuken (postenspel, kan ook op het subkamp worden gedaan tijdens de bereiding van de themamaaltijd)

Materiaal:

- Kookmaterialen zoals pannen, kooktoestel, etc.
- Diverse (verse) ingrediënten voor een maaltijd
- Fiches of (Monopolie)geld om per ploeg het puntenaantal bij te kunnen houden
- Extra ingrediënten voor de veiling

Beschrijving van de activiteit:

Dit is een uitdagende wijze om een kookwedstrijd spannender te maken. Ghana is geen rijk land. Een Ghanees verdient ongerekend \$ 450,- per jaar. In bijvoorbeeld de hoofdstad Accra is het leven modern. Bijna iedereen heeft een mobieltje en een computer. Ook het keukengerei is moderner dan in meer traditionele dorpen.

Tijdens deze activiteit ervaren de scouts hoe het is om opeens van een 'moderne' keuken in een 'arme' keuken te koken. De deelnemende ploegen krijgen ieder 500 punten. Dit is meteen ook het maximale aantal punten dat ze met deze wedstrijd kunnen verdienen.

Elke ploeg kookt met dezelfde ingrediënten en met dezelfde materialen. Tijdens het koken kunnen de ploegen gebruik maken van 'speciale' aanbiedingen. Deze worden door de subkampstaf geveild. De ploegen bieden met hun punten. De ploeg die een geveilde aanbieding wint, moet het aantal punten dat de ploeg erop geboden heeft inleveren.

De aanbiedingen kunnen onder andere zijn:

- Voorgesneden ingrediënten, zoals ui of peen.
- Snelkookrijst in plaats van gewone rijst.
- Een extra bijzonder ingrediënt dat de maaltijd net iets lekkerder maakt.

Maar ook:

- Het alleenrecht om alle pannen te gebruiken. De overige ploegen moeten verder koken in één pan.
- Het recht om één ingrediënt bij de andere ploegen weg te halen.
- De opdracht om alle andere ploegen op één pit te laten koken.
- Ploegleden van de andere ploegen mogen maar één hand gebruiken.

Kortom, je kunt de kookwedstrijd zo uitdagend maken als je zelf wilt!



Wie aan het eind de meeste punten over heeft, is daarmee nog niet de winnaar. De winner is nog steeds de ploeg die het lekkerste, meest hygiënische en het origineelste gerecht heeft voorgeschoteld. De winnende ploeg krijgt alle punten die deze ploeg na de veilingen nog over heeft. De overige ploegen krijgen geen punten.

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

Kampbeoordeling

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

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

Themamaaltijd

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

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

Kampafbraak

- Materiaalzorg
 - Het materiaal ligt tijdens de afbraak **niet slordig** over het terrein verspreid.
 - Het materiaal wordt goed verzorgd en wordt gebruikt waarvoor het bedoeld is.
 - Er wordt **niet** op of over tent en bagage gelopen.
 - De scouts lopen **zonder** schoenen over het grondzeil.
 - Het grondzeil wordt schoon opgeborgen.
 - Haringen worden schoon opgeborgen.
 - Alle spullen in de keuken kist zijn schoon opgeborgen.
- Samenwerking/veiligheid
 - Iedereen helpt mee met afbreken.
 - Communicatie binnen de ploeg is positief.
 - De scouts helpen elkaar als daar om gevraagd wordt.
 - De keuken wordt op een veilige manier afgebroken.
 - De tent wordt op een veilige manier afgebroken.
 - Er ligt geen afval op de grond.
 - 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 op www.scouting.nl. Klik hiervoor op Spel en vervolgens onder Scouts op Regionale Scoutingwedstrijden.

Opzetten

Actie	Wie ?	✓
Is de RSW een agendapunt op het regiospeltakoverleg? (of een ander regio-overleg voor scouts)		
Zijn 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 welk 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 evaluatiemethode 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

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	✓
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

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

Bijlage 3: Voorbeelduitnodiging overleg RSW

Aan: Alle [speltak]teamleiders van groepen uit regio [naam regio]

Datum: ..-.-..

Betreft: Uitnodiging overleg RSW 2015

Beste scout,

Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) 2015. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor de komende RSW. Deze avond kun je alvast kennismaken met de speldraad van dit seizoen waarop het thema van de RSW 2015 is gebaseerd: 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi'. Deze avond hoor je meer over het spannende thema voor de RSW en de LSW: een Nederlandse familie erft een plantage en emigreert naar Ghana. De vader, de moeder, de zoon en de dochter beleven een cultuurschok, maar ieder op zijn of haar eigen manier. Ruzie, liefde en natuurgeweld, het zit er allemaal in! Nieuwsgierig geworden? Met behulp van de spelbrochure voor de RSW kun je het je scouts allemaal laten beleven. Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van de Bever-Doe-Dag. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland, alvast de datum en locatie van de RSW noteren. Anders: Op deze avond stellen we de datum en locatie van de RSW vast. Wil je met jouw groep deelnemen aan de RSW, dan raden we je aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt: andere regioactiviteiten, uitwisseling etc.]

Wij hebben er veel zin in en gaan er van uit dat dit bij jouw groep ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen. We kunnen dan spijkers met koppen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van de RSW beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan één van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor [datum].

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke groet,

Namens het activiteitenteam scouts,

[Naam coördinator scouts]

[E-mail]

[Telefoonnummer]

Bijlage 4: Liedje

Dit lied is op de melodie van het liedje *Vakantie in Italië* van *Kinderen voor Kinderen*.

Dochter:

Nog een nachtje en dan gaan we emigreren.
Ja naar Ghana, nou ik heb totaal geen zin.
Oh 't is echt weer zo'n ideeetje van mijn vader
en daar gaan we dan met ons heel gezin (zucht).

Van die reis naar Ghana toe,
word ik al bij voorbaat moe.
Dan kan het daar ter plekke echt alleen nog falen.
Er is niet eens mobiel bereik,
geen vriendinnen, over m'n lijk.
Vind je het gek dat ik zo vreeslijk loop te balen.

Zoon:

Lekker hiken, dieren kijken
en een beetje mountainbiken
op plantage en natuur.

Lekker eten, zeker weten
en de koffie niet vergeten.
Dit wordt een groot avontuur!

Nog een nachtje en dan gaan we emigreren.
Ja naar Ghana en ik heb ontzettend zin.
Ik wil zo graag iets zien van die omgeving
en dan ga ik met rugzak de jungle in.

Turen naar de grote vijf,
scheuren in een 4wheel drive.
Klimmen naar die hoge berg in de omgeving
en bij de waterkant
hoop ik op een olifant.
Ik voel het al, dit wordt een top beleving!

Dochter:

Niks niet hiken, dieren kijken
en ook nooit niet mountainbiken.
'k Heb pest aan de natuur.

Bah, dat eten en dat zweten.
Ik kan mijn leven wel vergeten.
Nee ik wil geen avontuur.

Pap, als wij dan toch echt moeten gaan verhuizen.
Nou dan ga ik nu voor altijd in protest.
School en huiswerk, nou dat kun je mooi vergeten.
Voor de sfeer wordt deze move dus echt funest.

Zoon:

En dan wil ik weer vroeg op,
voor een wandling naar de top
voor zonsopkomst en een mega mooi beleving.
En, dan snap je, krijg ik trek.
Avonturen vin je 't gek,
dat ik het allerliefste vanavond maar meteen ging.

Lekker eten, zeker weten
en de koffie niet vergeten.
Dit wordt een groot avontuur!

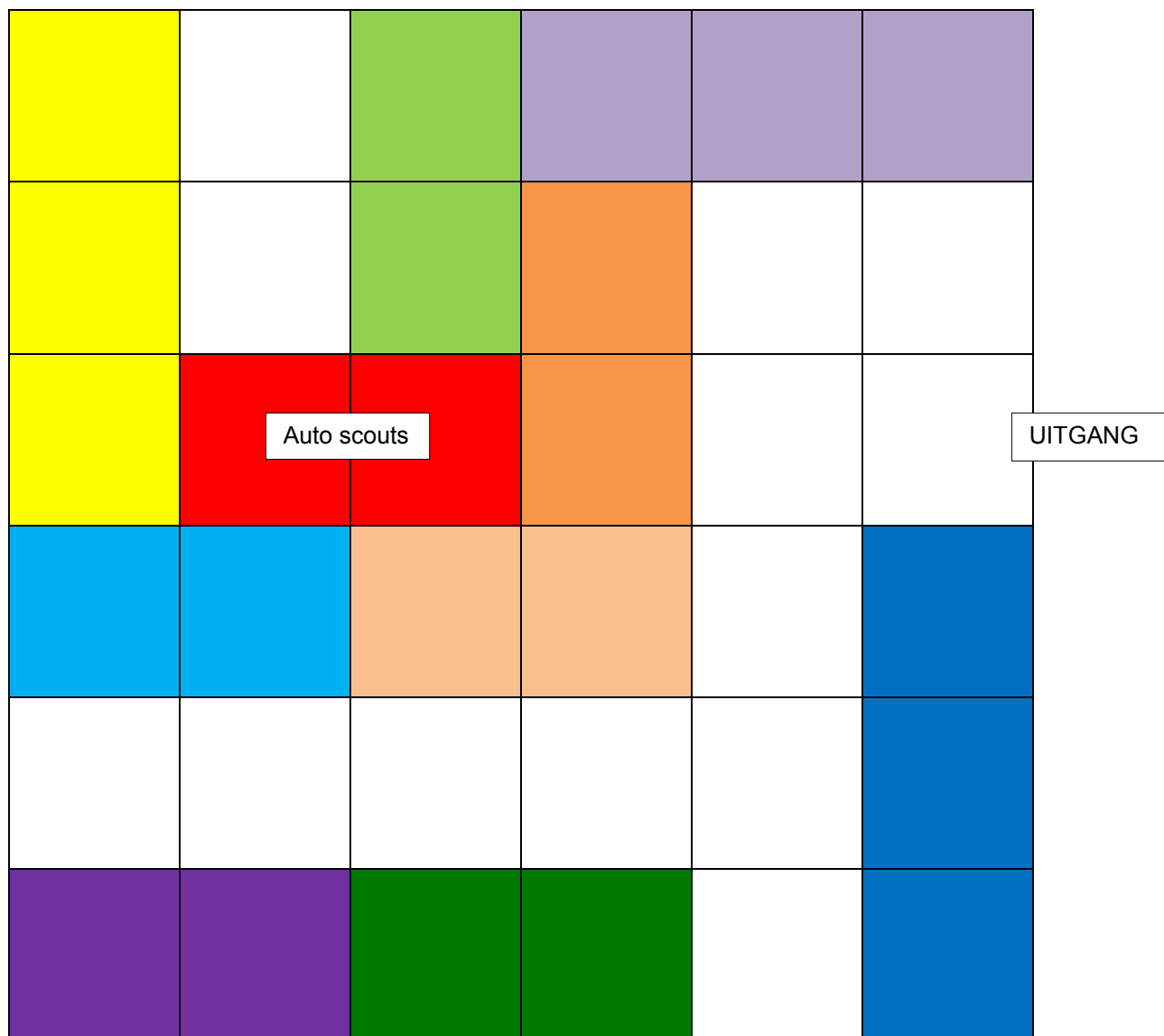
Lekker eten, zeker weten
en de koffie niet vergeten.
Dit wordt een groot avontuur!

Dochter:

Ik wil hier in Holland wonen.
Niks geen hoge koffiebomen.
Ik heb de balen van dat werken
in de zon en in die perken.
En van internet hiaten,
en van vreemde talen praten,
en door muggen aangevallen,
en de bossen watervallen
van dat lelijke landhuis.

Blehhhh, ik blijf veel liever thuis!

Bijlage 5: Speelveld Rushhour



Bijlage 6: Kaartjes (6.6.4, activiteit 1)

Telefoons bij start

Afbeeldingen op één zijde, omschrijvingen op de andere.

Samsung Galaxy Ace Doorverkoopwaarde: € 25,- Kapot: antenne Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy Ace Doorverkoopwaarde: € 25,- Kapot: printplaat Mankement: krassen op LCD	Samsung Galaxy S II Doorverkoopwaarde: € 20,- Kapot: microfoon Mankement: krassen op LCD
Samsung Galaxy S II Doorverkoopwaarde: € 20,- Kapot: speaker Mankement: beschadigde case	Samsung Galaxy S Doorverkoopwaarde: € 15,- Kapot: printplaat Mankement: accu snel leeg	Samsung Galaxy S Doorverkoopwaarde: € 15,- Kapot: speaker Mankement: krassen op LCD
iPhone 2 Doorverkoopwaarde: € 20,- Kapot: antenne Mankement: accu gaat snel leeg	iPhone 2 Doorverkoopwaarde: € 20,- Kapot: printplaat Mankement: krassen op LCD	iPhone 3 Doorverkoopwaarde: € 25,- Kapot: microfoon Mankement: accu gaat snel leeg
iPhone 3 Doorverkoopwaarde: € 25,- Kapot: speaker Mankement: beschadigde case	iPhone 4 Doorverkoopwaarde: € 30,- Kapot: speaker Mankement: krassen op LCD	iPhone 4 Doorverkoopwaarde: € 30,- Kapot: printplaat Mankement: beschadigde case



Overzicht telefoons en onderdelen

Samsung

	Galaxy S	Galaxy SII	Galaxy Ace
Case – Galaxy S	X		
Case – Galaxy SII		X	
Case – Galaxy Ace			X
LCD – Galaxy S	X		
LCD – Galaxy SII		X	
LCD – Galaxy Ace			X
Accu – Samsung	X	X	X
Antenne – Samsung	X	X	X
Reserverbatterij	X	X	X
Printplaat – Galaxy S	X		
Printplaat – Galaxy SII		X	
Printplaat – Galaxy Ace			X
Speaker – Samsung	X	X	X
Microfoon – Samsung	X	X	X
Antenne – Samsung	X	X	X

iPhone

	iPhone 2	iPhone 3	iPhone 4
Case – iPhone	X	X	X
LCD – iPhone	X	X	X
Accu – iPhone 2	X		
Accu – iPhone 3		X	
Accu – iPhone 4			X
Reservebatterij	X	X	X
Printplaat – iPhone 2	X		
Printplaat – iPhone 3		X	
Printplaat – iPhone 4			X
Speaker – iPhone	X	X	X
Microfoon – iPhone	X	X	X
Antenne – iPhone	X	X	X

Onderdelen

Case – iPhone iPhone 2, 3, 4	Case – iPhone iPhone 2, 3, 4	Case – iPhone iPhone 2, 3, 4
Case – iPhone iPhone 2, 3, 4	Case – iPhone iPhone 2, 3, 4 Beschadigd	Case – iPhone iPhone 2, 3, 4 Beschadigd
Case – Samsung Galaxy S Samsung Galaxy S	Case – Samsung Galaxy S Samsung Galaxy S	Case – Samsung Galaxy SII Samsung Galaxy SII Beschadigd
Case – Samsung Galaxy SII Samsung Galaxy SII	Case – Samsung Galaxy Ace Samsung Galaxy Ace	Case – Samsung Galaxy Ace Samsung Galaxy Ace Beschadigd
LCD – iPhone iPhone 2, 3, 4	LCD – iPhone iPhone 2, 3, 4	LCD – iPhone iPhone 2, 3, 4
LCD – iPhone iPhone 2, 3, 4	LCD – iPhone iPhone 2, 3, 4 Krassen	LCD – iPhone iPhone 2, 3, 4 Krassen
LCD – Samsung Galaxy S Samsung Galaxy S	LCD – Samsung Galaxy S Samsung Galaxy S Krassen	LCD – Samsung Galaxy SII Samsung Galaxy SII
LCD – Samsung Galaxy SII Samsung Galaxy SII	LCD – Samsung Galaxy Ace Samsung Galaxy Ace	LCD – Samsung Galaxy Ace Samsung Galaxy Ace Krassen
Accu – iPhone 2 iPhone 2	Accu – iPhone 2 iPhone 2 Gaat snel leeg	Accu – iPhone 3 iPhone 3 Gaat snel leeg
Accu – iPhone 3 iPhone 3	Accu – iPhone 4 iPhone 4	Accu – iPhone 4 iPhone 4

Accu – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Accu – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Accu – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace Gaat snel leeg
Accu – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Accu – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Accu – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace Gaat snel leeg
Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen
Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen
Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen
Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen	Reservebatterij Alle modellen
Printplaat – iPhone 2 iPhone 2	Printplaat – iPhone 4 iPhone 4	Printplaat – iPhone 3 iPhone 3
Printplaat – iPhone 3 iPhone 3	Printplaat – iPhone 4 Kapot	Printplaat – iPhone 2 Kapot
Printplaat – Samsung Galaxy S Samsung Galaxy S	Printplaat – Samsung Galaxy S Samsung Galaxy S	Printplaat – Samsung Galaxy SII Kapot
Printplaat – Samsung Galaxy SII Samsung Galaxy SII	Printplaat – Samsung Galaxy Ace Samsung Galaxy Ace	Printplaat – Samsung Galaxy Ace Kapot

Speaker – iPhone 2 iPhone 2	Speaker – iPhone 2 iPhone 2	Speaker – iPhone 3 iPhone 3
Speaker – iPhone 3 Kapot	Speaker – iPhone 4 iPhone 4	Speaker – iPhone 4 Kapot
Speaker – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Speaker – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Speaker – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace
Speaker – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Speaker – Samsung Kapot	Speaker – Samsung Kapot
Microfoon – iPhone 2 iPhone 2	Microfoon – iPhone 2 iPhone 2	Microfoon – iPhone 3 iPhone 3
Microfoon – iPhone 3 Kapot	Microfoon – iPhone 4 iPhone 4	Microfoon – iPhone 4 iPhone 4
Microfoon – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Microfoon – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Microfoon – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace
Microfoon – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Microfoon – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Microfoon – Samsung Kapot
Antenne – iPhone iPhone 2, 3, 4	Antenne – iPhone iPhone 2, 3, 4	Antenne – iPhone iPhone 2, 3, 4
Antenne – iPhone iPhone 2, 3, 4	Antenne – iPhone iPhone 2, 3, 4	Antenne – iPhone Kapot

Antenne – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Antenne – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Antenne – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace
Antenne – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Antenne – Samsung Samsung Galaxy S, SII, Ace	Antenne – Samsung Kapot

Verkoopbare telefoons

Samsung Galaxy Ace € 25,- Mankement: krassen op LCD	Samsung Galaxy Ace € 20,- Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy Ace € 20,- Mankement: accu gaat snel leeg
Samsung Galaxy Ace € 15,- Mankement: krassen op LCD Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy SII € 20,-	Samsung Galaxy SII € 20,-
Samsung Galaxy S II € 16,- Mankement: beschadigde case	Samsung Galaxy S II € 16,- Mankement: krassen op LCD	Samsung Galaxy SII € 16,- Mankement: accu gaat snel leeg
Samsung Galaxy SII € 16,- Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy S II € 12,- Mankement: beschadigde case Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy S II € 12,- Mankement: krassen op LCD Mankement: beschadigde case
Samsung Galaxy SII € 12,- Mankement: krassen op LCD Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy S II € 8,- Mankement: krassen op LCD Mankement: beschadigde Case Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy S € 15,-
Samsung Galaxy S € 12,- Mankement: krassen op LCD	Samsung Galaxy S € 12,- Mankement: accu gaat snel leeg	Samsung Galaxy S € 9,- Mankement: accu snel leeg Mankement: krassen op LCD
iPhone 2 € 20,-	iPhone 2 € 16,- Mankement: accu gaat snel leeg	iPhone 2 € 16,- Mankement: krassen op LCD

iPhone 2 € 16,- Mankement: beschadigde case	iPhone 2 € 12,- Mankement: accu gaat snel leeg Mankement: krassen op LCD	iPhone 2 € 12,- Mankement: accu gaat snel leeg Mankement: beschadigde case
iPhone 2 € 8,- Mankement: accu gaat snel leeg Mankement: beschadigde case Mankement: krassen op LCD	iPhone 3 € 25,-	iPhone 3 € 25,-
iPhone 3 € 20,- Mankement: beschadigde case	iPhone 3 € 20,- Mankement: beschadigde case	iPhone 3 € 20,- Mankement: krassen op LCD
iPhone 3 € 20,- Mankement: krassen op LCD	iPhone 3 € 20,- Mankement: accu gaat snel leeg	iPhone 3 € 15,- Mankement: beschadigde case Mankement: krassen op LCD
iPhone 3 € 15,- Mankement: beschadigde case Mankement: krassen op LCD	iPhone 3 € 15,- Mankement: beschadigde case Mankement: accu gaat snel leeg	iPhone 3 € 15,- Mankement: krassen op LCD Mankement: accu gaat snel leeg
iPhone 3 € 10,- Mankement: beschadigde case Mankement: krassen op LCD Mankement: accu gaat snel leeg	iPhone 4 € 30,-	iPhone 4 € 24,- Mankement: beschadigde case
iPhone 4 € 24,- Mankement: krassen op LCD	iPhone 4 € 18,- Mankement: beschadigde case Mankement: krassen op LCD	

Tweedehands verkoopprijzen

Aantal mankementen:	0	1	2	3
Samsung Galaxy S	€ 15,-	€ 12,-	€ 9,-	€ 6,-
Samsung Galaxy SII	€ 20,-	€ 16,-	€ 12,-	€ 9,-
Samsung Galaxy Ace	€ 25,-	€ 20,-	€ 15,-	€ 10,-
iPhone 2	€ 20,-	€ 16,-	€ 12,-	€ 9,-
iPhone 3	€ 25,-	€ 20,-	€ 15,-	€ 10,-
iPhone 4	€ 30,-	€ 24,-	€ 19,-	€ 13,-

Bijlage 7: De Marrons (6.6.4, activiteit 2)

De rechten van de gebruikte afbeeldingen liggen niet bij Scouting Nederland.
(Bewerking van) overzichten uitdelen aan alle ploegen.

Spelerskaarten

Veldslaaf Voedsel: 3000 kcal Als veldslaaf ben je erg sterk. Op de plantages maakte je lange, zware dagen op het land met het verbouwen, oogsten en graven van irrigatiekanalen. Je werd afgebeeld, geslagen en erg slecht behandeld. Op een dag besloot je dat het genoeg was geweest. Met gevaar voor eigen leven ben je weggerend en pas gestopt met rennen toen je niet meer kon.	Ambachtsslaaf Voedsel: 2500 kcal Op de plantage deed je het onderhoud. Je had het minder zwaar dan de veldslaven, maar een slaaf blijft een slaaf. Je gedroeg je netjes en werd daarom door de baas wel eens 'uitgehuurd', of naar de stad gestuurd om te handelen. Toen je op een dag op weg was naar de markt en de veldslaven afgebeeld zag worden, kwam al je weggestopte woede opeens naar boven. Je bent niet meer teruggegaan.
--	--

Bouwen

	Grondstoffen	Werktuigen	Slaven	Punten/voordelen
Huis	Hout 2x , Spijkers	Zaag Hamer	Veldslaaf Ambachtsslaaf	1 punt
Ziekenhuis (huis verbouwen tot ziekenhuis)	Hout, Spijkers, Katoen 2x, Medicijnen	Zaag Hamer Spinnenwiel Handwerkset	Veldslaaf Ambachtsslaaf Huisslaaf	4 punten Zieken genezen met medicijnen Zieken gaan nooit dood
Waterput	Hout, Spijkers, Leer	Zaag Hamer Handwerkset	Veldslaaf Ambachtsslaaf	3 punten Onbeperkt water, hoeft niet meer gehaald

Oogsten

	Grondstoffen	Werktuigen/etc.	Slaven	Bijzonderheden
Maïs 2x	Water 1 liter	Machete	Veldslaaf	1x maïs planten, daarna iedere beurt oogsten
Eieren 2x	Maïs, water	Kip	1 slaaf	
Kip	eieren, maïs, water	Kip		
Vlees + Leer	Wild dier (wilderniskaart)	Machete	Ambachtsslaaf	

	Suikerpl.	Katoenpl.	Cacaopl.	Koffiepl.	Wildernis	Bijzonderheden
Grondstoffen/voedsel						
Bananen						
Cacaobonen			 = 2			
Eieren					x	Wilderniskaart oogsten van kip
Hout					x	In bezit van een zaag, alleen veldslaven
Katoen		 = 2				
Kip						
Koffiebonen				 = 2		
Leer					x	Oogsten wilderniskaart (verschillende dierenhuiden)
Maïs						Oogsten x2 na planten
Medicijnen						
Rijst						
Spijkers						
Suikerbiet	 = 2					
Vis					x	Wilderniskaart
Vlees					x	Oogsten wilderniskaart (verschillende dieren)
Water					x	10 liter per keer
Werktuigen						
Hamer						
Handwerkgeri						
Machete					x	
Schop						
Spinnenwiel						
Zaag					x	Wilderniskaart
Slaven/wapens						
Musket	x	x	x	x	x	 of wilderniskaart
Veldslaaf	x	x	x	x	x	 of wilderniskaart
Ambachts-/Huisslaaf	x	x	x	x		

Grondstoffen/voedsel/werktuigen

Katoen



Cacaobonen



Suikerbiet



Koffiebonen



Bananen
750 kcal



Eieren
850 kcal



Kip
1200 kcal



Maïs
500 kcal



Rijst
1500 kcal



Medicijnen



Spijkers



Hamer



Handwerkgerei



Machete



Schop



Spinnewiel





Puur oogst/wildernis



Slaven



Wilderniskaarten

Verloren zaag 	Verloren musket 	Verloren machete 	Opossum Na oogsten: Leer 1x Vlees 1x
Vis 500 kcal	Pecari (wild zwijn) Na oogsten: Leer 1x Vlees 2x	Luipaard Na oogsten: Leer 2x Vlees 3x	Veldslaaf Voedsel: 3000 kcal 
Get out for free... Onderweg vang je een geheim op van één van de gevangenis-bewaarders. Om zijn geheim veilig te stellen, gaat in ruil voor deze kaart één teamlid zonder dobbelen vrijuit.	Held Je redt het kind van een zwarte marktkoopman uit de handen van een luipaard. Als beloning mag je deze kaart inruilen voor drie grondstoffen/werktuigen naar keuze.	Een goede daad Je helpt een zwarte marktkoopman die met zijn wagen vastzit in de modder. Als dank mag je voortaan alles hebben voor de gewone waarde (in plaats van het dubbele).	Homeopathie Je vindt een bijzondere, geneeskrachtige plant waarmee je een zieke slaaf zonder ziekenhuis of medicijnen kunt genezen (eenmalig).
Gifkikker Je vindt een giftige kikker. Deze kan je eenmalig als wapen inzetten zodra je wordt 'gesnapt' en zo in ruil voor deze kaart ontkomen aan de militie.	Gelukskevertje Je vindt een gelukskevertje. Dit kevertje geeft je voortaan één extra dobbeloog bij het plunderen van plantages.		

Bijlage 8: Vragen en antwoorden quiz (6.7.4, activiteit 2)

Vraag	Antwoord
1. Wat is de hoofdstad van Ghana?	Accra.
2. In welk werelddeel ligt Nederland?	Europa.
3. Is Ghana een democratie?	Ja.
4. Hoe werd Ghana vroeger genoemd?	Goudkust.
5. Wat voor dieren leven er in Ghana?	Olifanten, apen, Afrikaanse buffels, krokodillen, leeuwen, nijlpaarden, panthers en slangen.
6. Waar handelt Ghana in?	Goud, cacao en diamanten.
7. Hoeveel mensen wonen er ongeveer in de hoofdstad van Ghana?	2 miljoen.
8. Is basisonderwijs in Ghana gratis?	Ja.
9. Welke landen grenzen aan Nederland?	Duitsland en België.
10. Wanneer vond het eerste contact tussen de plaatselijke Ghanese volksstammen en de Europeanen plaats?	1.470.
11. Wat is het Ghanese woord voor 'Welkom'?	Akwaabe.
12. Hoe heet de dikke geweven stof die vroeger vooral door koningen en chiefs werd gedragen?	Kente.
13. Hoeveel procent van Ghana leeft onder de armoedegrens?	28,5%.
14. Wat is de hoofdstad van Nederland?	Amsterdam.
15. Wat is de grootste rivier in Ghana?	Volta.
16. Hoeveel keer past Nederland in Ghana?	Tussen de 6 en 7 keer.
17. Wat voor klimaat heeft Ghana?	Tropisch.
18. Wat is de favoriete sport van Ghana en Nederland?	Voetbal.
19. Welke muntsoort heeft Nederland?	Euro.
20. Welke muntsoort heeft Ghana?	Cedi.
21. Wat voor kleuren heeft de Nederlandse vlag?	Rood, wit en blauw.
22. Hoeveel inwoners heeft Ghana?	22 miljoen.
23. Welke kleuren heeft de Ghanese vlag?	Rood, geel groen en zwart (ster).
24. Voor hoe lang is het partnership tussen Ghana en Nederland aangegaan?	5 jaar.
25. Hoe heet het grootste Nationaal Park van Ghana?	Molé Park.
26. Wat is fufu?	Traditioneel Ghanees eten.
27. Wat is de afstand tussen Nederland en Ghana?	5.300 km.
28. Wanneer is Scouting in Ghana opgericht?	1912.
29. Wat is in Ghana zeer ongeleefd om te doen?	Je linkerhand geven of iets aannemen met je linkerhand.
30. Hoeveel mobiele telefoons waren er ongeveer in 2009 in Ghana?	15.109.000.
31. Waarin zit drinkwater als je dat in Ghana koopt?	Plastic (boterham)zakje.
32. Wat is de grootste religie in Ghana?	Christendom.
33. Wat is Ivoorkust van Ghana?	Een buurland.



34. Wanneer is Scouting in Nederland ontstaan?	1910.
35. Hoeveel inwoners heeft Nederland?	16 miljoen.



Scouting

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

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