

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2016

'De Toekomstboom'



Een ploeg scouts vindt een mysterieuze capsule met een noodkreet uit een andere dimensie. Die zendt hen op een bijna onmogelijke zoektocht naar de toekomstboom die verantwoordelijk lijkt voor al het leven op aarde. Hun doel is om koste wat het kost de boom te beschermen, maar hier maken ze lang niet altijd vrienden mee...



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Peter Cools
Corine Dudok van Heel
Joyce Evers-Wagemakers
Lisette van Garder
Robert van der Giessen
Petra Godschalk
Geert van Hoek
Maxxyme Kaan
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sven van Nieuwenhoven
Loes van Oostveen
Sebastiaan Overdijk
Natascha van de Pol
Koen van Riessen
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp

Beschikbaarheid spelbrochure

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

© 2015 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2017

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 regiomedewerker spel en programma,

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden 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 grote activiteiten van Scouting Nederland staan dit jaar in het teken van 'De Toekomstboom'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven. De basis voor de RSW wordt gevormd door het thema 'Quest voor de Toekomstboom'. Een ploeg scouts vindt een mysterieuze capsule met een noodkreet uit een andere dimensie. Die zendt hen op een bijna onmogelijke zoektocht naar de toekomstboom die verantwoordelijk lijkt voor al het leven op aarde. Hun doel is om te voorkomen dat de boom te beschermen, maar hier maken ze lang niet altijd vrienden mee. En dan is er nog die andere, geheimzinnige missie die ze uit de andere dimensie hebben meegekregen.

Naast een themaverhaal bevat deze brochure onder andere informatie over de regioactiviteiten, een organisatieopzet en inspiratie voor activiteiten tijdens de RSW. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals een voorbeelduitnodiging voor een voorbereidings-/introductieavond voor de RSW en een checklist waarmee je overzicht kunt houden bij de organisatie van de RSW.

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 2016

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

Inhoudsopgave

1	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	6
2	Themaverhaal	9
3	Organisatietips	15
4	De groene tien	16
5	Weekendverloop	17
6	Tips om groepen te betrekken	19
7	Laat je zien	20
8	Activiteiten	21
8.1	BL – Buitenleven	21
8.1.1	Activiteitengebied in thema	21
8.1.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	22
8.1.3	Verwerken in activiteiten	22
8.1.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	23
8.2	ID – Identiteit	25
8.2.1	Activiteitengebied in thema	25
8.2.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	26
8.2.3	Verwerken in activiteiten	26
8.2.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	27
8.3	SL – Samenleving	28
8.3.1	Activiteitengebied in thema	29
8.3.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	29
8.3.3	Verwerken in activiteiten	30
8.3.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	30
8.4	VG – Veilig & Gezond	33
8.4.1	Activiteitengebied in thema	33
8.4.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	35
8.4.3	Verwerken in activiteiten	35
8.4.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	35
8.5	INT – Internationaal	38
8.5.1	Activiteitengebied in thema	38
8.5.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	39
8.5.3	Verwerken in activiteiten	39
8.5.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	40

8.6	EXP – Expressie	41
8.6.1	Activiteitengebied in thema	42
8.6.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	42
8.6.3	Verwerken in activiteiten	43
8.6.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	43
8.7	SPS – Sport & Spel	45
8.7.1	Activiteitengebied in thema	45
8.7.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	46
8.7.3	Verwerken in activiteiten	46
8.7.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	46
8.8	UST – Uitdagende Scoutingtechnieken	49
8.8.1	Activiteitengebied in thema	49
8.8.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	50
8.8.3	Verwerken in activiteiten	50
8.8.4	Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten	51
9	Handige links	56
	Bijlage 1: Voorbeeld beoordeling LSW	57

1 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

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

De landelijke speldraad

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

Met de speldraad 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' werd in seizoen 2014/2015 bijvoorbeeld de nadruk gelegd op het internationale aspect van Scouting, met extra aandacht voor de activiteitengebieden Internationaal, Samenleving en Identiteit. Komend seizoen wordt extra stilgestaan bij de kwaliteiten van de jeugdleden en een duurzame toekomst van Scouting en onze omgeving. In de speldraad 'De Toekomstboom' bouwen scouts samen met gebruik van elkaars kwaliteiten aan een duurzame toekomst. De nadruk ligt hierbij op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit.

De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

Bevers: Bever-Doe-Dag

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

De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het

deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle.

Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke themamomenten.

De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW).

Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevers ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

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

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen

explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

Roverscouts

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

Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor spelinhoudelijke, budgettaire en regiobestuurlijke vragen kunnen ook roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

Speldraad 2015/2016: 'De Toekomstboom'

De landelijke speldraad voor het seizoen 2015/2016 is 'De Toekomstboom; scouts bouwen samen met gebruik van elkaars kwaliteiten aan een duurzame toekomst.'

Een toekomstboom is een boom die in de bosbouw wordt gemerkt als een boom die essentieel is voor het voortbestaan van een bos en daarom nooit mag worden omgezaagd. Toekomstbomen dragen bij aan een duurzame toekomst. Scouts kunnen zich ontwikkelen tot sterke 'toekomstbomen' die de wereld leefbaar houden.

Komend Scoutingseizoen wordt dus extra stilgestaan bij de kwaliteiten van onze jeugdleden en een duurzame toekomst voor Scouting en onze omgeving. Er is veel aandacht voor kennis van (weten), verbondenheid met (voelen/beleven) en verantwoordelijkheid nemen voor (doen/in actie komen) de natuur, de planeet aarde en je medebezitters. Scouts profileren zich vanuit bepaalde normen en waarden wanneer zij verantwoordelijkheid nemen voor hun eigen voetafdruk en voor een leefbare toekomst. Daarnaast leren ze zichzelf en anderen beter kennen wanneer ze in de samenwerking gebruik maken van ieders specifieke kwaliteiten, om zich verder te ontwikkelen tot sterke toekomstbomen.

2 Themaverhaal

Het themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de RSW en de nodige competitie-loze ontspanning tijdens gezamenlijke themamomenten. Het verhaal is een leidraad en is vooral bedoeld om te helpen bij het maken van leuk theater, maar zowel tijdens als voorafgaand aan de RSW kan je het ook op andere manieren uitdragen. Denk aan 'artikelen' of 'nieuwsberichten' over gebeurtenissen in de intro of het verhaal zelf die deelnemers vooraf online, bij de laatste uitnodiging of tijdens de RSW in de kampkrant kunnen lezen of bekijken. Of maak bijvoorbeeld eens een filmpje ter kennismaking vooraf of als onderdeel van het theater zelf (ook handig om bij gebrek aan acteurs, ruimte of tijd toch verschillende locaties of karakters tegelijk te kunnen laten zien). Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Veel plezier!

Quest voor de Toekomstboom

Het thema van dit jaar heeft her en der best een serieuze ondertoon. Zorg ervoor dat je er vooral een leuk verhaal van maakt. Voel je daarom vrij om stukken die iets 'zwaarder' zijn aan te passen of te laten uitspelen door karakters die zo gek zijn dat het weer luchtig wordt. Maak dan bijvoorbeeld gebruik van komische ('flauwe'), terugkerende elementen, zoals 'catch phrases' en opkomst/afgangmuziekjes (meezingers).

Hieronder zie je een verkorte versie van het verhaal (1) met daarna een stukje waar het verhaal op de LSW start (2), gevolgd door een roluitwerking (3). Dit alles laat veel ruimte voor eigen invulling, waarbij het voor een goed verloop vooral belangrijk is dat het einde van het verhaal wordt gevolgd. Met dit einde beginnen we namelijk weer op de LSW.

Je kan natuurlijk ook (delen van) de uitgebreide versie (4) van het verhaal dat eronder staat volgen. Dit verhaal is opgedeeld in vijf alinea's, wat bij de meeste RSW's overeenkomt met het aantal themamomenten.

1. Verkorte versie themaverhaal

Na een noodkreet uit een andere dimensie gaat een ploeg scouts op zoek naar de toekomstboom die verantwoordelijk lijkt voor al het leven op aarde en dat in de andere dimensie. Hun doel is om deze boom koste wat kost te beschermen tegen mensen die de boom graag willen omhakken. Met de nodige obstakels lukt het ze uiteindelijk om de boom te vinden en de juiste mensen in te schakelen om de boom ook daadwerkelijk te beschermen.

2. Start LSW

De LSW start een aantal jaar verder dan waar de RSW is opgehouden. De Otterploeg is samen wat groter geworden en alhoewel ze inmiddels geen scouts meer zijn, trekken ze als roverscouts nog veel met elkaar op. De ent die ze mee hebben genomen en in het bos vlakbij hun blokhut hebben gepland, groeit goed. We starten op het moment dat ze besluiten deze ent te gaan planten op de plek waar de eigenlijke toekomstboom stond.

Is het de zware jongens en de wetenschapper gelukt om met alleen de stam van de oude toekomstboom een poort te maken naar andere werelden en planeten? En lukt het de Otters om de mensen van de wereld in het parallelle universum te redden? Dat ga je zien op de LSW.

3. Roluitwerking

- Ploeg.
- Jan (aka de Hulk): ploegleider: groot, sterk en nergens bang voor. Hij is een kei in pionieren, hakken, zagen, en vuur stoken. Jan is niet dom, maar in zijn ploeg zeker niet de slimste. Hij is een echte aanpakker en kan daardoor redelijk ongeduldig en soms wat opvliegend zijn.
- Sophie (aka Filosofietje): assistent-ploegleider. Samen met Jan vormt ze een gouden paar. Ze is een echte boekenwurm en heeft daarmee veel kennisweetjes. Ze heeft oog voor de wereld om zich heen en zorgt er graag voor dat iedereen in de ploeg het naar zijn of haar zin heeft.

Door haar perfectionisme kan ze ook erg ongeduldig zijn en dan is ze soms niet zo aardig meer naar de ploegleden die iets niet zo snel begrijpen of te laat komen.

- Kevin (aka Appletje) is een echte whizzkid en een kei in alles dat met kompassen, gps'en, computers, telefoons en andere technische snufjes te maken heeft. Hij doet niets liever dan puzzels en raadsels oplossen en heeft er ook een heleboel paraat. Kevin is niet helemaal van deze wereld en als het kon, zou hij het liefst een held uit één van zijn computerspellen worden. Helaas is hij in werkelijkheid nogal een onhandige stuntel.
- Robbe en Hasse (aka Knabbel en Babbel): vormen als tweeling samen de laatste man van de ploeg. Ze zijn misschien niet de slimste, maar zitten vol humor en creativiteit. De altijd vrolijke, praatgrage Hasse (Babbel) kan als geen ander zingen. Ze kent elk Disneyliedje uit haar hoofd. De dromerige Robbe (Knabbel) kan geen noot goed zingen, maar is een echte kunstenaar en kan koken als de beste. De tweeling is altijd in voor avontuur en omdat ze nogal chaotisch zijn en vaak ondoordachte dingen doen, is dat avontuur bij hen ook nooit ver te zoeken. Ze hebben beide geen gebrek aan fantasie en daarmee worden de avonturen achteraf vaak nog veel groter. De anderen ergeren zich er wel eens aan dat de tweeling altijd (maar dan ook echt altijd) te laat komt. Hoewel Robbe en Hasse een kei zijn in het bedenken van smoezen, zijn hun ploegleden al lang geleden gestopt met het geloven hiervan.
- Wetenschapper Ralf O'Seal: weet eigenlijk alleen maar alles over dinosaurussen, maar de capsule is zijn vondst en daarmee is hij wereldberoemd geworden. Kortom: hij gaat hier van genieten en zorgen dat hij er alles over te weten komt. Cynisch als hij is, is de wetenschapper overigens van mening dat duurzaamheid overbodig is.
- Journaliste Paris Coop: heeft het eerste interview met de wetenschapper over de capsule mogen afnemen en heeft besloten om helemaal in het onderwerp te duiken. Alles rondom duurzaamheid, de aarde en de toekomst onderzoekt ze. Als gevolg heeft ze haar eigen leven radicaal omgegooid en doet ze alles zo duurzaam mogelijk, soms met een erg 'verrassend' resultaat (denk aan water gebruiken voor de afwas, daarna om je haren mee te wassen en dan nog een keer om de wc mee door te spoelen).

4. Uitgebreid verhaal

- Intro: het is het jaar 2016 en de hele westerse wereld is in de ban van het woord 'duurzaamheid'. Langzaamaan ontstaan er twee stromingen. De grootste van de twee stromingen pleit voor wereldwijde duurzaamheid. Ze willen minder water verspillen, minder uitstoot van CO₂ en pleiten op allerlei fronten voor steeds meer maatregelen, zodat iedereen nu en in de toekomst van de aarde kan blijven genieten. Ze streven ernaar dat iedereen het goed heeft op de aarde, maar wel op een verantwoorde manier.
De tweede stroming is kleiner, maar groeit wel heel snel. Deze door wereldleiders geleide stroming is ervan overtuigd dat de aarde in de komende honderd jaar zeker zal vergaan en dat het dus geen enkele zin heeft om nu zuinig aan te doen. Waarom zuinig doen voor een toekomst die er toch niet meer is? Hun motto is dan ook: 'Leef zoals je wil en verspill!' Het maakt deze stroming dan ook niet uit dat de zeeën zo vies worden dat niemand er meer in kan zwemmen en dat door de opwarming van de aarde de zeespiegel stijgt, waardoor er minder ruimte voor mens en dier overblijft. Voor hen is het ieder voor zich: eigen schuld als je 'zwak' of arm bent en niet meer gezond en leuk kunt leven. 'Sterke', rijke verspillers zijn wel gelukkig.
Beide kanten doen hun best om zoveel mogelijk wetenschappelijk bewijs te produceren voor hun standpunten. En dan gebeurt er iets vreemds...
- Theatermoment 1: in het midden van de jungle van Zuid-Amerika is een wetenschapper bezig met het doen van opgravingen naar dinosaurusbotten. Bij hem is een journaliste die het heel vervelend vindt dat ze daar moet zijn. Ze had veel liever over echt iets tofs een verhaal geschreven, maar ja... Wat leuker is, is dat de scouts van de Otterploeg uit Nederland ook mee zijn op de expeditie. Zij hebben deze prijs gewonnen met een landelijke prijsvraag. Nu is het in Zuid-Amerika natuurlijk heel leuk, maar na drie dagen een beetje in de modder graven

en luisteren naar een wetenschapper met lyrische verhalen over dino's, hangt het de scouts wel een beetje de keel uit. Net als de ploeg de koppen bij elkaar steekt om te bedenken hoe ze deze dag zo snel mogelijk bij de opgravingen kunnen verdwijnen, stuit de wetenschapper op iets heel raars. Aan de voet van een boom graaft hij een raar soort capsule op. De wetenschapper kijkt er even verbaasd naar, maar is al snel alle belangstelling verloren en laat het aan de scouts over om het rare ding te onderzoeken.

Het kost ze een halve dag en een heleboel ideeën, maar uiteindelijk lukt het Kevin om het ding te activeren. Er blijkt een videoboodschap in te zitten van een wereld die net zo is als de onze, maar dan lichtjaren ver weg in een ander universum. Zojuist is de laatste toekomstboom uit het laatste bos omgehakt in een noodgreep naar een laatste beetje brandstof. Langzaam sterven de laatste dieren uit en schoon water is zo duur geworden dat alleen de allerrijksten dat nog kunnen betalen. Een stem in de video vraagt de kijker dringend om hulp. Het was al lang bekend dat elk bos een boom heeft die wordt aangemerkt als essentieel voor het voortbestaan van het bos: de zogenaamde toekomstboom. Wetenschappers hebben daar ontdekt dat er naast deze bomen één boom is die essentieel is voor al het leven op hun aarde. De afgelopen jaren zijn besteed aan het ontdekken waar deze boom staat of, beter gezegd, stond. Men weet het niet precies, maar heeft wel een eiland gevonden waar de boom ergens zou moeten hebben gestaan. Men hoopt dat in de parallelle wereld die zij ontdekt hebben (onze wereld) er op die locatie een nog levende toekomstboom staat. De stem smeekt de luisteraar om deze 'moeder der toekomstbomen' (de Toekomstboom met een hoofdletter T) te gaan zoeken en de capsule hier naartoe te verplaatsen, zodat hun wereld gered kan worden. De scouts vragen zich af hoe dit die vreemde, verre wereld dan zal redden, maar daarover wordt niets gezegd. De boodschap eindigt met het verzoek om de boom te beschermen en te zorgen dat zaden en enten van deze boom overal ter wereld worden geplant.

- Theatermoment 2: de wetenschapper en de journaliste zijn helemaal opgewonden: deze vondst kan ze roem, bekendheid en geld opleveren. Ze sturen aan op een expeditie naar de Toekomstboom, samen met de Otterploeg.

Met de nodige chaos wordt de expeditie voorbereid. Naast alle praktische voorbereidingen is er vooral veel geld nodig. Daarom neemt de journaliste de wetenschapper een interview af, in de hoop zo sponsors te vinden om de expeditie te financieren. Hoewel de wetenschapper niet degene was die de capsule uiteindelijk open en werkend heeft gekregen, eist hij daar wel de volledige eer voor op. Het interview wordt via het internet verspreid en in no time zijn er meerdere partijen bereid om alle onkosten te financieren, in ruil voor de kennis van waar de boom zich bevindt als ze hem hebben gevonden. Er zijn mensen die de boom om willen hakken (zo gezegd voor onderzoek en om de boom vervolgens overal ter wereld ten toon te stellen) en er zijn mensen die graag willen dat de boom goed beschermd wordt in zijn natuurlijke omgeving. Er ontstaat een soort wedloop vanuit de twee wereldstromingen om als eerste bij de boom te komen en beide partijen proberen de wetenschapper, journaliste en de scouts voor hun karretje te spannen.

Langzaam maar zeker krijgt de expeditie vorm. De wetenschapper is eigenlijk helemaal niet geïnteresseerd in de boom, maar alleen in de bekendheid die hij ermee krijgt. Daarom laat hij het aan de scouts over om uit te zoeken waar dat eiland zich precies bevindt en de expeditie verder voor te bereiden. Terwijl Sophie en Kevin aan de slag gaan met de locatie, gaat Jan de spullen pakken. Hasse en Robbe werken samen met de journaliste aan een creatief plan om tijd te winnen voor een eigen onderzoek naar de Toekomstboom. De ploeg wil zelf weten hoe het nu precies zit met de boom, voordat ze ten prooi vallen aan één van de twee stromingen en de mensen die daar aan de touwtjes trekken.

Om te zorgen dat ze wat ruimte krijgen, wordt besloten om de wetenschapper niet te vertellen waar ze precies naartoe moeten. Vanaf dat moment beantwoorden ze zijn vragen zo vaag mogelijk, maar doen ze tegelijkertijd alsof ze alles heel zeker weten.

Na veel zoeken en puzzelen hebben Kevin en Sophie uiteindelijk een kleine eilandengroep van een eiland of vijf gevonden waarvan ze denken dat één ervan het eiland is waar de stem

uit de andere wereld het over had. Ondertussen heeft Jan alles ingepakt en heeft de tweeling met de journaliste een interview op internet geplaatst waarin Hasse en Robbe zich voordoen als assistent-wetenschappers. Het interview zit vol misleidende info, waardoor het onder andere lijkt dat de locatie heel ergens anders is dan dat de Otters eigenlijk vermoeden. Vol goede moed gaat het expeditieteam op weg.

- Theatermoment 3: na een zware reis van meerdere dagen via boten, vliegtuigen, kleine taxi's en nog meer boten is de expeditiegroep aangekomen op het grootste van de vijf eilanden. We treffen ze wanneer ze druk bezig zijn om een basiskamp op te zetten van waaruit ze de omgeving en de nabijgelegen eilanden kunnen verkennen.

De Otters gaan op zoek naar lokale mensen die ze meer kunnen vertellen over een eventuele toekomstboom op het eiland. Sinds de start van deze rare, tweede expeditie is dit het eerste moment dat ze weer onder elkaar zijn. De ploeg besluit om ergens op het strand te gaan zitten en met elkaar te bespreken wat ze het beste kunnen doen. Ze bediscussiëren aan welke kant zij eigenlijk staan. Wat vinden ze eigenlijk zelf dat er met de boom moet gebeuren? Het lijkt niet echt een moeilijk besluit, maar Sophie vindt dat ze de voor- en nadelen van beide kanten in kaart moeten brengen, zodat ze goed weten waar ze aan beginnen. Uiteindelijk komen ze toch tot de verwachte conclusie dat de boom moet worden beschermd. Inmiddels is het ze duidelijk geworden dat de wetenschapper een andere mening is toegedaan. Dat kan nog wel eens moeilijkheden gaan geven. En dan is er nog het probleem dat ze nog steeds niet precies weten wat de capsule gaat doen wanneer die bij de boom aankomt.

Kevin besluit de capsule nog eens te activeren en samen komen ze tot de conclusie dat de parallelle wereld eigenlijk al zo ver is afgetakeld, dat hij helemaal niet meer te redden is. De enige redding voor de mensen die op die wereld leven, is om een nieuwe wereld te zoeken. Dan krijgt gamer Kevin een ingeving: zou de capsule een poort tussen de ene en de andere wereld kunnen vormen? Wat als onze wereld die nieuwe wereld is om massaal naartoe te vluchten? Dat leidt tot een totaal nieuw dilemma voor de Otters: deze wereld heeft al zoveel mensen, willen we die anderen er nu wel of niet bij? Het is een moeilijk vraagstuk en de Otters willen eerst meer zekerheid voor ze een beslissing nemen. Ze besluiten zich in eerste instantie op het dichtstbijzijnde probleem te richten: de wetenschapper.

De Otters maken een plan. Hasse en Robbe krijgen de taak om de wetenschapper zo veel mogelijk af te leiden: Hasse door steeds liedjes te zingen en verhalen te vertellen, Robbe door de wetenschapper allerlei plaatselijke lekkernijen te laten proeven en er zo nodig voor te zorgen dat de wetenschapper een paar dagen met fikse diarree wordt uitgeschakeld.

Vervolgens verlaten de scouts het strand om in het dorp op onderzoek uit te gaan.

Ondertussen geeft de wetenschapper in het kamp het zoveelste interview aan de journaliste. Hij schept op over hoe geweldig hij is en dat hij de boom al bijna heeft gevonden. Het wordt duidelijk dat alle geldschietters duurzaamheid onzin vinden en de wetenschapper erg onder druk zetten om de boom te vinden. Onbedoeld laat de wetenschapper aan hen weten waar ze op dat moment zijn.

- Theatermoment 4: de Otters hebben inmiddels drie eilanden onderzocht, zonder succes. Ze hebben een heleboel mensen ondervraagd en bomen bekeken, maar hebben dé boom nog niet ontdekt. De ploeg heeft er flink de balen van. De 'aan een mysterieus buikvirus lijdende' wetenschapper kibbelt voortdurend met de journaliste over natuurlijke geneesmiddeltjes. Die 'kwakzalverij' zal volgens hem nooit werken. Ook de relatie tussen de wetenschapper en de ploeg is er ondertussen niet beter op geworden. De wetenschapper wordt steeds vervelender en hij zet steeds meer druk achter het vinden van de boom. De ploeg verliest een beetje de moed en het is zelfs regelmatig lastig om het onderling gezellig te houden. De journaliste besluit om stiekem wat planten in de avondthee van de wetenschapper te doen, om zijn voedselvergiftiging te genezen.

Die ochtend is de wetenschapper op miraculeuze wijze genezen en besluit het team om het vierde eiland te gaan bezoeken. De wetenschapper besluit nog in het kamp te blijven om weer op krachten te komen.

Midden in het bos vinden de Otters en journaliste een oude bosbewoner die ze de boom kan wijzen. En na een lange tocht staan de scouts dan eindelijk oog in oog met de Toekomstboom.

Eenmaal terug in het kamp blijken de zware jongens van de geldschietters daar te zijn gearriveerd en ontstaat er een hoop gedoe over waar de boom nu eigenlijk is. De werkelijke reden dat de geldschietters de boom zo graag willen omhakken, wordt nu ook duidelijk: zij blijken al te weten dat de boom een poort vormt naar een andere dimensie. De zware jongens hebben de opdracht om de stam van de boom mee te nemen, zodat de geldschietters er zelf een poort mee kunnen bouwen om mee naar andere planeten te reizen op zoek naar waardevolle grondstoffen. Hiermee kunnen ze nog rijker worden en misschien vinden ze wel een nieuwe planeet waar zij naartoe kunnen emigreren zodra onze eigen wereld niet meer leefbaar is.

Met behulp van de journaliste besluiten de Otters stiekem een boodschap te zenden om de hulp van anderen in te schakelen. Kevin hackt op de laptop van de journaliste de internetverbinding van de wetenschapper, om zo de boodschap de wereld in te helpen. Om ondertussen de aandacht af te leiden en tijd te rekken, hebben Jan en de tweeling samen een plan bedacht: Jan gaat polshoogte nemen bij de zware jongens en doet daarbij alsof hij de boom ook graag wil omhakken. Om dat te demonstreren, organiseert hij met de tweeling een hakwedstrijd. De winnaar krijgt de eer om als eerste in de boom te mogen hakken. Helaas wint uiteindelijk één van de zware jongens met een gemeen trucje. Inmiddels is het avond geworden en heeft Sophie de wetenschapper wijs gemaakt dat de boom zich op het vijfde eiland bevindt. Ondanks het late uur verlaten de zware jongens en de wetenschapper het kamp om op het kleine, vijfde eiland op zoek te gaan naar de Toekomstboom. Omdat ze eigenlijk niet precies weten waar ze naar zoeken, besluiten ze daar maar gewoon zoveel mogelijk grote, dikke bomen om te hakken.

In het geheim gaan de Otters terug naar de Toekomstboom om zoveel mogelijk zaden en enten van de boom te verzamelen. De journaliste blijft achter om het kamp te bewaken. De Otters hopen voor de zware jongens en de wetenschapper terug te zijn, maar ze hebben geen geluk. Het hakken is de wetenschapper gaan vervelen en hij komt eerder terug met een vissersbootje. De journaliste ziet hem aankomen en glipt stiekem weg om de scouts te gaan waarschuwen. Als de wetenschapper het kamp leeg aantreft, begint hij te vermoeden dat hij erin geluisd is. Tussen de spullen van de ploeg vindt hij Robbes tekenblok, waarin duidelijk wordt dat de Otters de Toekomstboom al hadden gevonden. Samen met de met bijlen gewapende zware jongens volgt hij de voetsporen van de journaliste en weet hij haar te grijpen, net voordat ze bij de scouts is. Ze schreeuwt nog een waarschuwing, maar het is te laat: de zware jongens overmeesteren de scouts, plaatsen hen en de journaliste onder bewaking van de wetenschapper en beginnen gelijk de boom om te hakken.

- Theatermoment 5: de situatie lijkt hopeloos. De boom is omgehakt en de scouts zijn met de journaliste zonder eten, drinken, moderne communicatiemiddelen en vervoer achtergelaten op het eiland waar de boom zich bevond. Nu gaat het aankomen op overleven. Ze hebben al hun vindingrijkheid en kwaliteiten nodig om ervoor te zorgen dat ze dit overleven. Kevin en de journaliste storten zich opnieuw op het zenden van noodsignalen. Nadat hij de journaliste S.O.S. heeft leren seinen met haar make-upspiegeltje, weet Kevin met ijzerdraad een soort radioverbinding te maken. Jan zorgt voor vuur en onderkomen, terwijl de tweeling eetbare planten en bessen bij elkaar zoekt en klaarmaakt. Sophie ontfermt zich ondertussen over de verzamelde zaden en enten van de Toekomstboom en gaat druk aan de slag met het planten van zoveel mogelijk van deze zaden in kleine bakjes.

Na een aantal dagen worden ze gered door mensen die hun signalen hebben opgepikt en die voor het behoud van de boom zijn. Om te zorgen dat de boom nooit verloren kan gaan, wordt besloten dat iedereen via een omweg naar Nederland terugreist en er in elk deel van de wereld voor zorgt dat een aantal zaden en enten wordt geplant en beschermd.

Wanneer de Otters na een week met z'n allen weer compleet zijn in Nederland, hebben ze ervoor gezorgd dat er honderden boompjes worden gekweekt over de hele wereld. We treffen

ze bij het planten van de laatste ent in het bos, vlakbij hun blokhut. Deze laatste ent verzorgen ze heel goed. Het plan is om deze als de tijd rijp is terug te plaatsen op de plek waar de oude boom stond en de capsule te gebruiken om een poort te maken. De Otters hebben er lang over nagedacht, maar ze vinden dat elk mensenleven het waard is om gered te worden. Als alle gekweekte boompjes hun effect in de andere dimensie hebben verloren, kunnen de bewoners van de andere dimensie naar onze wereld komen. Wie weet kunnen zij ons zelfs wel helpen om het beter of anders te doen en zo van onze toekomst iets moois te maken.

3 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. Een complete checklist voor de organisatie van de regionale Scoutingwedstrijden vind je op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden.

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. Op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden 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 hoofdstuk 7 Laat je zien).
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

4 De groene tien

De speldraad van dit jaar biedt een mooie gelegenheid om eens extra stil te staan bij de ecologische voetafdruk van de activiteit. Bescherm bijvoorbeeld de (toekomst)bomen: gebruik geen punaises of andere zaken die de bast beschadigen en bind een jute zak onder touwen om de boom. Als je je aan de 'groene tien' houdt en deelnemers motiveert dit ook te doen, vergroot je voor jezelf de kans dat je het terrein de komende jaren mag blijven gebruiken voor je RSW.

Op het land: de groene 10

1. We beschadigen geen bomen en struiken, dus niet in de bast van een boom snijden.
2. We gooien nergens afval neer.
3. We laten bloemen staan.
4. We laten vogels en andere dieren met rust.
5. We zijn voorzichtig met vuur in bos, heide en duin.
6. We helpen mee de rust in de natuur te bewaren.
7. We zetten auto's, fietsen en bromfietsen op de daarvoor bestemde plaatsen.
8. We houden rekening met anderen als we onze tent een mooi plaatsje geven.
9. We nemen de plaatselijke regels en voorschriften in acht.
10. We laten huisdieren niet los lopen in bos en veld.

5 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 ruilspeel	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		
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		

6 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 regiaraad een thematische introductie op de RSW.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden 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 het voorbereiden op de wedstrijdonderdelen alvast een aantal activiteiten met het thema doen. Je kunt in de uitnodiging naar de groepen een paar uitgewerkte voorbeeldactiviteiten uit deze spelbrochure toevoegen die de leiding van de groepen met hun scouts kan doen als voorbereiding op de RSW.
- Geef groepen de volgende tip mee: betrek de scouts in het kader van jeugdparticipatie en toenemende zelfstandigheid ook bij de voorbereidingen.

Voorbeelduitnodiging



Regionale Scoutingwedstrijden 2016
'De Toekomstboom'

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>.

Na een mysterieuze noodkreet uit een andere dimensie gaat een ploeg scouts op zoek naar de toekomstboom die verantwoordelijk lijkt voor al het leven op aarde. Hun doel is om koste wat het kost de boom te beschermen tegen mensen die de boom willen omhakken. Daarmee maken ze niet altijd vrienden. En wat moeten ze nu doen met die geheimzinnige missie uit de andere dimensie? 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>




Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op

<https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2016>

7 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.

8 Activiteiten

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met speldraad 'De Toekomstboom'. Ieder activiteitengebied bevat daarnaast twee volledig uitgewerkte voorbeeldactiviteiten. Eventuele bijlages zijn te downloaden via

<https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2016>

8.1 BL – Buitenleven

Activiteiten rondom het beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer, weer en sterrenkunde.



8.1.1 Activiteitengebied in thema

Kennis van plant en dier

Met name het onderdeel plantenkennis kan je mooi belichten met dit thema.

Hoeveel boomsoorten kan een scout opnoemen? Kunnen scouts aan de schors voelen welke boom ze voor zich hebben? Maar ook: welke planten kun je eten en welke plant gebruik je ook alweer tegen brandnetels?

Wist je dat de hoogste boom in Nederland bijna 50 meter hoog en naar schatting 143 jaar oud is? Het is een Douglasspar in de paleistuin van het Loo. De grootste bomen ter wereld zijn de mammoetbomen (*Sequoiadendron giganteum*). De oudste bomen van deze soort staan in Amerika en zijn zo'n 2000 tot 3000 jaar oud. Veel van deze giganten hebben zelfs hun eigen naam!

Bossen ontwikkelen zich heel langzaam en kunnen in verschillende stadia zitten (begint met berken en eindigt met beuken). Kan je die stadia vinden in een stuk bos? Wat groeit er verder nog aan bloemen, kruiden en struiken? Misschien groeien er in de omgeving wel bijzondere bomen, zoals een ginkgo (is een voorloper van loofbomen en naaldbomen, dat kan je aan het blad ook zien). Kunnen de scouts de toekomstboom van een bepaald gebied aanwijzen?

Er is sinds het ontstaan van de wereld veel veranderd in het planten- en dierenrijk. Levende wezens passen zich zo goed mogelijk aan aan hun omgeving: het recht van de sterkste. Zou dit proces nog steeds doorgaan? Hoe zou onze wereld en de daarop levende planten en dieren (en mensen!) er dan in de toekomst uit gaan zien?

We delen de aarde met ruim 65000 andere diersoorten, waarvan bijna 5000 diersoorten met uitsterven worden bedreigd. ICUN NL houdt een zogenaamde 'rode lijst' bij, waarin alle bedreigde diersoorten zijn opgenomen. Hoe zorgen we dat deze dieren ook in de toekomst nog bewonderd kunnen worden? Organisaties zoals het WNF, natuurmonumenten en de WWAR zetten zich in om met uitsterven bedreigde diersoorten te beschermen. Ook scouts kunnen hieraan hun steentje bijdragen; geen afval laten slingeren waar dieren in verstrikt kunnen raken bijvoorbeeld.

Milieu

Scouts leren milieubewust te leven. Maar wat is dat precies, milieubewust? Wat kan je als scout zelf doen in en rond het clubhuis? Denk aan het teweegbrengen van een echte actie of verandering om duurzamer om te gaan met de natuur, zodat ook in de verre toekomst er nog mensen op de aarde kunnen leven. Denk aan het besparen van water en energie, maar ook aan afval scheiden en recyclen. Leuk om eens stil te staan bij hoeveel 'grondstoffen' de scouts tijdens het weekend gebruiken en hoeveel afval ze daarmee produceren. Vooral plastic afval is op dit moment veel in het nieuws door 'de plastic soep'. Niet alleen grof, maar ook microplastics in veel (door scouts goed gebruikte) cosmetica zijn een belangrijke oorzaak hiervan.

Sterrenkunde

Sterren vertellen ons veel meer dan alleen waar we ons bevinden op het water en waar het noorden is. Sterren zijn al duizenden jaren oud en het duurt jaren voor hun licht ons bereikt. Sterker nog,

sommige sterren bestaan misschien al niet eens meer op het moment dat wij ze zien. Als je naar de sterren kijkt, kijk je dus eigenlijk in het verleden. Helaas is een groot deel van de sterrenhemel op de meeste plekken in Nederland onzichtbaar geworden. Door lichtvervuiling zijn veel sterren nauwelijks meer te zien.

Maar sterren zeggen ook van alles over de toekomst. Kijk maar eens naar de voorspellingen die de Maya konden doen op basis van de zon en de sterren. En wat dacht je van alle horoscopen die dagelijks in de krant staan? Ze zeggen niet voor niets 'het staat in de sterren geschreven'.

8.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Organiseer de gehele regioactiviteit (RSW) zo duurzaam en verantwoord mogelijk en maak dit zichtbaar voor de scouts:

- Denk aan het materiaal- en grondstoffengebruik, afvalscheiding, verantwoord gebruik van het terrein, gebruik van voertuigen, etc.
- Maak een recyclecentrum op het terrein waar alles wordt gescheiden (papier, blik, plastic, GFT, etc.).
- Welke ploeg weet door te recyclen en slim om te gaan met materialen zo min mogelijk te verbruiken en zo min mogelijk afval te produceren?
- Geef elk subkamp zijn eigen (karakteristieke) boom.
- Natuurlijk kan een sterrenhoroscoop niet missen in de kampkrant van dit jaar!
- Maak de lichtvervuiling duidelijk zichtbaar, door een soort earth hour in te stellen: een uur lang geen licht op het terrein.

8.1.3 Verwerken in activiteiten

- Laat de scouts een bomen-determineerkaart maken. Hoe meer verschillende bladeren (met correcte naam), hoe meer punten.
- Laat de scouts informatie zoeken over bijvoorbeeld de hoogste, oudste of dikste boom van Nederland of de hele wereld, of verwerk leuke bomenweetjes in een spel of quiz voor op een post tijdens de hike.
- Laat de scouts informatie zoeken over de evolutie, uitgestorven dieren en met uitsterven bedreigde diersoorten, of gebruik deze informatie in een spel. Denk aan evolutievormen op volgorde zetten en laat scouts het volgende 'stadium' bedenken in een 'levende' variant van de game Spore. Of doe een spel waarin ze het 'bedreigde dier' binnen hun ploeg moeten beschermen (bijvoorbeeld levend Stratego gebaseerd op de voedselketen waarbij de vlag een bedreigd dier is en de spion een bacterie die de mens (maarschalk) kan verslaan).
- Als onderdeel van het programma zou je een natuurgids of bosbouwer kunnen uitnodigen om de scouts een rondleiding te geven in het bos. Hij of zij kan ze leren hoe je kunt zien in welk stadium het bos is en hij of zij kan speciale (toekomst)bomen aanwijzen, zoals een ginkgo (is een voorloper van loofbomen en naaldbomen) of een sequoia dendron (die worden in Amerika enorm groot en wel duizend jaar oud).
- Laat scouts voorafgaand aan de RSW een (ludieke) collage of presentatie maken over hoe duurzaam hun clubhuis is en hoe hun Scoutinggroep zijn ecologische voetafdruk zo klein mogelijk maakt. Kunnen ze zelf initiatieven nemen of presenteren die dit nog verder verbeteren?
- Doe leuke scheikundeproefjes die met vervuiling te maken hebben (bijvoorbeeld afwasmiddel in water met punaises) of waarin natuurlijke energie wordt opgewekt (bijvoorbeeld uit een aardappel of windmolentje). Natuurlijk kan je er ook een uitdagender spel van maken waarin de benodigdheden of de werkwijze moeten worden verzameld of verdiend, of waarin teams elkaars proef proberen te vervuilen of de energiestroom proberen te onderbreken.
- Maak een 'plastic soep': laat alle deelnemers (versierd) plastic afval op een groot kunstwerk plaatsen, of laat alle ploegen een drijvend object maken van plastic afval.
- Doe een activiteit met 'sterren' (bijvoorbeeld waxinelichtjes of kerstboomverlichting). Denk aan een spel met 'uitdovende sterren' (uitblazen of stroom verwijderen). Laat scouts hun

eigen sterrenbeelden maken en verdedigen. Je kan ook naar de groeiende lichtvervuiling verwijzen met groot licht: (boodschappen in) de 'sterren' zijn pas zichtbaar als dit licht (dankzij de scouts) uitgaat.

8.1.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

BL – 1. Het fotosynthesespel (subkampspel of doorlopende opdracht)

Doel van de activiteit

Scouts leren over het belang van bomen in het maken van zuurstof, en wat er gebeurt als er te veel bomen gekapt worden. Tijdens het spel strijden ze in ploegen tegen elkaar, waarbij ze de verschillende rollen binnen hun ploeg goed moeten verdelen. Het doel van het spel is om met je ploeg een bos te vormen dat zoveel mogelijk zuurstof oplevert.

Beschrijving van de activiteit

Elke ploeg krijgt aan het begin van het spel een vast aantal blader-, boomwortel- en zonlichtkaarten. De scouts zelf zijn toekomstbomen die voor zo veel mogelijk zuurstof moeten zorgen. Het spel wordt gespeeld in twee fasen (donker en licht):

1. Donkerfase: als het donker is (herfst/winter) kunnen de scouts bladeren inruilen voor boomwortels. Hoe meer boomwortels je hebt, hoe sterker de boom. Sterke bomen kunnen zonlicht wegvangen van jonge boompjes (zie: zonlicht) .
2. Lichtfase: als het licht is, kunnen de scouts zonlicht verzamelen en zonlicht inruilen voor bladeren. Hoe meer bladeren, hoe meer zuurstof je kunt produceren.

Je kunt de fases af laten wisselen door lampen aan en uit te schakelen of je kunt het veld in tweeën verdelen, zodat je een vast donker en een vast licht veld hebt. Of je speelt het spel gedurende het hele weekend als rodedraadspel. Dan gaat met zonsondergang de donkerfase in.

Kaarten:

- Zonlicht: je kunt op twee manieren aan zonlicht komen. De eerste manier is door te zoeken in de lichtfase: de zonlichtkaartjes liggen verspreid over het terrein verstopt (bij de rodedraad-variant kun je zonlicht verdienen met activiteiten gedurende de dag). De tweede manier is door andere scouts te tikken en zo hun zonlicht af te pakken (mits je het grootste wortelgestel hebt). Degene met de meeste boomwortels is groter en vangt al het zonlicht van de andere boom weg, ongeacht wie wie heeft getikt. De scout met de minste wortels moet het verschil aan wortels in zonlicht uitbetalen (of bij te weinig wortels alles afgeven).
- Boomwortels: boomwortels kun je krijgen door in de donkerfase bladeren in te wisselen.
- Bladeren: bladeren kun je krijgen door zonlicht in te leveren bij de centrale post (of bij de rodedraad-variant bijvoorbeeld bij je subkampstaf).
- Zuurstof: bij het wisselen van de fases kun je zuurstof produceren. Dat doe je door zonlicht in te leveren. Je mag niet meer zonlicht inwisselen dan het aantal bladeren dat je hebt. Bijvoorbeeld: je hebt bij het wisselen van de fases 3 bladeren en 5 zonlicht. Dan kan je 3 zonlicht omzetten in zuurstof. Let op: tijdens het spel kan je niks met zuurstof. Aan het einde van het spel krijgen de groepjes nog een aantal minuten de tijd om al hun resterende zonlicht (mits genoeg bladeren) in te leveren voor zuurstof. Het is aan de ploegen om te bepalen wat ze doen: zonlicht gebruiken om te groeien en op het einde alles inleveren, of tussendoor steeds een beetje zuurstof 'op de bank zetten'.

Binnen je ploeg mag je de kaarten verdelen zoals je zelf wilt.

Na verloop van tijd kan je de ontbosser toevoegen. De ontbosser loopt rond in het bos. Als hij je tikt, moet je een kaartje uit zijn hand trekken en dan kan er van alles gebeuren. Te weinig zon betekent dat je één kaart met bladeren in moet leveren. Te veel regen betekent dat je wortels weggroten dus moet je één kaart met wortels inleveren. Bij een zonsverduistering moet je al je zonlichtkaarten inleveren.

Vorbereiding

De voorbereiding duurt ongeveer 30 minuten:

- Maak kaartjes (aantal is afhankelijk van je aantal deelnemers, als je het spel vaker wilt spelen laminateer dan je kaartjes).
- Verspreid de zonlichtkaartjes vlak voor en tijdens het spel.

Materiaal

- Kaartjes met boombladeren
- Kaartjes met zonlicht
- Kaartjes met boomwortels
- Kaartjes voor de ontbosser
- Kaartjes voor zuurstof

Tips en veiligheid

- Zorg dat het voor alle deelnemers goed duidelijk is dat de ontbosser in het spel komt, of stel hem of haar tijdens de speluitleg voor, zodat scouts de ontbosser kunnen herkennen.
- Dit spel kan ook overkoepelend, gespreid gespeeld worden als rodedraadspel. Laat ploegen overdag zonlicht verzamelen of verdienen, hun tactiek bepalen en de eerste kaartjes inwisselen voor bladeren of boomwortels, om vervolgens 's avonds het grote spel te spelen in de dan letterlijke 'donkerfase'. Pas dan mag er zuurstof worden gehaald, zonlicht van anderen worden gestolen en komt de illegale ontbosser in beeld.

BL – 2. Sterren gezocht (subkampspel, doorlopende opdracht, avondpost of nachtspel)

Doel van de activiteit

Scouts zien met dit interactieve spel hoe groot de lichtvervuiling in Nederland is.

Beschrijving van de activiteit

De scouts krijgen een sterrenkaart waarop een aantal gedeeltes zijn weggelaten. Het is aan de scouts om de sterrenkaarten af te maken. De scouts zullen merken dat ze niet alle sterren kunnen zien door naar de hemel te kijken. Dit komt, omdat de lucht vervuild is met licht. Door deze vervuiling is het licht wat de sterren uitstralen naar de aarde toe niet meer waar te nemen met het blote oog. Gelukkig krijgen de scouts hulp van hun mobiele telefoon. De app kan gebruikt worden om de sterrenkaart af te maken. Wanneer de sterrenkaart af is, kunnen de scouts de sterrenbeelden gaan benoemen. Deze staan ook in de app, Kunnen de scouts de goede sterrenbeelden vinden?

Vorbereiding

- Creëer op je kampeerterrein een donkere plek waar je goed de sterren kan bekijken.
- Zorg ervoor dat de scouts de app The Night Sky Lite of Google Sky Map kunnen gebruiken.
- Print de onafgemaakte sterrenkaarten.
- Zorg dat je wat kennis van sterren hebt.

Materiaal

- Apparaat met de app The Night Sky Lite of Google Sky Map
- Onafgemaakte sterrenkaarten (een voorbeeld van een volledige sterrenkaart in april 2015: <http://www.allesoversterrenkunde.nl/#!/sterrenhemel/sterrenhemel-van-de-maand/detail/gli/april-2015/>)
- Potloden
- Donker open stuk terrein waar de sterren goed te zien zijn

Tips en veiligheid

- Om extra lichtvervuiling te creëren, kun je bouwlampen op het terrein zetten waardoor de sterren slechter te zien zijn.
- Om de scouts een extra uitdaging te geven, kan er ook de opdracht gegeven worden om te tekenen waarom sterrenbeelden die naam hebben. Bijvoorbeeld waarom wordt de grote beer zo genoemd?
- Let erop dat het terrein kuilvrij is. De scouts zullen veel naar boven kijken, waardoor ze de grond niet meer zien en mogelijk in een kuil vallen.

8.2 ID – Identiteit

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groepsidentiteit en levensovertuiging. Scouts staan stil bij hun wensen voor de eigen toekomst en die van Scouting. Ze bedenken hoe ze kwaliteiten van zichzelf en anderen kunnen benutten om deze wensen werkelijkheid te maken. Levensovertuiging speelt een belangrijk rol in hoe scouts naar de toekomst kijken.



8.2.1 Activiteitsgebied in thema

Zelfbeeld

Met de overgang naar de middelbare school wordt de toekomst voor scouts steeds belangrijker. Hoe zien scouts de toekomst voor zich? Wat zijn hun wensen voor de toekomst van zichzelf en de wereld om hen heen? En nog verder gekeken: wat zouden ze de wereld als 'toekomstboom' na willen laten? Wat doen scouts in het hier en nu om van deze toekomstwensen werkelijkheid te maken?

Naast dat scouts bezig zijn met hun eigen toekomstige leven, hoort hier ook een stukje verantwoordelijkheidsgevoel voor de omgeving bij. Het begrip duurzaamheid zal scouts in deze tijdsgeest niet vreemd zijn, maar in hoeverre staan ze daar werkelijk bij stil in hun eigen gedrag van nu? Wat is de persoonlijke 'ecologische voetafdruk' die ze achterlaten en hoe dragen zij nu al bij aan een leefbare toekomst?

Ook contact met anderen is erg belangrijk voor scouts. Ze zien nu meer verschillen tussen mensen op het gebied van vaardigheden en kwaliteiten. Kunnen zij de kwaliteiten en minder sterke kanten van zichzelf en anderen herkennen, erkennen en gebruiken? Hoe kunnen de scouts ieders kwaliteiten inzetten om hun toekomstdoelen te verwezenlijken, van klein (zoveel mogelijk punten scoren op de RSW) tot groot (zich ontwikkelen tot sterke toekomstbomen die de wereld leefbaar houden)?

Groep

'Erbij horen' speelt een grote rol in het leven van scouts. Hoe staat het met het groepsgevoel binnen de ploegen, subkampen en de gehele RSW? Samenwerking is belangrijk. Daarbij komt inzicht in elkaars kwaliteiten en minder sterke kanten goed van pas. Hoe kunnen ploegleden elkaar helpen om persoonlijke en gezamenlijke uitdagingen te overwinnen en ieders kwaliteiten nog verder te ontwikkelen voor de toekomst?

Iedereen heeft verschillende personen en groepen waar hij of zij zich thuis bij voelt. As het goed is, hoort Scouting daar voor de scouts bij. In hoeverre is Scouting van invloed op hun weg naar hun persoonlijke toekomst? Als vereniging heeft Scouting Nederland uiteraard ook zo zijn toekomstdoelen en -visie. Binnen project [#Scouting2025](#) (zie handige links) werd en wordt door leden en externe relaties uit het hele land meegedacht over het in december 2015 op te stellen meerjarenplan en de toekomstvisie van Scouting. Hoe zal Scouting er volgens de scouts in 2025 uit zien? Wat zou Scouting nog uitdagender maken? Wat moet zeker hetzelfde blijven, ook als de maatschappij om Scouting heen verandert? Wat voor rol zien de scouts voor zichzelf in dit alles?

Een deel van de toekomstplannen van Scouting Nederland betreft onze nieuwste toekomstboom: het nieuwe Scoutinglandgoed in Zeewolde. Hier creëren we ons eigen leefbaar stukje wereld dat nog een grote toekomst voor zich heeft en volop kan groeien.

Levensovertuiging

Levensovertuiging speelt een belangrijke rol in de manier waarop mensen naar de toekomst kijken. Wat voor verantwoordelijkheid hebben mensen tegenover (de toekomst) van anderen en onze leefomgeving? In hoeverre kunnen we de toekomst eigenlijk beïnvloeden en hoeveel ligt er al vast in een groter plan? Hoe ziet ons leven na de dood eruit en wordt dit bepaald door hoe we nu leven? In de wereld zijn er vijf grote godsdiensten en die komen in Nederland ook allemaal voor. Dit zijn: het christendom, de islam, het jodendom, het boeddhisme en hindoeïsme. De heilige geschriften en pelgrimoorden van deze religies zou je kunnen zien als toekomstbomen van hun gedachtegoed. Aanhangers kunnen ze zelfs zien als echte toekomstbomen: cruciaal voor het voortbestaan van deze wereld en het hiernamaals. Bij bomen en religie denk je al snel aan (uitstervende) natuurreligies van indianen, paganisten en Kelten, maar ook in de grotere religies worden bomen vaak gebruikt als symbool. In veel religies komt een boom voor die blijft voortleven. Een soort toekomstboom dus.

8.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Laat tijdens de RSW duidelijk merken dat alle levensovertuigingen welkom zijn. Bevorder wederzijds begrip door elementen van verschillende religies zichtbaar te maken in bijvoorbeeld de aankleding en door gebruiken op te nemen en informatie te verschaffen.
- Maak een ideeënboard waar scouts op post-its hun toekomstideeën voor Scouting over tien jaar achter kunnen laten. Kleed het bijvoorbeeld aan als een soort Facebookpagina waar scouts ideeën met duimpjes kunnen 'liken'.
- Scouts kunnen zich als ploeg onderscheiden door een eigen naam, vlag, yell, etc. Laat ze hierin hun eigen toekomstvisie of kwaliteiten naar voren brengen.

8.2.3 Verwerken in activiteiten

- Bezinning op zondag: boom knuffelen!
- Laat iedere ploeg een toekomstboom maken met de dingen die zij goed kunnen en in de toekomst nog willen bereiken als ploeg.
- 'Verboden vruchten': stel, alles kan. Geen grenzen en niets of niemand om rekening mee te hoeven houden: hoe zou jouw leven er dan nu en in de toekomst uitzien? Laat de ploegen dit in een creatieve vorm uitdrukken. Niets is te gek! En dan de realistische versie: hoe zou je (delen van) de kern van deze fantasie toch werkelijkheid kunnen laten worden? Wat wil jij bereiken in je leven en wat heb je daarvoor nodig? Wat heb je ECHT nodig?
- Geef ploegen (een) opdracht(en) waar verschillende kwaliteiten in aan bod komen en verdeeld kunnen worden, zodat ieder ploeglid in samenwerking zijn of haar kwaliteiten kan benutten. Denk aan een stevige uitdaging die ook inhoudelijk binnen het activiteitsgebied Identiteit past, zoals 'lopen over water'.
- Laat scouts tijdens een activiteit stilstaan bij wat voor invloed zij wel of niet op de toekomst willen hebben. Laat ze bijvoorbeeld een twee voetafdrukken van zichzelf maken: de ene, ecologische, voetafdruk vullen ze met woorden, afbeeldingen of symbolen waarmee zij op dit moment een ecologische voetafdruk achterlaten (milieuschade, grondstofverbruik, etc.), de andere voetafdruk vullen ze met wat ze de toekomstige generatie graag mee willen geven en hoe ze herinnerd willen worden.
- Doe een spel waarin religies moeten worden gekoppeld aan voor hen bijzondere (heilige of symbolische) bomen, of aan hun kijk op het leven na de dood (omschrijving van hun hemel, reïncarnatie, etc.).
- Doe een activiteit waarin het nieuwe Scoutinglandgoed centraal staat. Gebruik feitjes ervan voor een quiz of hike-aanwijzingen, of maak bijvoorbeeld een spelbord of puzzels van de plattegrond (zie <https://scoutinglandgoed.scouting.nl/>).

8.2.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

ID – 1. Kwaliteitje (postenspel)

Doel van de activiteit

Als je samen op missie gaat en voor grote uitdagingen staat, is het belangrijk dat je van jezelf en elkaar weet wat je waard bent. Scouts staan binnen dit spel stil bij de persoonlijke kwaliteiten binnen hun ploeg. Hoe goed kennen ze zichzelf en elkaar?

Beschrijving van de activiteit

Iedereen van de ploeg krijgt zes kaarten. Op iedere kaart schrijven ze één kwaliteit (vaardigheid) of goede eigenschap van zichzelf, zonder dat hun ploeggenoten kunnen meelezen. Als ze klaar zijn, leggen ze de kaarten op de kop voor zichzelf neer.

Vervolgens krijgen alle ploegleden de opdracht om voor ieder medeploeglid één kaart te maken met daarop de sterkste kwaliteit of eigenschap van deze persoon (of iets waar ze diegene om bewonderen), zonder dat de anderen meelezen. Iedere kaart leggen ze op de kop neer voor degene voor wie die bedoeld is.

Zodra iedereen klaar is met schrijven en van ieder ploeglid een kaart heeft gekregen, krijgt ieder ploeglid twintig steentjes (of kraaltjes o.i.d.). Deze moet iedereen verdelen over de kaarten die ze voor zichzelf hebben gemaakt. Welke eigenschappen denken ze dat hun ploeggenoten ook voor hen bedacht hebben? Komt een kaart die ze zelf geschreven hebben straks (zo goed als) overeen met een kaart die iemand anders voor hen bedacht heeft, dan krijgen ze een punt voor ieder steentje dat ze erop hebben gezet.

Als alle steentjes zijn geplaatst, worden de kaarten omgedraaid en met elkaar vergeleken en worden de punten geteld.

Wie kennen jullie als ploeg het beste, en over wie kunnen jullie nog heel veel leren? Hoe kan je onderbelichte kwaliteiten nog wat beter laten zien? Zijn er kwaliteiten die meerdere ploeggenoten zien, maar de betreffende scout zelf niet? Hoe komt dat?

Vorbereiding

- Verzamel materiaal en leg het klaar.

Materiaal

- Stevige papieren kaartjes
- Pennen
- Steentjes

Tips en veiligheid

- Zorg tijdens deze activiteit voor voldoende rust en stuur als spelleider aan op een goede onderlinge sfeer.
- Er zijn meerdere woorden voor (bijna) dezelfde eigenschap. Wees hier coulant in met de puntentelling, zeker wanneer de scouts zelf kunnen uitleggen of beargumenteren waarom twee kaarten hetzelfde betekenen.
- Als je van mening bent dat het zelf bedenken van kwaliteiten en eigenschappen niet gaat werken, maak dan vooraf een lijst en kaartjes met eigenschappen of vaardigheden. Laat iedere scout op een eigen lijst in het geheim zijn of haar zes sterkste eigenschappen of vaardigheden aankruisen. Deel vervolgens de kaarten blind uit aan de ploegleden. Laat om de beurt iemand een kaart uitzoeken en bij een ander neerleggen. Had diegene die kwaliteit ook aangekruist?

ID – 2. Time flies (postenspel of grote activiteit)

Doel van de activiteit

Scouts uiten op een leuke manier hun toekomstvisie en dromen en maken kennis met die van anderen. Kijk onder Tips en veiligheid als je hier een grote activiteit of zelfs spel van wilt maken.

Beschrijving van de activiteit

De ploeg tekent of maakt als eerste een toekomstboom, zoals de ploegleden denken dat die er voor hun ploeg uit zal zien. Wat is nu een typische boomsoort, kleur, vorm, etc. voor jullie ploeg en ploegleden?

Iedere deelnemer aan het spel krijgt een post-it waar hij of zij kort iets over de toekomst op schrijft. Wat vind jij belangrijk voor de toekomst? Welke dromen heb jij nog? Hoe zie jij de omgangsvormen en het respect voor elkaar in de toekomst? Ieder houdt de post-it voor zichzelf. Nadat de post-its geschreven zijn, hangt de spelleider ze op de toekomstboom. Vervolgens haalt iemand er een post-it af en probeert deze terug te brengen bij degene die hem heeft geschreven. Waarom heb jij juist deze gepakt en wat vind jij ervan?

Vorbereiding

- Verzamel materiaal en leg het klaar.

Materiaal

- Groot vel papier
- Stiften o.i.d.
- Post-its
- Pennen

Tips en veiligheid

- Zorg dat de deelnemers niet zien wiens papiertjes je waar op hangt.
- De toekomstboom kan ook door iedere ploeg vooraf aan de RSW worden gemaakt (geef deze opdracht mee in of bij de uitnodiging).
- Je kan ook één grote toekomstboom maken waar iedereen na de opening zijn of haar post-it op plakt. Na het volgende themamoment kiest iedereen dan de post-it van iemand anders uit en plakt deze op de toekomstboom van hun ploeg. Waarom hebben ze deze post-its gekozen?
- Bovenstaande tip kan ook nog tot een grotere en uitdagende activiteit worden uitgebouwd. Speel gedurende het hele weekend een soort Gotcha met de post-its (http://nl.wikipedia.org/wiki/Gotcha_%28spel%29). Natuurlijk wordt er niet 'gemoord', maar worden de post-its met meningen verzameld. Je kan iedere scout zijn of haar verzamelde post-its bij zich laten houden, of het met één kaartje of toekomstboompje per ploeg spelen.
- Je kunt ook met toekomstdromen voor Scouting (2025) werken in plaats van persoonlijke of ploeggerichte doelen.

8.3 SL – Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, het cultureel erfgoed en de maatschappij horen in het activiteitengebied Samenleving thuis. Laat scouts met elkaar overleggen op welke wijze zij een bijdrage kunnen leveren aan de maatschappij en hoe ze die doelen gaan bereiken en in stand houden.



8.3.1 Activiteitsgebied in thema

Je eigen omgeving

Scouts worden zich bewust dat zij leven in een omgeving waar veel veranderingen door invloeden van buitenaf zijn. In de directe omgeving zijn vaak zaken die in het oog springen, maar ook onbelangrijke zaken moeten niet uitgevlakt worden. Hoe zal hun omgeving volgens de scouts nog verder veranderen in de toekomst? Weten scouts locaties in hun eigen omgeving te vinden die bijdragen aan een betere, duurzame toekomst? Denk hierbij aan natuurbescherming, maar ook aan kringloop- en wereldwinkels.

Cultureel erfgoed

Bij 'monumenten' denken we al snel aan gebouwen en objecten. Hoe duurzaam zijn die eigenlijk (in de breedste zin van het woord)? Wat vinden de scouts belangrijke objecten om te behouden voor de toekomst? In hoeverre mag dit botsen met de ecologische betekenis van duurzaamheid? Hergebruik van oude gebouwen en objecten kan misschien ook juist weer ecologisch duurzaam zijn. Wat is belangrijker: cultuur of natuur? Wat speelt er allemaal mee in deze afweging?

Niet alle monumenten zijn echter door mensen gebouwd. Er zijn ook landschapsmonumenten, onderdelen van het [landschap](#) met een bijzondere ecologische of cultuurhistorische waarde.

Hieronder kunnen ook bomen vallen die ter herinnering aan een bepaalde gelegenheid zijn geplant of om een andere reden een monumentale status hebben.

Maatschappij

Ondanks dat we allemaal mensen zijn, bestaan er grote verschillen in de leefgemeenschap waarin geleefd wordt. Ook is er een groot verschil in het bestedingspatroon van mensen. De één is schatrijk, de ander heeft geen cent te makken. Een groeiend aantal gezinnen in Nederland leeft onder de armoedegrens, maar er zijn gelukkig ook steeds positievere berichten over de economie in de toekomst. Op het moment dat deze spelbrochure wordt geschreven is de vluchtelingenproblematiek erg actueel. Vluchtelingen gaan elders op zoek naar een betere toekomst en nemen veel risico's. Het begint bij mensensmokkelaars en voor een deel van de vluchtelingen eindigt hun reis in Nederland. Er wordt heftig gediscussieerd over de toekomst van 'onze' vluchtelingen en hun invloed op de toekomst van ons land. Veel scouts zullen in hun directe omgeving te maken hebben met (jonge) asielzoekers. Waar staan de scouts in de hele discussie?

Om voor iedereen nu en in de toekomst gelijke omstandigheden te creëren, kunnen scouts met elkaar bedenken hoe dat te verwezenlijken is. Met inzet van elkaars kwaliteiten proberen de scouts een ideaal plaatje te ontwikkelen, waarbij iedereen gelijke kansen krijgt en de samenleving toch geen eenheidsworst wordt. Als ploeg kunnen scouts helpen in hun eigen omgeving om de leefsituatie beter te maken, denk hierbij aan de kringloopwinkels, voedselbanken en het opruimen van de natuur.

De Verenigde Naties hebben een [achttal millenniumdoelen](#) gesteld die in 2015 voltooid zouden moeten zijn (zie Handige links). Deze door WOSM en WAGGGS overgenomen doelen behoren tot de inspiratiebronnen voor de speldraad 'De Toekomstboom'. Scouts kunnen hierbij stilstaan, zich afvragen wat er al is bereikt en hoe we samen verder gaan richting een betere wereld. Wat zijn hun belangrijkste toekomstwensen voor de wereld en wat is hun rol in het verwezenlijken hiervan?

8.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Nodig een persoon uit die over natuurmonumenten en de culturele geschiedenis van het landschap komt vertellen
- Niet iedereen heeft evenveel voedsel beschikbaar. Geef elke ploeg een paar ingrediënten, maar niet alles, zodat de ploegen met elkaar moeten gaan onderhandelen om tot een compleet pakket te komen.
- De scouts krijgen aan het begin van de dag een voedselpakket dat zij moeten gebruiken om de ploeg de hele dag of het hele weekend van verantwoorde maaltijden te voorzien.

- Nodig een (aantal) jonge (ex-)asielzoeker(s) uit om mee te doen aan (een deel) van het programma en om zijn, haar of hun verhaal te vertellen. Wat zijn de wensen en ideeën voor de toekomst?

8.3.3 Verwerken in activiteiten

- Geef de posten in de hike allemaal een eigen thema dat gebaseerd is op de acht millenniumdoelen.
- Laat de scouts een luchtfoto zien van een situatie in een plaats. Laat ze de foto goed bekijken. Daarna geef je een tweede foto van hoe het er nu uit ziet en vraag wat er anders is ten opzichte van de eerste foto. Vraag of ze nog verbeteringen kunnen aanbrengen of moet juist de oude situatie teruggebracht worden?
Tip: tijdens de Tweede Wereldoorlog zijn grote delen van het land gefotografeerd om de schade in beeld te brengen. Zie www.watwaswaar.nl voor oude kaarten en luchtfoto's. Recente luchtfoto's zijn via Google Maps te vinden.
- Maak een spandoek met daarop een pakkende tekst tegen de kap van de grote boom op het marktplein die daar al meer dan honderd jaar staat (opdracht geven aan het begin en gebruiken bij de sluiting).
- Maak een kaartensysteem dat de ploegen tegen de nodige grondstoffen kunnen inwisselen. Verbind punten aan het bijvullen van een jerrycan, gebruik van een gasfles, telefoon opladen, etc. Wie verbruikt de minste punten?
- Breng een bezoek aan een plaatselijke voedselbank of probeer een lijst te maken van wat er volgens de scouts in een basispakket moet zitten.
- Doe mee aan een boomplantdag en kijk of je een stukje daarvan mag organiseren.
- Verwerk lokale landschapsmonumenten in de hike (<http://nl.wikipedia.org/wiki/Landschapsmonument>).

8.3.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SL – 1. Architecten in de dop (postenspel of doorlopende opdracht)

Doel van de activiteit

De scouts laten nadenken over hoe je met behoud van een aantal belangrijke zaken toch een vernieuwd ontwerp kan maken voor een stadskern.

Beschrijving van de activiteit

Geef de scouts een stratenplan van een dorp dat uitgebreid moet worden. Er is een gedeelte aangegeven waar de uitbreiding plaats moet vinden. In dat gebied staan een aantal historische gebouwen en bomen die niet weg mogen. Laat de scouts de op schaal gemaakte gebouwen in het uitbreidingsgebied plaatsen met zoveel mogelijk behoud van de bomen die er staan. Deze activiteit kan je natuurlijk ook zo aanpassen dat er nutteloze gebouwen gesloopt mogen worden en bomen mogen worden gerooid, maar dat er heel goed opgelet moet worden dat belangrijke monumenten blijven bestaan. Bij de bomen kan je ook aangeven dat ze heel speciaal zijn en dat die in elk geval behouden moeten blijven. Laat de scouts na het inplannen van hun uitbreiding een plattegrondschilderij maken van waar zij hun gebouwen en bomen willen hebben en vraag eventueel een motivatie op papier te zetten.

Vorbereiding

- Maak een basismaquette.
- Zaag blokjes voor gebouwen.
- Maak boompjes.

Materiaal

- Maquette van het dorp met een uitbreidingsgebied met daarin historische gebouwen en bomen
- Een groot aantal op schaal gemaakte blokjes met daarop de functies van het gebouw
- Een groot aantal boompjes

Tips en veiligheid

- Mocht het te veel werk zijn om een maquette te bouwen, dan kan je het ook op het platte vlak houden, waarbij op de plattegrond heel duidelijk het terrein is gemarkeerd waar de uitbreiding dient plaats te vinden.
- Geef eventueel teveel gebouwen en kijk welke gebouwen er wel of niet in het dorp thuishoren, dat kan een leuke discussie binnen een ploeg geven.
- Verzamel alle 'ontwerpen' en hang ze op, zodat de ploegen later van elkaar kunnen zien wat er voor mogelijkheden zijn.
- In plaats van een uitbreiding van een dorp kunnen de scouts ook hun eigen ideale woonplaats laten ontwerpen waarbij rekening gehouden dient te worden met natuur en cultureel erfgoed.

SL – 2. Rijnwaterspel (millenniumdoel: iedereen heeft recht op schoon drinkwater, postenspel, subkampspel of doorlopende opdracht of hike)

Doel van de activiteit

Scouts bewust maken van het feit dat we allemaal schoon drinkwater nodig hebben en dat je goed met alle materialen die je ter beschikking staan om moet gaan, zodat er geen vervuiling ontstaat die niet meer op te lossen is. De Rijn ontspringt als een smeltwaterriviertje hoog in de Zwitserse Alpen. Zij stroomt via Frankrijk en Duitsland Nederland binnen. Bij Rotterdam kiest de Rijn het ruime sop: de Noordzee. Tussen de Zwitserse Alpen en de Noordzee gebeurt veel met het water. Wat, dat zal je tijdens de tocht onderweg uitzoeken.

Beschrijving van de activiteit

Tijdens het Rijnwaterspel zakken de scouts de Rijn af. Hiervoor staan borden met teksten opgesteld. Alle ploegen krijgen helder kraanwater. Onderweg ontdekken ze waar het water langs stroomt, welke stoffen er in het water geloosd worden en door wie. Deze stoffen voegen ze ook aan hun eigen water toe. Aan het eind van het spel zien ze in welke mate het water vervuild is en hoe moeilijk het is om het weer enigszins helder te krijgen.

De weg waarlangs het water stroomt:

- De Rijn ontstaat op de Rheinwaldhorn, hoog in de Alpen. Je begint je tocht met 30 ml bijna schoon water. Je neemt een beker met een laagje water mee op je tocht.
- De Rijn stroomt langs Liechtenstein, nog geen vuiltje aan de lucht. Voeg een eetlepel water toe.
- Maar helaas, de eerste vervuiling treedt al snel op: vlak voor de Bodensee staat een aardolieraffinaderij. Voeg 1 druppel olie toe aan je water.
- Na de mooie watervallen van Schaffhausen lozen twee kerncentrales radioactief afval. Doe een theelepel rode kleurstof in je water.
- Rond Basel zijn veel chemische industrieën die het water van de Rijn vervuilen: gooi een halve theelepel pepermuntstukjes in het water.
- Bij Mülhausen lozen de kalimijnen zout in de Rijn. Voeg een halve theelepel zout toe.
- De Rijn verder afzakkend kom je bij Straatsburg waar veel waterkrachtcentrales voor schone energie zorgen.
- Biblis bij Mannheim heeft twee joekels van kerncentrales midden in een natuurgebied staan. Doe een theelepel rode kleurstof in het water.

- Bij Mainz is het aandeel huishoudelijk afval inmiddels zo gestegen dat je een druppel afwasmiddel moet toevoegen.
- Via de zijrivier de Saar komt er bij Koblenz steenkoolafval in de Rijn terecht. Doe een beetje houtskoolrasp in je water.
- Tussen Koblenz en Bonn is het erg mooi, maar schijn bedriegt. Fabrieken lozen toch. Voeg een theelepel blauwe kleurstof toe aan je water.
- Vlak voor Bonn ligt een natuurgebied met een subtropisch klimaat. Neem een eetlepel water.
- Betrapt! Een schip probeert stiekem zijn afgewerkte olie te lozen. Doe een druppel olie in je water.
- En nu komt het grote vervuilingsmonster: het Ruhrgebied. Hier wordt de Rijn misschien wel het meest vervuild door onder meer zout en giftige stoffen. Voeg een theelepel zout en blauwe kleurstof toe aan je water.
- Bij Tolkamer stroomt de Rijn, via een mooi natuurgebied, Nederland binnen. Neem een eetlepel schoon water.
- Om goedkoper te kunnen vervoeren, worden steeds grotere schepen gebouwd. Voor deze schepen moeten sommige bochten afgesneden worden, waardoor natuurgebieden kunnen verdwijnen. Doe een theelepel aarde in je water.
- Bij Arnhem is het aandeel huishoudelijk vuil zo gestegen dat je een druppel afwaswater toe moet voegen.
- In de Betuwe blijken we echter ook geen lieverdjes te zijn, met de klei verwerkende industrie. Voeg een theelepel aarde toe. Zou je water nog geschikt zijn voor consumptie?
- Bij Rotterdam ligt het laatste grote industriegebied. Ook hier wordt allerlei viezigheid geloosd door olieraffinaderijen en de chemische industrie. Doe twee druppels olie en een halve theelepel pepermuntstukjes in je water.
- De Noordzee, de monding van wat eens op Rheinwaldhorn zo super schoon begon. Probeer nu je water maar eens helder te maken door filtering. **Succes ermee, maar drink het water niet op!**

Laat bij de filtering het water dat door het filter zakt in een doorzichtige bak lopen en verzamelen het van alle deelnemers. Stort de inhoud van de filterzakjes in een bak en doe de lege zakjes in de afvalbak.

Vorbereitung

- Maak spelkaarten.
- Zet de Rijn uit (stel de bordjes zodanig op dat er voldoende ruimte is om het materiaal stevig neer te zetten).
- Geef duidelijk de route die ze moeten volgen aan (eventueel met een blauwe draad op de grond).
- Zet een emmer met helder kraanwater klaar aan het begin en zet er voor iedereen een beker bij.
- Zet bij elk bordje het juiste materiaal klaar.

Materiaal

Voor 30 personen:

- Tekstbordjes
- 30 bekers (een beker per persoon)
- 3 emmers
- 4 eetlepels
- 10 theelepels
- 5 pipetten of flesjes met een druppelsysteem
- 23 bakjes

- Leidingwater
- 1 fles zonnebloemolie
- 1 fles afwasmiddel
- 1 pak zout
- Houtskoolrasp
- 1 zak pepermuntjes (in stukjes gebroken)
- Aarde
- 1 fles voedingskleurstof rood (verdunnen met water)
- 1 fles voedingskleurstof blauw (verdunnen met water)
- 3 filterhouders
- 2 pakken koffiefilters
- 1 afvalbak

Tips en veiligheid

- Let er op dat de scouts niet van het watermengsel drinken, ook niet nadat het is gefiltreerd.
- De hike kan één groot Rijnwaterspel worden (bij elke post of soms onderweg zelfstandig de ingrediënten toevoegen).
- Dit spel kan (deels) ook echt op het water gespeeld worden, waarbij ploegen de verschillende locaties per boot aandoen.
- Je kunt er ook nog een viertal opdrachten tussen plaatsen:
 - 2a: ski je mee de berg af? Maar pas op voor je water.
Activiteit: meerpersoons skiparcours.
 - 8a: de werking van de kerncentrales is niet al de gemakkelijk. Hoe ver kun jij het proces volgen?
Activiteit: kerncentrale behendigheidsspel = bibberspiraal.
 - 12a: nu we toch in zo'n mooi natuurgebied zijn, kunnen we wel even uitrusten en vissen gaan vangen.
Activiteit: vissen, echt of met magneetjes of haakjes en vissen van ijzerdraad.
 - 16a: weet je nog wat er allemaal in je water zit? Probeer het maar eens te ruiken.
Activiteit: reukkim, goed ruikende producten gebruiken, zoals water, olie, azijn, afwasmiddel, zand, etc.).

8.4 VG – Veilig & Gezond

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

8.4.1 Activiteitengebied in thema

Koken en voeding

Door de jaren heen is ons eetpatroon sterk veranderd, onder andere door inmenging van andere culturen. Hoe vaak eten de scouts thuis nog 'echte Hollandse pot'? Trends spelen hier ook een grote rol in. Hoe zal de 'normale' maaltijd van de toekomst er uitzien? Over wat nou eigenlijk een gezond eetpatroon is, zijn de meningen veranderd en daar wordt ook nu nog erg over getwist. Hoe zal dit zijn over twintig jaar? Wat is volgens de scouts een gezond eetpatroon en in hoeverre vinden ze het belangrijk om zich hieraan te houden?

Hoe kunnen scouts door wat ze nu eten ervoor zorgen dat ze in de toekomst fit blijven? Ongezond eten en overgewicht kan later veel problemen met zich meebrengen, maar ook ondergewicht is bepaald niet gezond. Sommigen zijn weer zo erg met eten en hun gewicht bezig, dat ze vergeten gezond te genieten. Hoe genieten de scouts 'met mate'? Waarom zijn zoveel mensen ontevreden over hun lichaam en hoe kunnen we in de toekomst zorgen we weer wat meer tevreden zijn?

Het verbouwen, verhandelen en verwerken van voedsel gebeurt niet altijd even duurzaam of sociaal verantwoord. Zo zorgen bestrijdingsmiddelen voor vervuiling van lucht, bodem en water en wordt er in kassen onnodig veel energie en water gebruikt. Boeren en hun medewerkers in het buitenland worden



niet altijd goed behandeld en werken soms hard voor een oneerlijk loon. Gelukkig zijn er tegenwoordig veel goede alternatieven op de markt die staan voor een betere toekomst voor mens en natuur. In de biologische sector wordt er bijvoorbeeld gebruik gemaakt van natuurlijke vijanden als bestrijding en Max Havelaar biedt zelfstandige boeren een eerlijke prijs. Op heel veel verpakkingen van eten vind je daarvan keurmerken. Denk aan biologisch, fair trade, eco, etc. Letten de scouts wel eens op dit soort keurmerken? Wat zijn de afwegingen om wel of niet voor dit soort producten te kiezen?

In veel landen op de wereld wordt honger geleden en men is bang dat dit met de groei van de wereldbevolking alleen maar erger zal worden. Maar voorlopig zal er echt nog genoeg voedsel op de wereld zijn om iedereen te voeden. Het is alleen wat oneerlijk verdeeld. Op het moment ligt veel aandacht bij de verspilling van eten in Nederland. Hoe gaan de scouts met hun eten om? Wat kunnen zij dicht bij huis doen om te zorgen dat in de toekomst iedereen genoeg en gezond eten heeft? Dat betekent niet te weinig, maar natuurlijk ook niet te veel.

Hygiëne

Omdat het steeds moeilijker wordt om het water te zuiveren, moet er goed worden omgegaan met het water dat er is. Gelukkig zijn er heel veel manieren om water te besparen en zijn er meer verantwoorde, minder vervuilende keuzes bij het schoonmaken. Denk hierbij aan ecologische middelen, maar ook huis-tuin-en-keukenmiddeltjes, zoals zout, citroen, en as. Het helpt sowieso al om hetzelfde water voor zoveel mogelijk doeleinden te gebruiken en zuinig te zijn met schoonmaakmiddelen. Hoe gaan de scouts thuis en op Scouting om met schoonmaakmiddelen? Hoe ver kan je volgens hen gaan met besparen en meer ecologische middelen voordat de hygiëne in gevaar komt?

Veiligheid

Alle dagelijkse dingen die we doen, brengen risico's met zich mee. We zijn dan ook continu bezig om alle vormen van gevaar zo ver mogelijk te minimaliseren. Hoe ver zullen we hier in de toekomst nog in gaan? Wij scouts houden wel van een beetje uitdaging en we zijn gesteld op onze vrijheid. Hoeveel daarvan willen we opgeven voor onze veiligheid? Waar ligt de balans?

Aan wat voor veiligheidsmaatregelen denken jullie allemaal als je je kamp gaat opbouwen? Denk aan pionieren, gastoestellen en gasflessen aansluiten, hakken, zagen etc. Hoeveel kan en mag er nog in de toekomst bij Scouting, denken jullie?

EHBO

Natuurlijke medicatie komt steeds meer voor, met als voordeel dat ons lichaam zelf aan het werk gaat om zichzelf weer te herstellen. Bovendien zijn dit soort middelen vaak duurzamer en beter voor het milieu. Zo kunnen we met de natuur samenwerken aan een betere gezondheid, ook in de toekomst. Kennen de scouts 'natuurlijke' middeltjes en kunnen ze die kennis ook gebruiken als iemand zich bijvoorbeeld verwondt of niet lekker wordt tijdens een hike?

Omgaan met elkaar

Contact verloopt nu heel anders dan vroeger. Nog niet zo lang geleden belde je elkaar als je iets wilde weten. Tegenwoordig app of mail je eerst en wacht je het antwoord af. Hoe denken jullie dat dit over veertig jaar zal zijn?

Het is leuk om in een groep of ploeg dingen te doen en samen te werken, maar dit is niet altijd makkelijk. Soms gaat het goed, soms minder goed. Iedereen is verschillend. Dit kan het contact soms lastig maken, maar verschillen maken mensen ook interessant en maken dat we van elkaars kwaliteiten kunnen leren. Hoe gaat dit bij jullie? Hoe zouden jullie elkaars kwaliteiten kunnen benutten om in de toekomst het contact nog beter te laten verlopen en iedereen een veilig plekje te geven binnen de ploeg?

8.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Groen ofwel duurzaam kan ook letterlijk genomen worden door alleen eten wat groen van kleur is mee te laten nemen op de RSW. Maak in de maaltijd zoveel mogelijk gebruik van van nature groene producten.
- Duurzaamheid is belangrijk, laat de ploegen proberen om voor het koken en schoonmaken zo min mogelijk voor de natuur belastende materialen mee te nemen en zoveel mogelijk gerecycled materiaal te gebruiken.
- Geef elke ploeg aan het begin van een weekend één jerrycan met water. Lukt het de scouts om met dat water te koken, af te wassen en te drinken?
- Verdeel het eten zodanig over alle groepen dat ploegen alleen door onderling te ruilen tot een volledige maaltijd kunnen komen.
- Maak op het terrein plaatsen waar het afval gescheiden kan worden, dus aparte inzamelpunten voor gft-afval, voor plastic, papier en voor restafval.

8.4.3 Verwerken in activiteiten

- In de App Store en Google Playstore is een gratis app te downloaden die TouchSurgery heet. Met deze app kan je in een spel operaties oefenen. Laat twee ploegen dit spel tegen elkaar spelen op een tablet.
- Op een post is een persoon van de EHBO aanwezig die voldoende kennis heeft over hoe te herkennen en hoe te handelen bij brandwonden. De groepjes treffen een persoon die net een 'brandwond' (geschminkt!) heeft opgelopen (eerste-, tweede- of derdegraads). De opdracht aan de groepjes is om deze persoon zo goed mogelijk te helpen, zodat hij of zij er in de toekomst zo min mogelijk schade aan ondervindt.
- Doe een activiteit met de verschillende verantwoorde (en minder verantwoorde) keurmerken. Laat in een spel de beste keuzes uitzoeken of de betekenissen en keurmerken aan elkaar koppelen.
- Bovenstaand kan ook met homeopathische medicatie of geneeskrachtige planten.
- Laat scouts in een spel beslissen over ecologisch verantwoorde veiligheidsmaatregelen in denkbeeldige Scoutingsituaties. Het moet 'leuk' blijven, maar wel veilig. Geef punten voor 'plezier', strafpunten voor belasting van de omgeving en bepaal bijvoorbeeld met een dobbelsteen het 'noodlot': ongelukken leveren strafpunten op of zelfs totaal verlies.

8.4.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

VG – 1. Freebeezz (subkampactiviteit, ploegenstrijd of postenspel)

Doel van de activiteit

In een actief spel stilstaan bij verantwoord voedsel met een keurmerk en wat er allemaal komt kijken bij het produceren hiervan. De scouts gaan als ploeg zoveel mogelijk gezonde, biologische groenten en vruchten verzamelen.

Beschrijving van de activiteit

Het spel wordt gespeeld op een uitgezet veld. Aan twee kanten van het veld bevinden zich posten. Elke post heeft een grote stapel kaartjes met groenten en fruit, en een stapel met keurmerken. De scouts zijn boeren die hun groenten en fruit zo biologisch en gezond mogelijk willen oogsten. De boeren oogsten groenten en fruit (ze halen een kaartje bij de post). Deze proberen ze naar de veiling te brengen (de post aan de overkant). Onderweg vliegen er goede insecten zoals bijen, maar helaas ook schadelijke insecten zoals bladluizen, schildluizen, bladmineerders, bladrollers, cicaden, wantsen.

Schadelijke insecten kunnen de groenten en het fruit aantasten tijdens het transport. De slechte insecten (leiding) hebben een douanefunctie en proberen de boeren te tikken, zodat de groente

waardeloos wordt. Als een boer getikt wordt, moet hij zijn kaartje inleveren en verliest hij de oogst aan schadelijke insecten.

Naast schadelijke insecten lopen er in het veld bijen rond. Net als andere insecten, kunnen de bijen de boeren tikken. In plaats van de oogst af te pakken, verdubbelen bijen echter de waarde van de oogst. Bijen bestuiven immers de planten en dat is goed voor een grotere oogst en betere toekomst!

Spelers kunnen op één manier voorkomen dat ze hun oogst kwijtraken aan een schadelijk insect. Elk team heeft twintig kaartjes met een spuitbus insectenverdelger erop. Deze kaartjes kan het team verdelen onder de boeren. De boeren kunnen hun spuitbus maar één keer inzetten. Zodra ze getikt worden door een insect, kunnen ze de spuitbus bij hem inleveren. Hierdoor behoudt de boer zijn oogst. Het 'insect' markeert het kaartje wel met een zwarte stift: de oogst is bespoten en levert daarom de helft minder op. Ook kan de bij bespoten oogst niet meer bestuiven. De boer vervolgt zijn weg.

De boeren weten in eerste instantie niet wie van hun belagers de bijen zijn en wie de schadelijke insecten. Ze moeten hun spuitbus inzetten, voordat de tikker zijn of haar 'geheim' prijs geeft. Zo kan het dus zijn dat ze met hun spuitbus een waardevolle bij doden. Deze bij 'gaat dood' (verdwijnt uit het spel) en komt terug als een schadelijk insect, dat door het verdwijnen van de goede insecten meer leefruimte heeft.

Als de boeren hun oogst inleveren bij de veiling aan de overkant, krijgen ze hiervoor een hoeveelheid geld, afhankelijk van of de oogst wel of niet bestoven of bespoten is. Heeft een scout de overkant weten te bereiken, zonder dat de oogst is bespoten, dan verdient hij of zij tevens een eco-keurmerk, dat hij of zij tot het einde van het spel bij zich houdt. Vervolgens kan de scout een nieuwe oogst gaan halen en proberen deze naar de veiling te brengen.

Aan het einde van het spel mogen alle scouts de oogst die ze nog bij zich dragen in gaan wisselen voor geld en leveren ze per ploeg hun geld en keurmerken in. Beide leveren punten op (bepaal als organisatie zelf hoe dit het beste in je scoresysteem past). Welke ploeg heeft het meeste geld verdiend? En welke ploeg de meeste keurmerken? Komt dit overéén?

Prijslijst:

- Onbespoten oogst: € 20
- Bespoten oogst: € 10
- Bestoven oogst door een bij: € 40

Vorbereiding

- Maak speelkaartjes (4 kaartjes met bijen, 2 kaartjes met schadelijke insecten per ploeg, 200 groente-/fruitkaarten, 200 keurmerken).
- Zet het speelveld uit.

Materiaal

- Veld om het spel in te spelen (afgezet met lint, pionnen, lampen o.i.d.)
- Zwarte stiften voor de schadelijke insecten
- Gekleurde stickertjes voor de bijen om de bestuiving te merken
- Spelkaartjes uit Bijlage 2

Tips en veiligheid

- Denk eraan dat dit spel in het donker een leuk en uitdagend spel is, maar dat de kans op ongelukken dan ook groter is.
- Let op de veiligheid als je lampen gebruikt als afzetting voor het veld.
- De kaartjes plastificeren om ze vaker te kunnen gebruiken is handig, maar gebruik dan goede markeerstiften voor de kruisen van de spuitbussen (zodat de scouts deze niet tijdens het spel zelf kunnen verwijderen).

- Wil je het spel meer uitdaging geven, laat schadelijke insecten dan zo nu en dan van kaartje ruilen met een bij, zodat de verwarring ontstaat en er opnieuw gezocht moet worden naar de bijen.

VG – 2. Match it! (postenspel)

Doel van de activiteit

In de natuur zijn er veel planten die al heel lang worden gebruikt ter genezing of ter bevordering van genezing van het menselijk lichaam. In dit spel proberen scouts slachtoffers beter te maken met behulp van geneeskrachtige planten.

Beschrijving van de activiteit

In het veld is een aantal slachtoffers dat een bepaalde aandoening heeft en daarbij hulp nodig heeft. Het is de bedoeling dat de ploegen in een speelveld (bijvoorbeeld een subkamp) de slachtoffers zoeken en te weten komen wat ze mankeren. Aan de hand daarvan gaan ze op zoek naar een plantenkaart met daarop de naam van de plant en wat deze plant voor werking heeft. Denkt een ploeg de juiste plant gevonden te hebben, dan schrijft de ploeg die op in het medisch dossier en gaat vervolgens na bij het slachtoffer of hij of zij hiermee is geholpen. Is dit zo, dan verdient de ploeg een aantal punten al naar gelang de moeilijkheid van de aandoening en de plant. Is het fout, dan krijgen ze op het dossier een X en dus geen punten. Overleggen, samenwerken, tactiek en gezond verstand zijn de juiste ingrediënten om dit ploegen- of subkampspel tot een leuk en actief spel te maken en de meeste punten eruit te slepen.

Casussen:

- Iemand zit in het speelveld met een verstuikte enkel. Hij heeft veel pijn. Wat zou je nu het beste kunnen doen, en welke plant of plantaardig middel zou je kunnen gebruiken?
- In het speelveld zit iemand die een leidinggevende of scout voorstelt die na het avondeten ineens heel veel last van maagzuur heeft. Wat zou je voor deze persoon kunnen doen, en welke plant of middelen zou je kunnen gebruiken?
- Iemand in het speelveld is al een aantal dagen niet naar de wc geweest om een grote boodschap te doen. Hier begint zij last van te krijgen en ze deelt dit met jullie. Wat kunnen jullie voor haar betekenen? Kan je een middel, plant of huis-tuin-en-keukenmiddel bedenken dat haar zou kunnen helpen?
- Iemand in het speelveld is heel erg verkouden en hoest heel veel. Hij snottert alles bij elkaar en heeft veel last van het slijm met hoesten. Kunnen jullie deze persoon helpen? Welke middelen of planten zou je kunnen gebruiken?
- Eén van je ploeggenoten is voor het eerst op kamp en vindt het allemaal erg spannend. De spanning wordt haar een beetje teveel en daardoor slaapt ze ook slecht. Zouden jullie haar kunnen helpen? Zo ja, met wat en welke middelen en of planten zou je hiervoor kunnen gebruiken?

Vorbereiding

- Maak kaartjes met omschrijvingen en planten (Bijlage 3, te downloaden via <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2016>).
- Download het medisch dossier (Bijlage 4, te downloaden via <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2016>) en print er voor iedere ploeg één.
- Maak voor ieder slachtoffer een controlekaart.
- Verspreid eventueel plantenkaarten.

Materiaal

- Kaartjes met omschrijvingen en planten uit Bijlage 3
- Medisch dossier uit Bijlage 4 (één per ploeg)
- Controlekaarten met de juiste combinaties
- Terrein (niet te groot) en eventueel afzetting hiervoor

Tips en veiligheid

- Heb je niet voldoende postbemannen, maak dan de casussen op kaart.
- Verdeel de casuskaarten in plaats van onder de slachtoffers onder de scouts zelf en laat ze met elkaar elkaars probleem oplossen. Is de oplossing fout, dan houdt die persoon er een 'beperking' aan over of verliest de ploeg dat lid helemaal. Deze persoon mag niet meer meedenken aan de oplossingen.
- Gebruik echte planten die op basis van de plantenkaart moeten worden gezocht.
- Laat de scouts 'zo nodig' ook andere EHBO-handelingen 'toepassen' en hierbij gebruik maken van ieders kwaliteiten. Hulp halen, verbinden, geruststellen, etc.

8.5 INT – Internationaal

Binnen dit activiteitengebied komen de scouts in aanraking met andere culturen en Scouting wereldwijd. Wereldwijd wisselen scouts ideeën en ervaringen uit met andere scouts. Dat kan zijn met scouts uit ons partnershipland Ghana, maar er zijn ook groepen die al heel lang een band hebben met een Scoutinggroep in het buitenland ('twinning'). Door deelname aan internationale kampen of jamborees kunnen scouts contact leggen met hun evenknieën uit het buitenland.



8.5.1 Activiteitengebied in thema

Internationale uitwisseling

Scouts hebben per ploeg of individueel contact met scouts in andere landen. Door deel te nemen aan een uitwisselingsproject of partnership leren scouts op een nieuwe manier te kijken naar andere culturen en nemen hier niet alleen wat van mee terug, maar delen ook wat van onze cultuur. Samen gaan we op weg naar de toekomst, leren we van elkaar (over duurzaamheid) en helpen we elkaar. Dit doen we op basis van gelijkwaardigheid, onder andere binnen de partnerships zoals Scouting Nederland die nu met Ghana heeft.

Scouting wereldwijd

Bij Scouting is het belangrijk dat je de wereld een stukje beter achterlaat dan dat ze hem gevonden hebt. Is een 'stukje beter' hetzelfde in Nederland als in een ander land?

Scouting Nederland is aangesloten bij WOSM (World Organization of the Scout Movement) en de WAGGGS (World Association of Girl Guides and Girl Scouts). De Verenigde Naties hebben een achttal millenniumdoelen opgesteld die eind 2015 verwezenlijkt zouden moeten zijn. In navolging hiervan hebben [WAGGGS](#) en [WOSM](#) programma's samengesteld die betrekking hebben op de millenniumdoelen. Zie Handige links voor meer informatie.

Culturen

Nederland wordt steeds meer een multiculturele samenleving. Hoe zal die er over 10, 25, 100 jaar uitzien? In het nieuws zie je veel botsingen tussen de in Nederland levende culturen, maar er zijn nog veel meer mensen van verschillende culturen die elkaar wel respecteren, elkaars kwaliteiten inzien en gebruiken of zelfs wel eens elementen volledig van elkaar overnemen. Denk bijvoorbeeld aan voeding en kleding.

In wat voor cultuur liggen de wortels van de scouts? Hoe zal ons 'cultuurbos' er in de toekomst uitzien? Welke elementen van hun cultuur willen scouts zelf bewaren en wat willen ze veranderen of

overnemen van andere culturen? Hoe kunnen we zorgen dat we in de toekomst al het positieve uit onze multiculturele samenleving halen en ieders kwaliteiten ten goede weten te waarderen en in te zetten?

Culturen hebben vaak ook dingen gemeen. Zo spelen in veel culturen bomen een belangrijke rol als symbool ('wensboom', boomtekens, meisjesnamen, etc.) en in tradities (denk aan onze eigen kerstboom). In sommige culturen neemt de natuur een bijzonder grote rol in. Denk bijvoorbeeld aan indianenstammen, Aboriginals en oude, Keltische culturen. Deze mensen leven dicht bij en samen met de natuur. De meeste van deze culturen dreigen te verdwijnen. Hoe kijken scouts hier tegenaan? Moeten deze culturen beschermd worden, zodat ze er in de toekomst nog zijn? Welke waardevolle kwaliteiten dreigen met deze culturen ten onder te gaan? Van welke elementen vinden scouts het terecht of zelfs noodzakelijk dat ze veranderen of verdwijnen?

8.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Veel culturen leven dicht bij de natuur of hebben zich aangepast aan hun omgeving. Laat de scouts van te voren een oude, op natuurreligie gebaseerde cultuur (Kelten, Native Americans) of een cultuur als die van de Amish (of een andere zelfvoorzienende cultuur) kiezen om als ploeg 'te vertegenwoordigen'. Ze maken dit zichtbaar in bijvoorbeeld een 'teamnaam' en de aankleding van hun kampement en zichzelf.
- Deel de subkampen in naar verschillende (oude), natuurgerichte of zelfvoorzienende culturen.
- Veel groepen hebben een vriendschapsband of twinning met een buitenlandse groep. Nodig van deze buitenlandse groepen een ploeg uit om deel te nemen aan de regioactiviteit. Zorg dan wel voor een uitwisselingsmoment (in thema: hoe zien zij hun toekomst in hun omgeving en in de wereld? Wat doen zij om de wereld die ze vonden een stukje beter achter te laten?)
- Laat iedere hikepost een ander 'land' zijn en doe hier een activiteit die bij het betreffende land past. Kies uit (ideeën voor) activiteiten die in deze spelbrochure (onder andere activiteitengebieden) staan, of bedenk zelf een activiteit die het thema 'De Toekomstboom' met het betreffende land verbindt.

8.5.3 Verwerken in activiteiten

- Verwerk één of meerdere van de millenniumdoelen van WOSM of WAGGGS in een postenspel of in opdrachten voor de hikeposten.
- Probeer eens contact te leggen met een groep in het buitenland en vraag hen wat zij met de programma's rondom de millenniumdoelen of een betere toekomst hebben gedaan (http://www.wagggs.org/en/take_action/gat/gatinaction, <http://scout.org/worldmap>).
- Besteed tijdens het postenspel en de hikeposten aandacht aan het GAT-programma van WAGGGS en ontwikkel in dat kader samen met de scouts een activiteit die regionaal, ook na de RSW, kan worden uitgevoerd.
- Doe activiteiten waarin iets met informatie over verdwenen culturen of dicht bij de natuur levende culturen moet worden gedaan, of verwerk deze informatie in hiketechnieken. Kijk ook naar culturen die steeds meer aandacht krijgen in onze samenleving, zoals Japan (sushi), Israël (Krav Maga), etc.
- Aboriginals tekenden geen kaarten en schreven geen routebeschrijvingen. Als ze iemand naar een bepaalde plek wilden wijzen, dan zongen ze hierover. Laat de scouts een liedje maken dat beschrijft hoe ze van de ene post naar de andere post zijn gekomen.
- Doe een activiteit waarin verschillende culturen en de bijzondere rol die bomen (of een specifieke boom) hierin spelen (voor rituelen) bij elkaar moeten worden gezocht of maak een soort quiz-hiketechniek (meerkeuze) met deze informatie.
- Ogham is een Keltisch schrift. Als je het ziet, lijkt het een beetje op een stripcard. Elke Keltische letter(klank) is verbonden aan een boom. Verwerk in de hike een aantal opdrachten waarin de bomen vertellen wat je moet doen (http://nl.wikipedia.org/wiki/Ogham_%28alfabet%29).

8.5.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

INT – 1. Bomen-selfie! (doorlopende opdracht)

Doel van de activiteit

Veel culturen leven dicht bij de natuur. Dat doen ze zodanig dat ze niet alleen in de natuur leven, maar ook met de natuur. In Nederland kent iedereen wel zijn of haar 'sterrenbeeld'. Sterrenbeelden zijn ontstaan, doordat men in de oudheid diverse sterren met elkaar verbond, zodat er een tekening in de hemel ontstond. Aan deze tekeningen werden diverse eigenschappen toegekend, die weer gekoppeld waren aan een (geboorte)datum. Andere culturen kennen deze eigenschappen toe aan bomen, planten of dieren.

Beschrijving van de activiteit

In Bijlage 5 vind je een schema waarin de diverse culturen en hun wijze van horoscoop maken verwerkt zijn. Geef de deze lijst voorafgaand aan de regioactiviteit aan de deelnemende ploegen. De scouts moeten tijdens de RSW een aantal selfies maken waarop ook de boom staat die correspondeert met hun geboortedag. Per scout maken ze twee selfies: één met een boom die overeenkomt met de Keltische kalender en één die overeenkomt met de Native American-kalender. Per goedgekeurde selfie krijgt de ploeg één punt.

Vorbereiding

- Download de lijst met horoscopen en print die.
- Maak voldoende kaartjes.
- Bouw momenten in het programma in waarop de scouts hun selfies kunnen maken.

Materiaal

- Fototoestel of smartphone
- Voor elke ploeg een exemplaar van de lijst uit Bijlage 5

Tips en veiligheid

- Zorg dat de ploegen (en leiding) ervan op de hoogte zijn dat ze per ploeg minimaal één fototoestel of smartphone bij zich moeten hebben.
- Waarschijnlijk zullen niet alle soorten bomen op het terrein of langs de hikeroute te vinden zijn. Maak deze 'exotische' bomen als organisatie 'na' (bijvoorbeeld van hout, of een foto groot afgedrukt) en verspreid deze over het terrein. Dat is nog leuke aankleding ook!
- Geef bonuspunten voor iedere scout van buiten de ploeg met hetzelfde boomteken die er op de selfie extra bij staat. Loof ook een 'prijs' uit voor het boomteken waarvan de meeste scouts bij elkaar (bij de boom) op de foto staan.

INT – 2. Wij spraken een andere Scoutinggroep en... (doorlopende opdracht of subkampspel)

Doel van de activiteit

Deze activiteit vergt wel voorbereiding op langere termijn, maar is de moeite waard. De scouts gaan ervaringen uitwisselen op het gebied van duurzaamheid of initiatieven voor een betere samenleving met een Scoutinggroep in een ander land.

Beschrijving van de activiteit

De scouts zoeken met hun ploeg contact met een buitenlandse groep via het internet, de postbox (<http://ips.scouting.nl/php/home.php>) of de websites van WOSM (<http://scout.org>) en WAGGS (<http://www.wagggs.org>). Met hen wisselen ze informatie uit. Het kan gaan over wat hun Scoutinggroep doet om de wereld een beetje beter te maken, maar ook over een algemeen duurzaamheidsonderwerp dat de scouts interessant lijkt en dat ze eventueel van tevoren hebben

onderzocht (zoals 'dijken', zie onder). Tijdens de RSW presenteren de scouts hun ervaringen en bevindingen aan een jury en de andere ploegen van hun (sub)kamp. Je kan scouts echt een presentatie laten geven, of vooraf aan de RSW een collage, artikel voor de kampkrant of kort filmpje erover laten maken.

Een voorbeeldonderwerp is 'dijken':

Er zijn meerdere landen die last hebben van overstromingen en waar de Nederlandse kennis over onder andere dijken uitkomst biedt. In 1953 kende Zeeland de watersnoodramp.

Naar aanleiding van deze ramp zijn de Deltawerken ontstaan die Zeeland beschermen tegen het wassende water:

- www.watersnoodmuseum.nl/upload/file/BO%20module2.pdf
- www.entoen.nu/watersnood
- www.deltawerken.com/de-watersnoodramp-van-1953/25.html

In 2005 teisterde orkaan Katrina de zuidkust van de Verenigde Staten. De stad New Orleans liep helemaal onder water. Het duurde jaren voordat New Orleans helemaal hersteld was van deze ramp. Door de Nederlandse ervaring met waterbouwkunde in het algemeen en de Deltawerken en de watersnood van 1953 in het bijzonder, kwamen verschillende verslaggevers uit de Verenigde Staten naar Nederland om verslag te doen over de dijken en hoe Nederland zich tegen het water beschermde. Verschillende Nederlandse bedrijven hebben kennis geleverd om de dijken in Louisiana te verbeteren: http://nl.wikipedia.org/wiki/Katrina_%28orkaan%29

In Egypte hebben ze weer andere problemen. Door menselijk ingrijpen en de verwarming van de aarde zakt de Nijl onder de zeespiegel, waardoor er zout water door de Nijl stroomt. Dit is niet alleen nadelig voor de natuur, maar ook voor het drinkwater. De Egyptische regering en de Verenigde Naties hebben dit probleem onderkend, alleen verschillen ze van mening over hoe de problemen opgelost moeten worden: <http://www.kennislink.nl/publicaties/nijldelta-pompen-of-verzuipen>.

Vorbereiding

- Zet informatie en opdrachten op papier en stuur dit groepen toe na aanmelding.

Materiaal

- Materialen om een podium of leuke plek te creëren waar de creaties gepresenteerd kunnen worden

Tips en veiligheid

- Er kan ook voor een ander duurzaamheidsproject gekozen worden, zoals:
 - De muizenplaag van 2015, waar de landbouw in Friesland erg last van had.
 - De verschillen in de visserij.
- De scouts doen zelf een sociale actie, waarbij de nadruk ligt op uitwisseling met een andere cultuur.

8.6 EXP – Expressie

In het activiteitengebied Expressie komen de scouts erachter dat kunstzinnig bezig zijn, gaaf is! Bij een duurzame toekomst denk je aan milieuvriendelijke materialen, maar ook aan duurzame ideeën. Kunst wordt ook vaak gebruikt om dromen, wensen of zorgen voor de toekomst uit te dragen. De scouts leren op een andere wijze naar kunst te kijken en hun eigen ervaringen, indrukken of wensen vast te leggen voor de toekomst.



8.6.1 Activiteitsgebied in thema

Dansen en muziek maken

Bewegen gebeurt vaak in combinatie met muziek maken. Al in een ver verleden werden dans en muziek vaak gebruikt als hulpmiddel om uiting te geven aan een beleving. In de loop van de eeuwen is muziek wel veranderd: verschillende soorten ritmes, nieuwe dans- en muziekstijlen en dansen met verschillende aantallen mensen. En hoe zal dat in de toekomst zijn? Blijven de scouts meegaan met de rages, of luisteren zij straks nog steeds naar 'ouderwetse' en klassieke muziek?

Grafische technieken en handvaardigheid

Denk eens aan beroemde schilderijen, muurschilderingen of andere kunstvoorwerpen die al eeuwen zijn bewaard: via deze oude kunst kunnen we kijken naar het verleden, en zo kunnen ze straks in de toekomst kijken naar de tijd van nu.

Er zijn verschillende materialen en gereedschappen waarmee je een object kunt creëren of hierop informatie vast kunt leggen. Denk aan foto's printen, stempelen, sjabloneren of spatten, of je kunt er een waar scrapbook van maken. In de toekomst zullen er weer nieuwe materialen en technieken beschikbaar komen. Denk aan de nieuwste techniek op dit moment: 3D printen. Maar je kunt ook materialen gebruiken die 'toekomstbestendig' zijn, zodat je gemaakte voorwerp lang in de toekomst bewaard blijft en het milieu niet wordt geschaad. Daarbij moet je steeds bepalen of je wilt dat iets eeuwen blijft bestaan en of het juist recyclebaar c.q. goed afbreekbaar moet zijn, zodat het geen (schadelijk) afval wordt.

Filmen en fotograferen

Technieken waarmee je objecten, situaties en verhalen kunt vastleggen vanuit verschillende perspectieven hebben veel invloed gehad op hoe mensen naar het nieuws kijken en op hun betrokkenheid bij de wereld. Scouts leren daarmee ook dat je situaties van een andere kant kunt bekijken.

In de moderne media wordt steeds vaker gebruik gemaakt van foto en film, en in de toekomst zal dat niet minder worden. Foto en film worden steeds geavanceerder: van verre panorama's tot macrofoto's van heel dichtbij. Film in HD of nog meer: driedimensionaal, computergestuurde effecten, noem maar op. Maar hoe duurzaam is de gemaakte film als je later je oude videobanden of dvd's met je mooie films die je nu als kampherinnering maakt niet meer kunt afspelen?

Schriftelijke expressie

Via verschillende media kun je je schriftelijk uitdrukken. Door het maken van een logboek blijft niet alleen iedereen op de hoogte, maar kun je je ervaringen ook bewaren, zodat je deze ook in de toekomst nog kunt teruglezen en kunt laten lezen. Tegenwoordig gebeurt veel schriftelijke expressie via social media: hoe heeft dit de schriftelijke expressie veranderd en hoe zal dat in de toekomst gaan?

Je kunt ook verhalen schrijven. Sciencefiction is een genre waarbij schrijver het verhaal in de toekomst laat plaatsvinden. In hoeverre klopt het toekomstbeeld van de sciencefiction-schrijvers van vroeger met de werkelijkheid van nu? Zijn onze visie en wensen voor een verdere toekomst nog hetzelfde?

Er zijn niet veel oude boeken die we nu nog met plezier lezen. Wat kunnen we doen om ons verhaal ook interessant te maken voor de mensen na ons? En lezen we straks nog wel, of wordt dit straks definitief verdrongen door film en tv?

8.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Je kunt als aankleding van je terrein grote zelfgemaakte toekomstbomen plaatsen. Hierbij let je natuurlijk ook direct op het verantwoord gebruik van materialen. Iedere ploeg kan zijn eigen toekomstboom maken of iedere ploeg kan iets bijdragen aan één grote gezamenlijke toekomstboom van alle scouts. Het is dan gaaf om ook met verlichting te werken.

- Maak een centraal kunstwerk van afval: in plaats van (schoon) afval weg te gooien, kunnen de deelnemers dit het hele weekend lang aan de kunstwand (in de vorm van een grote 'ecologische voetafdruk') of een 'beeldhouwwerk' bevestigen.
- De organisatie kan bijvoorbeeld een kamplied maken dat de scouts vooraf moeten oefenen en je kunt de scouts vragen om vooraf een eigen yell voor hun ploeg te bedenken.

8.6.3 Verwerken in activiteiten

- Bij een duurzame toekomst denk je al snel aan een beter milieu, dus je kunt hierbij denken aan expressie-opdrachten met milieuvriendelijke materialen.
- Je kunt scouts tijdens de opening of bonte avond een mooie, korte voorstelling laten geven over het thema 'De Toekomstboom' (zie ook de beschrijving van het thema). Laat ze een fotopresentatie, muziekstuk, toneelstuk, dans of nieuwsbericht over hun wensen en verwachtingen voor de toekomst voorbereiden en tonen aan de andere scouts, bijvoorbeeld tijdens een bonte 'tv-avond in de toekomst'. Mooie decors en themakleding mogen hierbij natuurlijk niet ontbreken.
- Natuurlijk kun je scouts ook na laten denken over hun eigen toekomst en ze vragen om een tekening, schilderij, collage, verhaal, vers, gedicht, limerick, lied of yell te maken die laat zien hoe de scouts hun eigen toekomst wensen.

8.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

EXP – 1. Dromenvanger (doorlopende activiteit of hikepost)

Doel van de activiteit

Een dromenvanger is een traditioneel object, oorspronkelijk afkomstig van een indianenvolk (de Ojibweg) uit Noord-Amerika. Dit indianenvolk geloofde dat het zelf maken en ophangen van een dromenvanger boven het bed nare dromen weert. Ouders maken dromenvangers om boven het bed of de wieg van hun kinderen te hangen. De dromenvanger zou 's nachts de slechte dromen vangen in het web. Ze glijden er dan in de morgen af en drogen op in de ochtendzon. Maar goede dromen vinden ongehinderd de doorgang tot in het centrum van de dromenvanger en komen zo terecht bij de dromer, die dan alleen nog maar goede dromen droomt.

Beschrijving van de activiteit

Maak met je ploeg een eigen dromenvanger. Een dromenvanger bestaat uit een ring met daarin een web. Vaak zitten er kraaltjes of steentjes in het web en hangen er veren onder de ring.

Instructies voor het maken van een dromenvanger zijn onder andere te vinden op:

- <http://nl.wikihow.com/Een-dromenvanger-maken> (beschrijving met begeleidende filmpjes).
- http://www.123lesidee.nl/files/Een_dromenvanger_maken.pdf (te printen, zonder video's).

Bron info en afbeelding: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Dromenvanger>

Vorbereiding

- Zorg voor een voorbeeld en een instructie van hoe de dromenvanger eruit zou kunnen zien.



Materiaal

- Wilgentakken, druivenranken of een kant-en-klare kleine hoepel van hout of metaal
- Voldoende (liefst gekleurd) draad
- Schaar
- Kralen
- Veren
- Instructie hoe een dromenvanger te maken

Tips en veiligheid

- Laat de ploeg samen één mega-dromenvanger maken. Laat de ploegen van de dromenvanger iets persoonlijks maken (wel voor de hele ploeg) en laat de ploegen proberen om hun eigen toekomstbeeld in de dromenvanger te laten zien, bijvoorbeeld door in plaats van veren objecten aan de touwen te hangen die symbool staan voor hun dromen. Let bij de beoordeling niet alleen op de technische uitvoering, maar ook op de creativiteit.
- Laat de ploeg een manier bedenken om de dromenvanger te verlichten en zo hoog mogelijk binnen hun kampement op te hangen. Dit is voor de minder 'kunstzinnigen' een ander soort creatieve uitdaging en het levert 's avonds een bijzondere sfeer op.

EXP – 2. Expressief met voorwerpen (bonte avond of subkampactiviteit)

Doel van de activiteit

Deze opdracht gaat om duurzaamheid en is tegelijk expressief: de scouts sparen grondstoffen door een voorwerp inventief voor meerdere doeleinden te gebruiken, in plaats van voor elke taak iets anders te willen hebben of gebruiken. Hoe goed kunnen de scouts 'out of the box' denken en voorwerpen voor compleet andere doelen inzetten?

Deze activiteit is geïnspireerd op 'de voorwerpenronde' uit het televisieprogramma *De Lama's* dat tussen 2004 en 2008 door BNN werd uitgezonden (voor meer info over *De Lama's*, zie nl.wikipedia.org/wiki/De_Lama%27s_%28televisieprogramma%29).

Beschrijving van de activiteit

Iedere ploeg krijgt een voorwerp en gaat met dit voorwerp improvisatietheater opvoeren, waarbij het voorwerp centraal staat en een andere betekenis moet krijgen. Geef iedere ploeg vooraf (aan het begin van het kamp) opdracht om op zoek te gaan naar een stuk afval. Dit afval mag van het koken zijn, maar ook wat derden in het omliggende bos hebben achtergelaten.

Het voorwerp dat ze daar vinden, moeten ze op het toneel een geheel nieuwe, nog niet bestaande functie geven binnen een leuke uitvoering of 'productdemonstratie' à la *Het beste idee van Nederland*. Natuurlijk proberen de scouts om met een zo origineel mogelijk idee komen. De ploeg gaat daarna improvisatietheater opvoeren, waarbij het voorwerp en de nieuwe functie centraal staat.

Vorbereiding

- Zorg voor een plek waar je een beetje ruimte hebt voor improvisatietheater.

Materiaal

- Een aantal alledaagse voorwerpen (zie ook Tips en veiligheid)

Tips en veiligheid

- Als je hier een centrale show (bonte avond) van maakt, zorg dan voor een overtuigende 'presentator' die zelf goed kan improviseren, de show leuk kan houden en zo nodig ploegen 'uit de brand kan helpen'.
- Kies als organisatie of je dit wilt beoordelen, of dat je op de bonte avond gewoon lol wilt hebben. Als je dit wilt beoordelen, zorg dan voor een jury die het improvisatietheater beoordeelt op originaliteit van het idee en op de uitvoering.

- Vraag zodra alle voorbereide uitvoeringen zijn geweest aan iedere ploeg om twee ploegleden af te vaardigen die ter plekke de echte voorwerpenronde van *De Lama's* gaan spelen (op YouTube zijn onder 'Lama's voorwerpenronde' genoeg voorbeelden te vinden). Roep de scouts bijvoorbeeld per vier tweetallen op en laat ze kiezen uit een aantal voorwerpen van andere ploegen.

8.7 SPS – Sport & Spel

Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitengebied. Denk daarbij aan denksporten, teamspelen, rensporten en postensporten. Scouts hebben zich al behoorlijk ontwikkeld en kunnen daardoor goed zelfstandig spelen uitvoeren. Scouts zijn daarbij inventief, ze 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.



8.7.1 Activiteitengebied in thema

Sporten

Er zijn sporten en spelen die hun 'wortels' al vele eeuwen terug hebben en nog altijd bestaan, maar dan wel aangepast aan de tijd van nu. Bij veel sporten maken we tegenwoordig gebruik van apparatuur en materiaal dat afhankelijk is van het milieu. Denk aan onze Nederlandse schaatstraditie: vroeger kon dat alleen dat op natuurijs, maar vandaag de dag, met de opwarming van het klimaat, zijn we 'afhankelijk' van kunstijsbanen. En ondanks dat Nederland veel water heeft, kan zwemmen niet overal meer buiten: het water is te gevaarlijk, te druk met schepen of niet schoon genoeg. Dan moet je uitwijken naar een zwembad.

Zowel zwembaden als kunstijsbanen gebruiken veel water en veel energie om alles op de juiste temperatuur te houden. Hoe zullen dit soort sporten er uitzien als de grondstoffen opraken? Hoe zorgen we ervoor dat er in de toekomst ook nog lekker op natuurijs geschaatst kan worden en dat er gezwommen kan worden in schoon natuurwater? Wat kunnen we doen om sporten nu al meer 'toekomstvriendelijk' te maken? Zijn er 'natuurlijke' alternatieven? Misschien moeten we ook even terugkijken naar het verleden om deze natuurlijke alternatieven te herontdekken.

Rensporten

Toekomstbomen zijn van cruciaal belang voor het voortbestaan van het bos, zoals bomen en de natuur cruciaal zijn om uitdagende Scoutingrensporten te doen, zoals Levend Stratego. En wat zou het mooi zijn als er door de toekomstbomen van nu straks in de toekomst ook nog genoeg goede natuur en bos overblijft om eens lekker in rond te rennen en Scoutingssporten in te doen! Dan denken we aan de letterlijke toekomstbomen, maar zijn scouts als jeugd niet ook onze toekomstbomen? Hoe kunnen zij ervoor zorgen dat hun kleinkinderen straks ook nog in de natuur kunnen spelen?

Teamspelen

Een team is meer dan een groepje individuen. Scouts proberen binnen hun eigen ploeg ook aan teamwork te doen en moeten daarbij proberen om elkaars kwaliteiten zoveel mogelijk te gebruiken. Kennen de scouts de individuele kwaliteiten en vaardigheden van hun ploegleden en hoe goed weten ze die benutten?

Binnensporten

Veel scouts zijn onbewust al bezig met het gunstig inrichten van samenlevingen en de wereld van de toekomst. Gezelschaps- en computerspelen voor kinderen van hun leeftijd zijn regelmatig gericht op het creëren van een goed lopende samenleving, het gunstig verdelen en bemachtigen van

grondstoffen en op het overleven in een soort 'post-apocalyptische' of juist fantasieachtige droomsamenleving. Kunnen scouts dit ook vertalen naar het echte leven? Welke aspecten van de gamewereld zouden de scouts wel en niet in de echte wereld terug willen zien? Hoe lastig is het om iedereen in de samenleving 'op de juiste plek te krijgen', tevreden te houden en alles eerlijk te verdelen? Er gaat nu nog veel mis, maar misschien hebben we nu en in de toekomst gewoon wat goede 'gameplayers' nodig: nemen de scouts deze uitdaging aan?

8.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Probeer gebruik te maken van de aanwezige natuurlijke elementen bij het uitzetten van spelen, en gebruik zoveel mogelijk natuurlijke en duurzame materialen. Denk bijvoorbeeld aan stenen als pionnen, of aan hergebruik van materiaal van activiteiten die al hebben plaatsgevonden, zoals materialen van de opening.
- Richt je op milieuvriendelijke sporten en spelen.
- Een RSW is als wedstrijd natuurlijk een spel op zich. Sport en spel is ook leuk te combineren met andere activiteiten. Geef het kamp bijvoorbeeld een extra dimensie door een doorlopend spel te maken dat los staat van het wedstrijdelement met andere categorieën, zoals goede daden of minste tijdsverspilling, zodat iedereen op zijn manier kan winnen.

8.7.3 Verwerken in activiteiten

- Probeer met de scouts ook eens een binnenspel of -sport te bedenken en te doen waarvoor minder materialen nodig zijn, of waarvoor alleen gebruik gemaakt wordt van duurzame materialen.
- Wil je meer de fysieke krachten van de scouts testen? Bepaalde onderdelen van de Schotse Highlandgames, zoals paalgooien en stokworstelen, zouden ook prima in het thema passen.
- Maak een mooie trappersbaan voor de scouts waarbij je gebruik maakt van de bomen (natuurlijk moet je de bomen wel beschermen tegen beschadigingen als je hier iets aan vast knoopt).
- Ga sporten met wat er in de omgeving te vinden is. Laat de scouts sporten en spelen doen die gebruik maken van de natuur, zonder deze schade toe te brengen. Van dit laatste kun je ook een opdracht maken: loop van A naar B en raak daarbij de planten niet aan.
- Probeer in het kader van de opwarming van de aarde en overmatig energiegebruik te schaatsen of skiën zonder ijs en sneeuw.
- Doe spellen of races waarin afval en besparing centraal staan, zoals een afvalrace of een bespaarspel.
- Speel een levende versie van een computer- of gezelschapsspel dat gericht is op 'eerlijke' handel, of het beheren of opbouwen van een samenleving of landschap.

8.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SPS – 1. Mega Jenga (post voor postenspel of hikepost)

Doel van de activiteit

We gebruiken steeds een beetje meer bronnen van de aarde, steeds putten we de aarde iets meer uit. Dat kan lang goed gaan, maar er komt een moment dat dit verschrikkelijk fout gaat en alles in elkaar stort. Wanneer is dat? Dat weet niemand. Mega Jenga is een spel met hetzelfde principe, alleen dan wel heel erg versneld.

Beschrijving van de activiteit

Jenga wordt gespeeld met 54 houten blokken die op elkaar worden gestapeld tot een toren van 18 lagen (zie afbeelding). Voor Mega Jenga gebruiken we extra grote blokken (zie Materiaal).



Zodra de toren is gebouwd, mag de eerste scout beginnen. De scout die aan de beurt is, neemt een blok uit een willekeurige laag onder de bovenste drie lagen en legt het blok bovenop de toren. Hierna is de beurt voorbij en is de volgende scout aan de beurt. Als je van mening bent dat de toren gaat omvallen, mag je nog tien seconden wachten voordat de beurt verder gaat. Daarna (of eerder als je naar de toren toe gaat of deze aanraakt) wordt het jouw verantwoordelijkheid dat de toren blijft staan, zolang je aan de beurt bent.

Bij iedere beurt wordt de toren iets minder stevig. En ook hier zal dit best lang goed kunnen gaan, maar er komt een moment dat het niet meer lukt en dat de toren omvalt. Dan is het spel afgelopen. De verliezer is de persoon of de groep die de toren om laat vallen.

Bron spelbeschrijving: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Jenga>

Vorbereiding

- Zorg voor een stevige en vlakke ondergrond. Als je het spel op gras speelt, leg dan een plank of steen op de grond.
- De blokken worden gestapeld in de vorm van een toren. De toren bestaat in het begin uit 18 lagen en elke laag bestaat uit drie blokken die plat naast elkaar liggen. Elke laag is loodrecht geplaatst op de vorige (zie afbeelding).

Materiaal

- 54 blokken van gelijke maat, van ongeveer 25 cm lang x 8 cm breed x 5 cm hoog/dik (de exacte maat maakt niet uit, maar het is belangrijk dat alle blokken even groot zijn en dat de lengte 3 tot 4 maal de breedte is)
- Eventueel een grote (kleuren)dobbelsteen (zie Tips en veiligheid)

Tips en veiligheid

- Pas op voor vallende blokken, zeker als de toren hoger wordt dan schouderhoogte. Alle scout die niet aan de beurt zijn, moeten voldoende afstand bewaren (minstens anderhalf maal de hoogte van de toren), en maak geen gebruik van al te harde en zware materialen.
- Deze activiteit past goed in een postenspel, waarbij je het liefst zorgt dat twee ploegen tegen elkaar kunnen strijden.
- Als je het spel met één ploeg tegelijk wilt spelen, kan je als puntentelling de blokken aanhouden die de ploeg uit de toren heeft weten te halen voordat de toren omvalt. Het is dan leuk om verschillende puntenwaardes op de blokken zetten (blokken onderaan zijn meer waard dan bovenaan, de zijkanten meer dan het midden, etc.).
- Om het nog iets spannender te maken, kun je de blokken aan de beide uiteinden markeren met 3 of 6 verschillende kleuren (die ook weer voor bepaalde grondstoffen kunnen staan), of met de cijfers 1 t/m 6. Je gooit dan met een grote dobbelsteen voordat je aan de beurt bent. Daarna moet je verplicht een blok pakken met de kleur of het nummer dat je hebt gegooit.
- Als de groep die dit spel speelt, te groot is, kun je de scouts ook in duo's laten spelen, of twee ploegen tegen elkaar laten strijden.
- Als je ruim de tijd hebt en de beschikking hebt over klimgerei en hiervoor gekwalificeerde mensen, dan kun je er ook nog een Super Mega Jenga van maken. Je gebruikt dan nog grotere blokken. Hang dan twee scouts (één van elke ploeg) in een tuigje en hijs deze een stuk omhoog. De scouts die beneden staan pakken, als ze aan de beurt zijn, een blok onderuit en geven deze door naar de scout die in de touwen hangt, die het blok bovenop legt. Let hierbij wel op de veiligheid en pas op dat je de toren niet vanuit de lucht omschopt.

SPS – 2. Waterbaan (post voor postenspel)

Doel van de activiteit

Maak je eigen waterbaan van beschikbaar materiaal (afval). Het doel is om met goede samenwerking zoveel mogelijk water via de waterbaan te laten lopen en daarbij zo weinig mogelijk water te verliezen.

Beschrijving van de activiteit

Dit spel wordt gespeeld met twee of meer ploegen tegelijk die tegen elkaar strijden. Elke ploeg krijgt een gelijke set materiaal en er staat een grote bak met water. Hier vlak achter ligt ook een lijn waar de scouts niet overheen mogen als ze water scheppen. Een aantal meters verder staat een lege emmer of bak waar het water naartoe moet.

Er is een afgesproken tijd beschikbaar om de opdracht uit te voeren. De scouts beginnen om met hun ploeg van alle materialen een constructie te bouwen waarover het water naar de lege bak kan stromen. Deze constructie moet zelfstandig kunnen blijven staan zonder ondersteuning van de scouts. Zodra de constructie klaar is, gaat iedereen achter de lijn staan en laat iedereen de constructie los. Nu mogen de scouts met een beker water uit de eerste bak halen en deze in de constructie gooien. Er moet dan zoveel mogelijk water de lege bak bereiken.

Als ze tijdens het scheppen zien dat de constructie niet goed is, dan mogen ze deze nog aanpassen. De constructie aanpassen mag zo vaak als je wilt. Alleen dat kost natuurlijk wel tijd, en tijd is kostbaar. Je mag nooit tegelijk water scheppen en aan de constructie werken.

Als de tijd om is, wint de ploeg die het meeste water in de tweede bak heeft zitten.

Vorbereiding

- Bepaal hoeveel ploegen dit spel tegelijk gaan doen en tegen elkaar strijden. Dat zijn er minstens twee, maar je kunt ook met meer ploegen tegelijk werken.
- Leg een lijn neer waar de scouts achter moeten blijven op het moment dat ze water scheppen.
- Zet voor iedere ploeg twee bakken neer: een gevulde waterbak voor de eerste lijn (waar ze mogen staan), en een lege bak een paar meter verder. Elke ploeg krijgt ook één of twee bekertjes om water te scheppen.
- Zorg voor iedere ploeg voor een gelijke set met materiaal. Hierbij kun je denken aan holle buizen, maar ook aan planken, palen, touw, tape, waterslang, etc. Als je meer soorten materiaal neerlegt, kunnen de scouts zich ook meer uitleven met het bouwen van hun constructie.

Materiaal

Als je dit spel met twee ploegen tegelijk speelt:

- Twee waterbakken gevuld met water
- Twee lege emmers of bakken
- Twee (of vier) bekertjes om water te scheppen
- Twee gelijke sets materiaal om de constructie mee te bouwen, zoals planken, palen, touw, tape, holle buizen, waterslang, etc.
- Een touw of lint dat de lijn aangeeft waar de scouts niet overheen mogen als ze water gaan scheppen in de constructie

Tips en veiligheid

- Je kunt de waterbakken aan het begin ook wat hoger neerzetten, bijvoorbeeld op een tafel.
- Een watertappunt in de buurt is praktisch.
- Deze activiteit stimuleert samenwerking. Weten de scouts de juiste persoon op de juiste plaats te krijgen en ieders kwaliteiten te benutten? Je kan dit extra stimuleren door concrete taken af te kaderen en de scouts die door middel van bijvoorbeeld gekleurde lintjes te laten te verdelen: 'bouwers' mogen alleen bouwen, de 'ontwerper(s)' mag/mogen niets aanraken en

alleen zeggen wat er moet gebeuren, 'sjouwers' dragen het gevraagde materiaal aan en scheppen later het water.

8.8 UST – Uitdagende Scoutingtechnieken

Hieronder vallen de vaardigheden in overleven, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als 'typisch Scouting' zullen zien. Bij de scouts draait het erom 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).



8.8.1 Activiteitengebied in thema

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Doordat mensen veel hout nodig hebben, is er steeds minder hout in de natuur beschikbaar. Om in de toekomst nog genoeg hout te hebben, moet er nu goed mee om gegaan worden door bijvoorbeeld voor hout met een FSC-keurmerk te kiezen en alleen hout te gebruiken wat door een storm is losgeraakt van bomen of hout dat van bomen op onveilige plekken uit het bos komt. Door nu geen hout te verspillen, blijven er genoeg bomen over om in de toekomst te kunnen blijven stoken, snijden en zagen. Door het vuur nu zo hoog als nodig op te stoken en niet twee keer zo hoog, kan hout bespaard worden. Maar ook door geen onnodige vuurtjes te maken waar niet bij gezeten wordt of niet op gekookt wordt, kan er hout uitgespaard worden. Op die manier worden de bomen alleen gekapt voor echt noodzakelijke doelen en blijven er meer bomen over om in de toekomst nog gebruik van te kunnen maken.

Kaart, kompas en routetechnieken

Tegenwoordig zijn er al veel mooie, snelle en hippe technieken om de weg te vinden. De navigatieontwikkelingen gaan snel; de meeste auto's hebben een ingebouwd navigatiesysteem en de gps wordt voor de gewone mens steeds bereikbaarder. Hoe zal dit in de toekomst allemaal veranderen? Vroeger werd veel meer dan nu gebruik gemaakt van natuurlijke navigatiemiddelen, bijvoorbeeld het mos, de zon en de sterren. Wat zou er gebeuren als de techniek faalt, omdat het internet er uit ligt, of de batterij leeg is? Kunnen we dan nog wel terugvallen op de 'oude' technieken, bedenken we nieuwe of kunnen we de weg naar huis niet meer vinden?

Schiemannen en pionieren

Pionieren is iets wat totaal niet belastend is voor onze natuur. De palen en touwen worden gebruikt om iets te bouwen, daarna wordt het bouwwerk afgebroken en kan er weer iets nieuws gebouwd worden. Dit kan heel vaak gedaan worden, zonder dat er nieuwe grondstoffen voor nodig zijn. Zo kunnen scouts in de toekomst gebruik blijven maken van de materialen van nu. De ploeg leert samen te werken door te pionieren en talenten worden op de juiste plekken ingezet. Op die manier kunnen de ploegen niet alleen nu iets moois of gaafs bouwen, maar ook bouwen aan een betere toekomst met elkaar, doordat ze samenwerken.

Seinen

Tegenwoordig gaat veel communicatie al via telefoon en computer. Veel scouts zullen zich geen leven zonder smartphone meer voor kunnen stellen. Door de komst van de sociale media is iedereen constant in verbinding en overal van op de hoogte. Maar dit creëert ook een afstand tussen de mensen, omdat ze elkaar niet meer hoeven te bellen om wat te vertellen. Want het stond al op internet. Hoe zal dit in de toekomst gaan? Hoe brengen we in de toekomst noodsignalen over? Wat als de techniek faalt? Vallen we dan terug op de seinmethoden die we op Scouting leren, of bedenken we iets nieuws, iets onfeilbaars?

Zeilen, varen, kanoën, kayakken, roeien en wrikken

Voor het maken van verschillende boten, vloten, kano's, etc. is vaak hout nodig. Door het kappen van bomen voor nieuwe boten, zijn er steeds minder bomen in de natuur te vinden. Varen is iets wat samen gedaan wordt, of het nu zeilen, kanoën, roeien of wrikken is, er is meer dan één persoon bij nodig. Door samen te werken, leer je elkaar kennen en worden ieders talenten benut. Op die manier kan er aan duurzame relaties gewerkt worden maar ook aan een betere toekomst. Maar niet alleen door samen te werken kan de toekomst verbeterd worden. Ook door de boten goed te onderhouden en er voorzichtig mee om te gaan, kunnen ze langer gebruikt worden, en zijn er minder vaak reparaties nodig. Door geen vervuilende stoffen te gebruiken voor het onderhoud, wordt de natuur gespaard. Wanneer die stoffen wel gebruikt moeten worden, is het belangrijk om ze goed op te ruimen en op de juiste manier af te voeren.

Luchtvaart: techniek en lijnbestuurd vliegen, spelen met lucht en modelbouw

Kijk naar de gemiddelde sciencefictionfilm of -game, en lucht- of ruimtevaart speelt er op de één of andere manier een rol in. Het is in zekere zin de techniek van de toekomst. Klopt het beeld dat jaren '70 sciencefiction hierover schiep voor vandaag de dag? Lopen we achter, of zijn sommige zaken echt fantasie? Wat voor ontwikkeling verwachten scouts nog allemaal voor de toekomst?

Vliegen is wel erg belastend voor het milieu. Voor het vliegen is kerosine nodig, heel veel kerosine. De verbranding hiervan levert veel CO₂ op, wat slecht is voor het milieu. De laatste jaren zijn er veel acties geweest om die ontstane koolstofdioxide te compenseren. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het planten van nieuwe bossen. Maar er zijn ook nieuwe uitvindingen gedaan, die zorgen dat vliegen minder belastend wordt voor het milieu. Zo vliegt er al een vliegtuig rond de wereld met zonnecellen. En worden materialen van oude vliegtuigen hergebruikt. Maar ook scouts kunnen duurzamer gaan vliegen, door de vliegtuigjes die ze bouwen van duurzame materialen te maken zodat ze langer mee gaan, maar ook door voorzichtig met de materialen die er al zijn om te gaan zodat er niet onnodig nieuwe gekocht of gemaakt hoeven te worden.

8.8.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Van oude kranten kun je geperste openhaardblokken maken (zie http://youtu.be/2aLZ88_DZz8). Het vergt wel wat werk voordat je naar de RSW gaat. Als elke deelnemende ploeg een aantal van deze blokken produceert, is het mogelijk een kampvuur te stoken zonder gebruik van hout. Bouw het kampvuur op zoals je dat normaal doet, maar gebruik in plaats van grote stukken hout de papierblokken. Je hebt nodig: twee emmers, een hoop oude kranten en water. Neem voor de veiligheid een schroefboormachine met een verfmenger in plaats van de cirkelzaag.
- Maak de posten van de hike ook duurzaam, maak geen onnodig afval, gebruik gerecyclede materialen, produceer ook geen luchtvervuiling en maak zo min mogelijk gebruik van fossiele brandstoffen en auto's. Kortom, pak ook als organisatie deze uitdaging op en geef het goede voorbeeld.
- Ook de scouts kunnen voor hun kampement zo duurzaam mogelijk met hun materiaal omgaan, door bijvoorbeeld te recyclen en gerecycled materiaal te gebruiken en geen materialen en stoffen te gebruiken die belastend zijn voor de natuur of deze uit kunnen putten.

8.8.3 Verwerken in activiteiten

- Laat scouts zelf een seinpaal pionieren ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Semafoor_\(communicatie\)](http://nl.wikipedia.org/wiki/Semafoor_(communicatie))).
- Vliegeren blijft altijd leuk. Zeker als je in de natuur bent. Met takken, bladeren en een gevonden vislijn kun je de mooiste vliegers maken. Hoe creatief zijn de scouts?
- Een vliegtuig vouwen, doe je meestal met papier. Met voorzichtig vouwen is het misschien wel mogelijk om in plaats van papier een blad te gebruiken. Hoe ver komen de scouts?
- Laat scouts hun eigen tent of keuken maken van natuurlijk materiaal.

- Het produceren en weggooien van metalen en plastic servies is erg belastend voor het milieu. De scouts kunnen van tevoren al hun eigen servies maken. Uit een blok hout kan veel gemaakt worden. Uiteraard het bord, de mok en het bestek. Maar van de snippers kunnen bijvoorbeeld ook tandenstokers gemaakt worden. Wat kunnen de scouts allemaal uit een blok maken (dit kan een erg tijdrovend karwei zijn, de scouts kunnen dit bijvoorbeeld ook als thuisopdracht doen).
- Ga er op uit in de natuur, zoek stevige gevallen takken en maak hiervan een mooi stevig vlot. Je mist de peddels? Pak stevige boomschors en gebruik deze om te peddelen of te wrikken. Haal jij de overkant?

8.8.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

UST – 1. De tijdreis (postenspel)

Doel van de activiteit

De scouts een besef geven van wat de toekomst betekent. Een moment om stil te staan bij waar de scouts nu staan en waar ze heen willen. Ook is het doel een samenwerking te vormen tussen verschillende ploegen, zonder dat dit een competitie hoeft te zijn, omdat de scouts de toekomst hebben en er niet aan een gezamenlijke toekomst gewerkt kan worden als er niet wordt samen gewerkt. Daarnaast denken scouts bij deze activiteit na over energiebronnen en vormen van energie. En dat met behulp van deze mini tochttechniek.

Beschrijving van de activiteit

Het speelveld is een groot raster met vakjes groot genoeg om twee scouts in te laten staan, de maat van het raster is 10 hokjes bij 10 hokjes.

Om richting te geven aan wat links en rechts is, is het belangrijk om een noordpunt te kiezen.

Het leukste is als dat noordpunt een echte toekomstboom is, maar bij gebrek aan bomen werkt een voorwerp of persoon ook.

Aan het begin van het spel komen er twee ploegen bij elkaar om dit spel samen te spelen.

De scouts van beide ploegen worden apart genummerd op lengte, de kleinste heeft het laagste nummer en de grootste het hoogste nummer. Alle nummers komen dus twee keer voor.

Van beide ploegen wordt de kleinste scout, dus de scout met het laagste nummer, afgevaardigd. De twee afgevaardigde scouts moeten nu samen werken.

Deze twee scouts gaan in het middelste vakje in het raster staan.

De rest van de scouts uit de twee ploegen die niet in het raster staan, krijgen één stapel kaartjes. Met daarop de woorden 'noord', 'oost', 'zuid' en 'west'.

Om de beurt pakt één van de scouts die niet in het raster staat een kaartje van de stapel.

Op dat kaartje staat de richting waar de scouts in het raster heen moeten.

Richtingkaartjes hebben in een hoek een nummer staan, de kaartjes liggen op volgorde van die nummers op de stapel, er is op die manier een vooraf gemaakte route over het raster, maar de scouts weten nog niet hoe die loopt.

Nu moeten de scouts die niet in het raster staan de scouts in het raster duidelijk maken welke kant ze op moeten.

Dit doen ze door iets uit het verleden, het heden of de toekomst te noemen.

De dingen die ze benoemen, horen allemaal bij het onderwerp energie.

Als er energie uit het verleden genoemd wordt, moeten de scouts in het raster een vakje naar achter (zuid), is het iets uit het heden een vakje naar links (west) of rechts (oost). En als het gaat om iets uit de toekomst moeten de scouts een vakje naar voren (noord).

Of er bij energie uit het heden een vakje naar links of rechts wordt gegaan, hangt af van de duurzaamheid van de energie. Als het duurzaam is, gaan de scouts in het raster een vakje naar rechts. Als het niet duurzaam is, gaan ze een vakje naar links.

Om de beurt beschrijft een lid uit de ploeg iets over energie in het verleden, het heden of de toekomst en stuurt op die manier de scouts in het raster de juiste richting op.

De beschrijving kan een cryptische omschrijving van een bepaalde uitvinding of een gebruiksvoorwerp zijn, maar een enkel woord kan ook.

De scouts in het raster volgen de route die beschreven wordt stapje voor stapje op.

Als iemand een vakje verplaatst is, volgt er opnieuw een beschrijving van de ploegen om de scouts in het raster de juiste kant op te sturen. Dan opnieuw beschrijven, etc. Het is niet de bedoeling dat er twee keer hetzelfde wordt gezegd.

Als de scouts in het raster de verkeerde kant op gaan, moeten ze uit het raster en gaan de volgende scouts. Deze volgorde is vooraf vastgesteld op lengte. Dus de twee scouts met het volgende nummer gaan nu het raster in.

De twee nieuwe scouts gaan op het laatste juiste vakje staan. Dus het vakje waar de vorige scouts in stonden voor ze de verkeerde kant op gingen. Er wordt opnieuw een richting beschreven en het spel gaat verder.

Het programma stopt als de tijd over is of wanneer de kaartjes op zijn. Dan wordt er geteld hoe veel vakjes juist en niet juist belopen zijn.

Vorbereiding

- Maak een raster van touwen of stoepkrijt met hokjes dat groot genoeg is om er twee scouts in te kunnen laten staan.
- Maak kaartjes met kompasrichtingen, en met een nummertje in het hoekje voor de volgorde.

Materiaal

- Touwen of stoepkrijt
- Kaartjes met kompasrichtingen
- Eén blad per spelronde om bij te houden om welke hokjes gelopen is

Tips en veiligheid

- Om de motivatie om samen te werken tussen de ploegen te vergroten, kan je de twee ploegen dezelfde routepunten te geven wanneer er punten worden gegeven voor deze activiteit. Voor de andere punten bij dit spel zou gekeken kunnen worden naar snelheid, sfeer tussen de twee ploegen en in de afzonderlijke ploegen, originaliteit, samenwerking en het goed afleggen van de route.
- De beschrijving van energie, maar ook andere onderwerpen uit het verleden, heden of de toekomst zoals beschreven in dit spel, kan ook gebruikt worden als alternatieve routetechniek tijdens de hike.
- Om het extra lastig te maken, kan er voor worden gekozen de twee scouts in het raster, met bijvoorbeeld een enkel aan elkaar te knopen, ze de route duo-zaklopend te laten uitvoeren of een emmer water mee te laten nemen zonder hun handen te gebruiken.
- Om er zeker van te zijn dat er niet geseind wordt tussen de scouts in het raster en de rest van de ploegen kan er voor gekozen worden om het raster en de ploegen een stukje uit elkaar plaatsen en voor de communicatie walkietalkies te gebruiken
- Energie is een heel breed onderwerp, want daar hoort energieopwekking bij, zoals waterraden en kerncentrales, de opslag van energie zoals batterijen en het gebruik van energie zoals telefoons of lampen. Maar er zijn nog veel meer soorten energie, zo is eten bijvoorbeeld een vorm van energie voor het lichaam. Licht is ook energie en zelfs warmte is een vorm van energie.

- Om het lastiger te maken, kan er uitgebreid worden met extra kaartjes. Dan zitten er in de stapel met richtingskaartjes ook kaartjes met daarop de woorden: 'noordoost', 'zuidoost', 'zuidwest' en 'noordwest'. De richtingen worden gecombineerd. Dat betekent dat, als een scout een kaartje met 'noordoost' uit de stapel trekt, de scout een vorm van energie moet beschrijven wat energie is van de toekomst, tegenwoordig ook al gebruikt wordt en duurzaam is. Als er een kaartje getrokken wordt met 'zuidwest' moet er een vorm van energie genoemd worden die in het verleden al werd gebruikt, tegenwoordig nog wordt gebruikt en niet duurzaam is. Dat combineren werkt ook zo met de kaartjes van 'zuidoost' en 'noordwest'.

UST – 2. Alternatieve routetechnieken (hike)

Doel van de activiteit

Het doel is om de ploegen de juiste route te laten lopen tijdens de hike, ze ondertussen te laten nadenken over wat wel of niet duurzaam is en de scouts uit te dagen met een andere tochttechniek dan normaal te werken.

Beschrijving van een routetechniek: Is dat wel duurzaam?

De basis van deze techniek is de kruispuntentechniek, waarbij de kruispunten die de ploegen tijdens een hike tegenkomen schematisch zijn weergegeven. In die kruispunten zie je pijltjes die aangegeven welke kant de ploeg op moet. Maar bij deze techniek zijn de pijltjes vervangen met het woord 'duurzaam' of 'niet duurzaam'. Alle kruispunten zijn genummerd en bij het blad met de kruispunten is ook een enveloppe met genummerde foto's en plaatjes gegeven. Staat er op een afbeelding iets wat duurzaam is dan moeten de scouts op het kruispunt met hetzelfde nummer de richting op waar duurzaam staat. Is het niet duurzaam dan moeten ze in de richting waar niet duurzaam staat.

Hiernaast staat een voorbeeld van een kruispunt met foto. Windmolens zijn duurzaam, omdat ze geen fossiele brandstof gebruiken om energie op te wekken. De ploeg moet dus in de richting van het kruispunt waar 'duurzaam' staat lopen. Dat betekent in dit geval rechtdoor. Als het een plaatje was geweest van bijvoorbeeld een olieraffinaderij, dan had de ploeg naar rechts gemoeten.



Vorbereiding

- Zet een route uit.
- Foto's of plaatjes zoeken van wel en geen duurzame producten, machines en materialen en matchen met de kruispunten, zodat de ploegen echt de goede kant opgaan op basis van de plaatjes of foto's.

Materiaal

- Foto's en plaatjes van wel en geen duurzame producten, machines en materialen
- Uitgewerkte kruispuntenroute

Tips en veiligheid

- Er kan bij de kruispunten ook afgewisseld worden door varianten op het woord 'duurzaam' neer te zetten, bijvoorbeeld 'put de aarde niet uit' of 'recyclebaar'.
- Geef de ploeg een nood-envelop mee voor het geval er iets misgaat tijdens de route en de ploeg de weg kwijtraakt.
- Het kan handig zijn om voor de hike met de ploeg te bespreken wat duurzaamheid nu precies is.

Beschrijving van een routetechniek: Links staan bomen, rechts staan bomen, in het midden ook nog bomen

De toekomstboom kan ook letterlijk worden genomen, als een boom. Bij deze tochttechniek wordt een toekomstboom afgebeeld. De wortels symboliseren het zuiden en de takken aan de boom geven de kompasrichtingen aan van de paden die gelopen moeten worden. De besjes aan de takken geven aan om welk kruispunt het gaat. Eén besje symboliseert de kompasrichting van het pad van het eerste kruispunt wat de scouts bij deze techniek tegenkomen en bij twee besjes gaat het om het tweede kruispunt. Hiernaast is een voorbeeld weergegeven van hoe zo'n toekomstboom er uit zou kunnen zien.



Vorbereiding

- Teken een boom met takken die de juiste richting op wijzen.
- Zet een tocht uit.

Materiaal

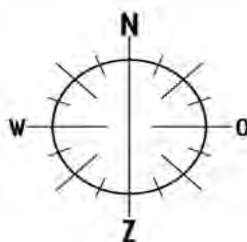
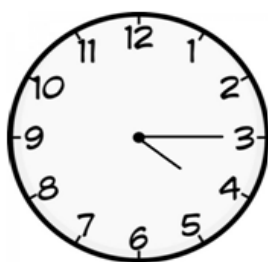
- Kompas
- Tochttechniek

Tips en veiligheid

- De besjes kunnen ook anders afgebeeld worden, bijvoorbeeld als blaadjes, appeltjes of gewoon getallen.
- Geef de ploeg een nood-envelop mee voor het geval er iets misgaat tijdens de route en de ploeg de weg kwijtraakt.

Beschrijving van de routetechniek: Op tijd op koers

De toekomst is niet alleen over één, twee of tien jaar. Over een uur zitten we ook al in de toekomst. En vanochtend was dit moment onze toekomst. Deze techniek draait om de tijd, omdat elk moment de toekomst is. Deze techniek heeft de vorm van een vectorroute, waarbij de ene pijl het noorden aan geeft en de andere pijl de richting waar de scouts heen moeten. De scouts krijgen per ploeg een horloge, kompas en een stuk tekst mee. In die tekst wordt een verhaal verteld waar verschillende tijden in genoemd worden. Elke tijd staat voor een kruispunt. De scouts halen de tijd uit het verhaal en zetten het horloge op die tijd. De wijzers van de klok geven nu aan waar de scouts heen moeten. De grote wijzer geeft het noorden aan en de kleine wijzer geeft aan welke kant de scouts op het kruispunt op moeten. Staat er bijvoorbeeld 'Om kwart over vier zal Yannick op de fiets naar het Scoutinggebouw gaan', dan gaat het dus om de tijd: kwart over vier in het verhaal. De scouts moeten noordnoordoost op het kruispunt. Maar als Yannick al om vijf voor vier naar het Scoutinggebouw gaat, moet het pad in het zuidwesten ingelopen worden. Bij elk kruispunt wordt er weer op het horloge gekeken waar de scouts nu heen moeten. De volgorde van de tijden komt overeen met de volgorde van de kruispunten. Hieronder is een voorbeeld weergegeven van het gebruik van deze techniek.



Vorbereiding

- Zet een tocht uit.
- Schrijf een verhaal met de juiste tijden.

Materiaal

- Wandelkaart om eerste route mee uit te zetten
- Verhaal
- Klokje of horloge
- Kompas

Tips en veiligheid

- Geef de ploeg een nood-envelop mee voor het geval er iets misgaat tijdens de route en de ploeg de weg kwijtraakt.
- Benoem voor de duidelijkheid nog even dat de secondewijzer niet mee doet.

9 Handige links

Scouting en organisatie

- <http://www.scouting.nl/downloads/spel>: hier kan je de digitale versie van de spelbrochure en alle bijlages downloaden, evenals overige nuttige informatie en afbeeldingen.
Tips: kijk eens bij 'activiteitengebieden' en 'doorlopende leerlijn'.
- <http://www.scouting.nl/downloads/spel/explorers-1/3085-spelbrochure-het-organiseren-van-grote-activiteiten-voor-regio-en-admiraliteit-2015>: download de spelbrochure *Het organiseren van grote activiteiten voor regio en admiraliteit* van het vorige seizoen voor nog meer concrete handvatten, checklists en tips voor het organiseren van een regioactiviteit.
- <http://www.scouting.nl/bestuur-en-organisatie/bestuurlijke-zaken/meerjarenbeleid/scouting2025>: binnen project #Scouting2025 werd en wordt door leden en externen uit het hele land meegedacht over het op te stellen meerjarenplan en de toekomstvisie van Scouting Nederland.
- <http://scout.org/>: website van WOSM.
Tips: kijk eens bij 'Messengers of Peace', 'World Map', of zoek op 'My World 2015'.
- <http://www.waggs.org/>: website van de WAGGGS.
Tips: kijk eens bij 'Take Action', 'Global Action Theme'.

Inspiratie

- <http://www.activiteitenbank.scouting.nl>: de activiteitenbank van Scouting Nederland, boordevol ideeën voor uitdagende activiteiten.
- <http://www.geolution.nl/>: deze site staat vol met informatie over dieren, natuur, milieu en aanverwante wetenschap.
Tip: zoek eens op 'eetbaar'.
- www.geokids.eu/: inspiratie voor activiteiten met kinderen over en in de natuur.
- <http://www.bomentijd.nl/>: hier vind je mooie afbeeldingen en verhalen over bomen, een lijst van bijna driehonderd speciale bomen in Nederland en twee heuse boomhoroscopen.
- <http://www.oneworld.nl/toekomstdenkers/millenniumdoelen>: de Verenigde Naties hebben een achttal millenniumdoelen voor een betere toekomst gesteld die in 2015 voltooid zouden moeten zijn.
- <http://www.bushcraftnederland.nl/>: hier vind je van alles over bushcraft; natuurkennis en vaardigheden om in en met de natuur te kunnen leven (op de manier zoals dat in vroeger tijden is gegaan).
Tip: kijk eens op het forum (onder andere bij 'vaardigheden en technieken' en 'Urban survival').

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).



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