

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2017

‘Binnenstebuiten’



Superheld Frank aka Crash is gewond geraakt en is zijn krachten kwijt. In eerste instantie zit hij bij de pakken neer, maar op een dag ontmoet hij een meisje: Nina. Zij helpt hem samen met haar drie vrienden om een held te worden in de maatschappij, ook zonder zijn superkracht. Hoe zal dit aflopen en zal Frank zijn krachten terugkrijgen?



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Jan Sietse de Boer
Anthos Ceelen
Lisette Eggelmeijer
Lisette van Garder
Petra Godschalk
Corine Dudok van Heel
Geert van Hoek
Maxxyme Kaan
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sebastiaan Overdijk
Koen van Riessen
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Chantal Vielvoije
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp
Bouk de Wit

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de regionale Scoutingwedstrijden 2017.

© 2016 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2018

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

Voorwoord

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

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

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

De grote activiteiten van Scouting Nederland staan dit jaar in het teken van 'Binnenstebuiten'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven. De basis voor de RSW wordt gevormd door het thema Superheld Frank aka Crash, die zijn superkracht verliest en dan zichzelf en meer ontdekt.

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 checklist waarmee je overzicht kunt houden bij de organisatie van de RSW.

Veel plezier met het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden!

De werkgroep regiospelen

Heb je als regio nog vragen over de RSW, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Kijk dan eens in de bijlage met 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	5
2	Speldraad en themaverhaal	8
2.1	Speldraad 2016/2017 'Binnenstebuiten'	8
2.2	Themaverhaal	8
3	Organisatietips	13
4	Laat je zien	14
5	Tips om groepen te betrekken	15
6	Weekendverloop	16
7	Activiteiten	18
7.1	SL – Samenleving	18
7.2	VG – Veilig & Gezond	20
7.3	EXP – Expressie	24
7.4	ID – Identiteit	27
7.5	UST – Uitdagende Scoutingtechnieken	29
7.6	INT – Internationaal	33
7.7	BL – Buitenleven	36
7.8	SPS – Sport & Spel	38

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. Het afgelopen seizoen werd de focus gelegd op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit. Met de speldraad 'De Toekomstboom' werd stilgestaan bij de kwaliteiten van jeugdleden en de duurzame toekomst van Scouting en de omgeving. Dit jaar wordt er binnen de speldraad 'Binnenstebuiten' in een open verbondenheid contact gemaakt tussen Scouting en de buitenwereld. Met nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond is er aandacht voor openheid en diversiteit binnen en buiten Scouting.

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 opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle.

Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als speelleider 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 speelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafliden 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 zo iets 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.

2 Speldraad en themaverhaal

Het themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de RSW en de nodige competitieeloze 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.

2.1 Speldraad 2016/2017 'Binnenstebuiten'

2.1.1 Uitleg

Met deze speldraad willen we in een open verbondenheid meer naar buiten treden en de buitenwereld meer binnen Scouting brengen. Hiermee delen en verrijken we wat Scouting betekent voor de ontwikkeling van jongeren en voor de omgeving.

2.1.2 Kernwoorden

De kernwaarden voor de speldraad zijn dit jaar 'openheid' en 'diversiteit'.

2.1.3 Doelstellingen

De organisatie van landelijke ledenactiviteiten en regiospelen is zodanig dat waterwerkgroepen, luchtscouts, scouts met een beperking, islamitische Scoutinggroepen, Leger des Heils-groepen e.d. mee kunnen en willen doen. In de activiteiten worden externe organisaties die diversiteit ondersteunen betrokken. Daarmee is Scouting meer open en meer maatschappelijk betrokken en verbonden. Ook worden de jeugdleden zich meer bewust van hun eigen positie in de maatschappij. Hierbij is de expertise van de eerder genoemde organisaties een aanvulling op hun vaardigheden en komen de jeugdleden in contact met andere groepen, waardoor zij zich een eigen mening kunnen vormen. Iedere landelijke ledenactiviteit en ieder regiospel kan een eigen uitwerking maken van de gezamenlijke speldraad, waarbij de onderliggende doelstellingen van de speldraad hetzelfde blijven.

2.1.4 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond:

- Samenleving: Scouting is meer zichtbaar en actief in de maatschappij en daardoor meer open om de buitenwereld naar binnen te halen. In samenwerking met andere organisatie die diversiteit ondersteunen worden meerdere concrete en vernieuwende activiteiten georganiseerd.
- Veilig & Gezond: Scouting is een plek waar iedereen mag zijn zoals hij of zij is. Dat vinden we allemaal, maar hoe kunnen we dat ook werkelijk realiseren? Activiteiten rond diversiteit en sociale veiligheid en aandacht voor hoe jeugdleden zich veilig door de samenleving kunnen bewegen, kunnen hieraan een bijdrage leveren.

2.2 Themaverhaal

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. Tot slot vind je nog een aantal tips om met je team een leuk theaterstuk neer te zetten (5).

1. Verkorte versie themaverhaal

Frank is een superheld die zijn krachten kwijt is. In eerste instantie zit hij bij de pakken neer, maar na verloop van tijd bedenkt hij alternatieven om te gaan doen. Hij gaat sporten en acteren, maar daar blijkt zijn passie niet te liggen. Op een dag ontmoet hij een meisje en haar drie vrienden, die hem helpen om een held te worden in de maatschappij, ook zonder zijn superkracht.

2. Start LSW

De LSW start na de huldiging van Frank als held. Want dan komen één voor één de andere superhelden bij hem langs en wat blijkt? Ze zijn allemaal hun superkracht verloren. Hoe komt dat eigenlijk en is er iets aan te doen? En als er iets aan te doen is, moet je dat dan eigenlijk wel willen? Zouden niet alle superhelden veel beter de held in zichzelf kunnen zoeken? En misschien wel de belangrijkste vraag: gaat Frank de andere superhelden helpen? Dat ga je zien op de LSW...

3. Roluitwerking

- Frank aka Crash (Chill, Resoluut, Actief, Sociaal, Hulpvaardig): een jonge superheld pur sang. Hij ziet er fantastisch uit, redt dagelijks meisjes, ouden van dagen en katjes, en dat allemaal dankzij zijn vermogen om sneller dan iedereen te bewegen en sterker te zijn dan alle gewone mensen op aarde. Frank is ook geliefd, en dan niet alleen bij de meisjes, maar ook bij zijn medesuperhelden. Natuurlijk zijn de meesten van hen gewoon jaloers, maar niemand kan om zijn aardigheid heen.
- Nina: een 17-jarig, koppig meisje met veel doorzettingsvermogen. Het liefst maakt of repareert ze dingen, zoals kapotte auto's. Dat heeft ze ooit van haar vader geleerd. Haar vader is weg en niemand weet waarheen. De laatste tijd botert het niet zo tussen haar en haar moeder en is ze liever buiten dan binnen. Daar op straat kan ze in alle rust aan haar auto sleutelen. Net als dat even niet lukt en ze boos de steeksleutel op straat gooit, komt Frank voorbij en voorkomt hij maar net dat ze voor een auto de straat op loopt.
- Gertjan: één van de drie vrienden. Groot als een beer en van het type ruige motorrijder. Onder het ruige uiterlijk schuilt natuurlijk een klein hartje.
- Klaas: één van de drie vrienden. Hij is slim en kan overal de humor van in zien. Hij bedenkt grappige versjes en stopt die te pas en onpas bij mensen in hun zakken en tassen om ze op te vrolijken of aan het denken te zetten.
- Tara: één van de drie vrienden. Zij valt altijd een beetje uit de toon in deze groep. Ze is into mode en is helemaal hip met de nieuwste rage rond om yogapants. Daarnaast is ze de enige van de groep die ook daadwerkelijk sport: ze doet aan hardlopen en aerobics en kent allerlei dancemoves. Natuurlijk allemaal op de nieuwste muziek en in een goede outfit. Daarnaast is ze niet op haar mondje gevallen. Als er iets geritseld moet worden, is ze van de partij.
- Overige rollen: fans, journalist, meester in de ninjakunsten, docenten van de filmacademie (gespeeld door één persoon), burgemeester, mensen die geholpen moeten worden.

4. Uitgebreid verhaal

- Theatermoment 1: Dit verhaal start wanneer superheld Frank aka Crash wordt ontslagen uit het ziekenhuis. Zoals alles waar superhelden bij betrokken zijn, is ook dit wereldnieuws. Frank, wiens hoofd nog in het verband zit, geeft samen met de dokter een persconferentie. Daar worden natuurlijk allerlei vragen gesteld, want hoe een superheld überhaupt gewond kan raken, is natuurlijk een raadsel. Al snel blijkt dat Frank een flinke klap op zijn hoofd heeft gehad en daarna drie dagen bewusteloos is geweest. Herhaaldelijk benadrukt de dokter dat Frank naar huis mag, onder voorwaarde dat hij rustig aan doet. Wanneer een journalist Frank vraagt of hij zijn superkrachten wil demonstreren, ontstaat er een ongemakkelijke stilte. Uiteindelijk zegt de dokter dat het nog te vroeg is om iets te zeggen, maar dat de klap op Frank zijn hoofd het onverstandig maakt om nu zijn superkrachten uit te proberen. Dit is wereldnieuws! Fans en de pers zijn massaal uitgelopen om hun favoriete superheld toe te juichen. Maar in tegenstelling tot normaal, lijkt Frank er niet van te genieten.

In de volgende scene zien we Nina; ze loopt boos over straat en moppert iets over haar vervelende moeder die maar niet begrijpt dat je als meisje ook je geld kunt verdienen door aan auto's te sleutelen. Mopperend komt ze op een plek met een vuurtje uit een olievat, en daar vindt ze allemaal losse auto onderdelen. Ze begint vol overgave te sleutelen.

Terwijl Frank naar huis loopt, is hij geheel in gedachten verzonken als hij een meisje nadert dat sleutelt aan iets dat in de verte op een auto lijkt. Als hij bij haar in de buurt is, gooit ze gefrustreerd een steeksleutel op straat en wil ze er achteraan stappen. Frank kan haar net op tijd tegenhouden. Ze was bijna onder een auto gekomen. Het meisje is duidelijk geschrokken, maar ze is niet erg aardig tegen Frank. Eigenlijk is ze ronduit onbeschoft. Ze zegt iets als "Houd je handen thuis" en geeft hem een duw. Wanneer ze boos weer verdergaat met sleutelen, besluit een verbouwreeerde Frank maar door te lopen. Zijn al niet zo beste stemming is er niet beter op geworden. Thuis gooit hij de deur achter zich dicht en kruipt hij in bed.

- Theatermoment 2: Na een aantal dagen niet wassen, slecht eten en zich heel zielig voelen, wordt er op de deur van Franks appartement geklopt. Nina, het meisje dat hij gered heeft, staat voor de deur en trekt een heel smerig gezicht als ze hem ruikt. Ze duwt hem een mandje met lekkere dingen in de hand. Terwijl Frank er een beetje suf naar staat te staren, mompelt Nina iets in de trant van "Mijn moeder zei dat ik sorry moest komen zeggen."

Frank kijkt haar aan en vraagt zich af waarvoor ze nu echt gekomen is. Omdat hij nog steeds een slecht humeur heeft, gooit hij de deur dicht. Althans, dat probeert hij. Maar Nina zet haar voet tussen de deur. En hoewel ze elkaar helemaal niet echt kennen, ontstaat er een knallende ruzie. Nina roept dat haar moeder dus duidelijk ongelijk had en dat ze nooit had moeten luisteren en alle lekkere dingen, waar thuis nooit geld voor is, veel beter zelf had kunnen opeten. Frank wordt boos en gooit het mandje in haar richting. Hij roept iets als: "Hier heb je ze, eet smakelijk!" Nina reageert verontwaardigd met dat ze dacht gered te zijn door een superheld en dat ze nooit gedacht had zo'n miezerig mannetje te treffen. Nu ontploft Frank, al zijn frustratie van de afgelopen dagen komt eruit. Hij schreeuwt boos dat hij geen held is, dat hij geen superkrachten meer heeft en dat als zij het allemaal zo goed weet, ze het zelf maar moet doen, en dat als ze niets meer te zeggen heeft, het tijd is om op te rotten. Daarbij heeft hij er toch voor gezorgd dat ze nu niet zo plat is als een dubbeltje, dus wat zeurt ze nou? Zonder pardon duwt hij haar zijn huis uit en gooit de deur dicht. De temperamentvolle Nina stormt verontwaardigd weg.

Ondertussen heeft Frank aan de andere kant van de deur een grote stapel kranten opgepakt. Op de voorpagina's wordt met schreeuwende krantenkoppen gevraagd waar superheld Crash is gebleven, waarom Crash uit de bond voor superhelden is gezet, waar zijn krachten zijn gebleven en of het mogelijk is je superkrachten kwijt te raken?

Frank zakt een beetje in elkaar en als hij op het punt staat om heel hard te gaan huilen, besluit hij dat het genoeg geweest is. Geen zielig gedoe meer! De dokter heeft immers gezegd dat het wellicht nog goedkomt en dat hij goed voor zichzelf moet zorgen.

Zijn oog valt op een kop in de krant die gaat over sport: "Sporthelden verdienen tonnen per jaar..." Dat brengt hem op een idee. Hij gaat sporten en wordt op die manier weer een held. Hij hoeft alleen nog maar even uit te vinden in welke sport hij uitblinkt, maar dat is een kleinigheidje.

- Theatermoment 3: Frank heeft sportkleding aangetrokken en besluit eerst maar eens een rondje te gaan hardlopen. Al hijgend, puffend en sjokkend komt hij langs de plek waar Nina aan auto's knutselt.

Frank spreekt haar hijgend aan, hij zegt iets als dat ze gelijk had en dank je wel voor de uitbrander, niet leuk maar wel net wat ik nodig had. Dan legt hij haar uit wat zijn nieuwe plan is. En Nina moet meteen heel hard lachen. Een beetje verontwaardigd vraagt Frank waarom ze lacht. Nina antwoordt dat ze niet denkt dat er een sportheld in hem zit en dat hij het wellicht ook helemaal verkeerd aanpakt. Natuurlijk vraagt Frank wat zij dan denkt dat hij moet doen, waarop Nina sleutelend mompelt: "Zoek een ninjameester..."

Aan dit idee moet Frank even wennen en ergens heeft hij het idee dat Nina hem in de maling neemt, maar het idee staat hem steeds meer aan. Hij moet natuurlijk een soort oosterse ninjatraining gaan volgen! Die kunnen immers verspringen, vechten op smalle muurtjes en bijna vliegen. Dan lijkt hij weer op een superheld!

Zo gezegd, zo gedaan: Frank vindt een njameester om hem te trainen. Gek genoeg doet deze meester niets voor en laat vooral hem heel hard werken. Opdrukken, schoonmaken, vegen, over heggen springen, mest rijden, etc.

Ondertussen lijkt de ninjatraining eigenlijk meer op een stil-zit-meditatie-luister-naar-swamiesalamie-training. De meester is heel goed in het orakelen van van alles, maar door de raadsels die hij steeds spreekt, snapt Frank er niets van. Als Nina dan eindelijk toegeeft dat ze nooit gedacht had dat hij haar advies ook daadwerkelijk zou opvolgen, besluit Frank er mee te stoppen.

Na lang nadenken over wat ze nu moeten doen, bedenkt Nina dat Frank dan maar acteur moet worden. Dan kan hij in heldenfilms gaan spelen en wordt hij toch een soort superheld met fans. Hoewel Nina het eigenlijk als grap bedoelt, vindt Frank dat het best een goed plan is. Er is echter één probleem: acteren, hoe doe je dat?

Frank meldt zich bij een school voor acteerlessen en moet daar ineens verschillende vakken volgen. Op het programma staan zang en dans, vechten zonder te vechten, teksten uit je hoofd leren en natuurlijk acteren. Gek genoeg lijkt het alsof alle lessen door dezelfde persoon worden verzorgd. Maar dan ook weer niet. Want de ene les wordt door een vrouw gegeven en de andere door een man, maar alle docenten lijken zo erg op elkaar, dat het wel lijkt alsof er een vijfling lesgeeft.

De ene les is nog saaier dan de andere en omdat Nina hem in deze ellende heeft gestort, daagt Frank haar uit om mee te doen. Terwijl Nina onverwacht goed kan dansen, faalt Frank jammerlijk in elk onderdeel. Hij danst uit de maat en teksten kan hij wel uit zijn hoofd leren, maar als hij ze dan moet voordragen, komt er alleen maar een saai monotoon stuk uit. Wanneer hij probeert te acteren, is het tenenkrommend en zeker niet geloofwaardig om naar te kijken.

Ondertussen bloeit er wel heel voorzichtig iets moois op tussen Frank en Nina, al willen ze daar zelf nog helemaal niet over nadenken. Het hangt, zoals dat wordt gezegd, 'in de lucht'. Frank en Nina besluiten dat dit niets is en ook hier vertrekken ze. Om Frank op te vrolijken, neemt Nina hem mee naar haar drie beste vrienden voor een hapje en een drankje.

- Theatermoment 4: Bij die vrienden is het heel gezellig. Ze zitten bij een vuurtje en na een tijdje komt het gesprek met een superheld in hun midden natuurlijk op helden. Dan blijkt dat ze het niet zo op helden hebben. Wat doen die nou helemaal voor de gewone mensen? Goed, ze redden zo nu en dan iemand en wanneer er een ramp is geweest staan ze meteen met hun snufferd vooraan om te helpen, maar eigenlijk zijn ze niet veel meer dan van die realysterrren die niets kunnen, maar wel telkens op tv te zien zijn en daar dan bakken met geld mee verdienen. Frank valt zowat van zijn stoel en terwijl Nina alles probeert te sussen, schreeuwt Frank boos: "Wat moet je dan doen om een held te zijn? Hebben jullie dan helemaal geen helden?" Na een vrij lange stilte klinkt er drie keer zachtjes: "Ja, m'n moeder." Natuurlijk moet Frank hier heel hard om lachen en hoe langer hij lacht, hoe meer de rest ook mee moet lachen.

En dan gebeurt er iets raars. Ze besluiten met de nodige bravoure dat het tijd is om hun steentje bij te dragen aan de maatschappij. Ze richten ter plekke een groep op: hulp tegen wil en dank. Hun eerste missie: goed slapen. Hun tweede missie: ontbijten. Hun derde missie: helpen in de stad. Hoe? Geen idee. Maar ze kunnen vast wel wat bedenken.

- Theatermoment 5: En dan gaat het los, overal helpen ze. Heel veel hulp waar niemand op zit te wachten, zoals het terugkrijgen van afval dat mensen op straat hebben laten 'vallen'. Hulp bij parkeren bij de supermarkt zonder plan, waardoor alle auto's kwijt raken. Elke zwerver die ze zien krijgt een appel, en het advies om van de drank en drugs af te blijven, of de zwerver daar nu ook daadwerkelijk mee bezig is of niet.

Meer door alle vrolijkheid die ze brengen dan doordat mensen echt het gevoel hebben dat ze fijn geholpen zijn, wordt het beter. Niet iedereen reageert meer boos en langzaam veranderen de daden die ze ondernemen. Zo zitten er soms ook dingen bij waar mensen echt wat aan hebben. Tassen dragen bij de supermarkt, mensen helpen met oversteken, voorlezen bij de blinden en slechtzienenden, etc.

Ondertussen gaat het steeds beter met Frank. Oké, zijn superkrachten lijkt hij echt voorgoed kwijt te zijn, maar hij heeft er echte vrienden en een doel in zijn leven voor teruggekregen.

Daar komt bij dat mensen heel dankbaar lijken voor de hulp die hij ze nu geeft, terwijl toen hij superheld was mensen het vooral allemaal heel normaal vonden dat hij hielp.

Met z'n vijven hebben ze er erg veel plezier in, ze leven uiteindelijk een soort hippielevens en wijden zich met hart en ziel aan hun missie: iedereen helpen, of ze nu willen of niet.

Dan verschijnt er op een dag een artikel in de krant over een nieuw fenomeen dat in het hele land navolging vindt: 'hulp-tegen-wil-en-dank-groepjes'. Overal krijgen mensen uit onverwachte hoek hulp en langzaam is het een soort hype geworden. Dan wordt er aangebeld. De burgemeester en een cameraploeg staan voor de deur. En wat blijkt? Ze krijgen een lintje en worden 'helden van de stad' genoemd. En de vijf vrienden? Die kunnen natuurlijk alleen maar lachen!

5. Tips voor theater

Enkele handige tips die je kunt gebruiken tijdens het theaterstuk:

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat zelf hard om de zelfbedachte grappen kan lachen, is essentieel. Scouts zijn in een hele leuke leeftijd: platte humor mag!
- Timing is alles: geef grapjes de tijd om begrepen te worden.
- Vaak gaat veel van je theatertijd verloren in het introduceren van de figuren in het verhaal. Dit los je op door aan het begin een line-up te maken. De figuren komen één voor één op, een voice-over vertelt iets over ze en als alle figuren zijn geïntroduceerd begint het verhaal.
- Maak van te voren een vlog, hierin kun je thema introduceren en je kan de vlog natuurlijk ook gebruiken om alle figuren alvast bekend te maken bij de scouts.
- Let op: wat heel vaak gebeurt, is dat acteurs door elkaar praten, dat is niet te volgen voor het publiek. Daarnaast is het heel belangrijk om niet met de rug naar het publiek toe te staan. Ook dit maakt het verhaal lastig te volgen.
- Vaak is decor een moeilijk iets. We beschikken nu eenmaal niet over een echt toneel dat automatisch alle verschillende settings tevoorschijn tovert. Kortom, wees creatief: veel gereedschap en een stuk van een auto of een speelgoedauto worden een werkplaats om te sleutelen. Een infuuspaal wordt een ziekenhuiskamer. Zorg met een donker doek voor een achterwand waar je achter kunt verdwijnen en waar je ook spullen achter kunt zetten en weer tevoorschijn kunt halen.
- Maak van meer dan alleen acteren gebruik: zang en zelfs dans maken theater levendiger! Doe dit wel alleen als de zang redelijk zuiver is en de dans redelijk strak.
- Tot slot nog een keer het plezier: houd ruimte om dingen die tijdens het kamp gebeuren nog te verwerken in het theater.
- Kom je er echt niet uit? Vraag om hulp, denk aan de lokale theatervereniging of mail de spelspecialisten (spelspecialisten@scouting.nl). Via de spelspecialisten kun je ook in contact komen met het theaterteam van de LSW, mocht je een vraag aan dit team hebben.

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!

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.

4 Laat je zien

Eén van de kerndoelen van de speldraad 'Binnenstebuiten' is om in open verbondenheid meer naar buiten te treden en de buitenwereld meer binnen Scouting brengen: meer dan ooit reden om de RSW aan te grijpen om in jouw regio bekendheid te geven aan de diversiteit van Scouting. In de verschillende activiteitengebieden vind je daarom diverse ideeën om mensen van buiten Scouting op een leuke manier bij de RSW te betrekken. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is daarnaast het uitnodigen van invloedrijke personen of 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.
- 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.

5 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 regiuraad 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

Online vind je een format om de scouts van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld. In het vak Ploeggenoten mag de scout zelf de namen van zijn/haar ploeggenoten noteren. Download de bewerkbare versie op: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2017/3864-format-voorbeelduitnodiging-1>

 RSW Dagblad 			
Groepsgegevens	Crash gecrasht	RSW binnenkort weer van start!	Kom ook en doe mee!
RSW Dagblad Gratis uitgave, met dank aan:	Alom geprezen superheld Crash is vandaag met spoed opgenomen in het ziekenhuis. Over de aard en oorzaak van zijn verwondingen doen de behandelend artsen nog geen uitspraak. Getuigen zeggen te hebben gezien dat de superheld bewusteloos een ambulance in werd gedragen. De naar het ziekenhuis gesnelde verslaggevers bevestigen dat de bewegingsloze Crash even later op een brancard de spoedeisende hulp werd binnengebracht. Wat de normaal gesproken onoverwinnelijke superheld is overkomen, is een groot raadsel. Is Crash gecrasht? Of is de superheld verslagen en zo ja, door wie? Hebben wij iets te vrezen? RSW Dagblad houdt je op de hoogte!	Binnenkort gaan de regionale Scoutingwedstrijden weer van start. Binnen het thema 'Hero's from within' zullen scouts vanuit de gehele regio hun Scoutingvaardigheden tonen. In ploegen strijden zij om de overwinning en een kans om hun regio te vertegenwoordigen tijdens de landelijke Scoutingwedstrijden. Het belooft een mooie strijd te worden, met vooral ook veel plezier en gezelligheid. Welke Scoutinghelden durven deze uitdaging aan? RSW Dagblad is erbij en brengt je het laatste nieuws!	Datum Locatie Paklijst
Weersverwachting Weerbeeld ! Giet zoals het giet en giet het niet, dan is het droog. Wel lijken donkere wolken zich zeer lokaal samen te pakken. Temperatuur Sommigen zullen misschien zeggen dat het koud is, maar voor koelbloedige helden is het altijd aangenaam.			

6 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. Op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2017> 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 keukens pionieren	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		
			Ren- of ruilspel	Begin met een kort spel waar scouts hun energie in kwijt kunnen	Sport & Spel
			Kennismakingsspel	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts en hun (subgroep) uniek maakt	Identiteit
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keukens en de thema-aankleding door de jury	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond		Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

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

7 Activiteiten

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met speldraad 'Binnenstebuiten'. Ieder activiteitengebied bevat daarnaast een aantal volledig uitgewerkte voorbeeldactiviteiten.

Eventuele bijlages zijn te downloaden via <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2017>

7.1 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. Scouts kunnen zich als groep inzetten bij maatschappelijke activiteiten.



7.1.1 Activiteitengebied in thema

Je eigen omgeving

Weet jij blind de weg te vinden in je eigen omgeving (van dit moment, waar je wel eerst kennis mee hebt kunnen maken)? Hoe snel weet jij in een nieuwe omgeving de weg te vinden zonder hulpmiddelen? Superhelden lijkt dat altijd verbazend eenvoudig af te gaan. Wat zien we eigenlijk als directe omgeving (binnen)? Hoe ver kan je dat zien? Wat is binnen en wat is buiten? Of zijn het telkens verschuivende binnen- en buitencirkels? Scouts breiden hun eigen omgeving op hoog tempo uit en kiezen voor een groot deel zelf wat ze hier onderdeel van uit willen laten maken. Ze zijn bereid wat verder te gaan voor een plek waar ze zich buiten hun huis het meest thuis voelen (school is verder weg, ze gaan zelf spontaan naar vrienden toe in plaats van ze in de directe omgeving van hun huis te zoeken, etc.).

Cultureel erfgoed

Onze helden van vroeger: helden uit de Tweede Wereldoorlog, scheepshelden, etc. In hoeverre zijn mensen van wie er een standbeeld is eigenlijk helden? Wat vinden de scouts? Zijn er misschien ook 'helden des vaderlands' die je vanuit een andere hoek als schurk zou kunnen zien? Waar hebben wij Nederlanders allemaal voor gestreden zonder superkrachten? En wat is typisch Nederlands cultureel erfgoed? Veel typisch Nederlandse dingen komen eigenlijk van buiten. En wat voor Nederlands cultureel erfgoed vind je in het buitenland?

Maatschappij

Iedereen een plek geven en zichzelf laten zijn binnen de maatschappij. Wat is eigenlijk 'normaal'? Wie staan er binnen en wie staan er buiten? Helden in het klein: mensen die zich inzetten voor de maatschappij. Onze held leert dit uiteindelijk ook: je hoeft geen superkrachten te hebben om iets voor andere mensen te betekenen.

Denk ook aan de anti-held. Elke held heeft zijn of haar tegenpool (denk aan de plaaggeest van Bassie en Adriaan). Hoe dik is de lijn tussen een held en een anti-held? En kan je als mens ook wel eens allebei zijn? Wat maakt iemand eigenlijk een held?

7.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Weet je eigen omgeving wel dat er een Scoutinggroep in de buurt zit? Laat je als regio-organisatoren of speltakleiding zien tijdens een buurt- of wijkvergadering en nodig vertegenwoordigers van het buurt- of wijkbestuur uit voor het kampvuur (durven zij ook een liedje te zingen of sketch te doen?).

- Zoek een echte held die in de omgeving van het RSW-terrein woont of bekend is. Waarom is deze persoon een held (verzetsheld, dierenactivist, een reddende engel, etc.)? Misschien kun je wel een held uitnodigen voor de RSW of kun je een opdracht bedenken die in het teken staat van deze held.

7.1.3 Verwerken in activiteiten

- Aan de hand van twaalf vragen moeten de scouts een puzzel in elkaar leggen. Als alle puzzelstukjes aan elkaar zijn gelegd, draaien de scouts ze om. Als ze alle vragen goed beantwoord hebben, verschijnt er een afbeelding van een monument in de buurt. Herkennen ze het monument?
- Veel vluchtelingen komen vanuit het buitenland onze samenleving in. Speel een groot spel samen met vluchtelingen van de scoutsleeftijd uit bijvoorbeeld een AZC. In plaats hiervan zou je ook een groot spel kunnen spelen samen met mensen met een andere of dubbele nationaliteit, van wie de ouders of grootouders in de jaren '60 en '70 als gastarbeider naar Nederland zijn gekomen.
- Laat de scouts een stuk plein, bos of een deel van een straat schoonmaken.
- Speel een variant op het spel Wie is het?, waarbij de figuren Nederlandse helden uit onze geschiedenis zijn. Scouts mogen geen vragen stellen over uiterlijke kenmerken gebaseerd op een foto, maar alleen vragen stellen die betrekking hebben op waarvan deze helden bekend zijn.
- Wat is een typisch Nederlands gebouw en wat niet? Tijdens de hike kom je vast veel gebouwen tegen. Welke gebouwen die je tijdens de hike tegenkomt, zijn typisch Nederlands en welke zijn juist gebouwd met invloeden uit andere culturen of uit het buitenland? En op wat voor manier dan?
- Wat is normaal en wat is echt een heldendaad? Geef een ploeg een lijst met klussen die ze tijdens de RSW moeten uitvoeren. Zes daarvan zijn normale klussen, zoals de omgeving rond je tent netjes houden, je kampkeuken netjes hebben, afval scheiden. De zevende is een onmogelijke opdracht, de superheldendaad. Daag de scouts uit om deze superheldendaad toch op de één of andere manier uit te voeren. Hierbij kun je bonuspunten geven voor creatieve oplossingen.

7.1.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SL – 1. Goede doelen demo (te gebruiken als subkampspel)

Doel van de activiteit

De scouts laten kennismaken met een goed doel.

Beschrijving van de activiteit

De scouts kiezen met hun ploeg een goed doel uit voor de RSW. Dat kan elk doel zijn dat te maken heeft met de samenleving. De scouts besteden tijdens een opkomst tijd aan dit goede doel om te leren over het doel en nut van deze organisatie. De scouts verzamelen hier meer informatie over en bereiden een presentatie voor. Ook proberen de scouts informatie over het doel zelf te krijgen, zoals bijvoorbeeld folders, posters, etc.

Tijdens de RSW presenteert de ploeg dit goede doel. Dit kan bijvoorbeeld door een standje in te richten op de eigen kamptafel of rondom het eigen tentenkamp. De scouts laten op een zo goed en leuk mogelijke manier aan de andere scouts zien wat dit goede doel doet en waarom zij dit een goed doel vinden.

Vorbereiding

- Zorg dat de scouts vooraf weten dat zij met hun ploeg een goed doel moeten benaderen en dit moeten presenteren. De leiding van de groep kan de ploeg adviseren in hoe ze dit kunnen aanpakken en waar ze aan moeten denken. Laat de leiding hier eventueel ook tijd voor inruimen tijdens een opkomst voorafgaand aan de RSW.

Materiaal

- Folders, posters en promotiemateriaal van het gekozen doel.
- Plakband.
- Pennen.
- Scharen.

Tips en veiligheid

- Een extra uitdaging is natuurlijk om zelf (van tevoren) een poster te maken.

SL – 2. Blindendoolhof (te gebruiken als postactiviteit)

Doel van de activiteit

Scouts ervaren hoe het is om blind je weg te moeten vinden.

Beschrijving van de activiteit

In het veld is met lijnen een doolhof uitgezet. De eerste speler kan niet praten: via gebaren geeft hij of zij de tweede speler, die niet kan horen, aanwijzingen over hoe de derde speler door het doolhof moet lopen. De tweede speler zit met de rug naar het doolhof. Hij of zij kan de eerste speler wel zien. Hij of zij mag roepen waar de derde speler naartoe moet lopen, zonder dat hij of zij de derde speler kan zien. De derde speler is geblinddoekt en probeert de aanwijzingen van de tweede speler op te volgen en zo door het doolhof te lopen. Hij of zij moet zo snel mogelijk het eindpunt zien te bereiken en zo min mogelijk de lijnen raken. De jury controleert hoe vaak de lijnen worden geraakt. Iedere keer als de lijnen worden geraakt geeft de jury dit aan en krijgt de ploeg 5 strafseconden die worden opgeteld bij de eindtijd.

Vorbereiding

- Ontwerp het doolhof.

Materiaal

- Afzetlint om het doolhof uit te zetten.
- Blinddoek of zwart geverfde veiligheidsbril.

Tips en veiligheid

- Laat de scouts met een rolstoel of op krukken door het doolhof navigeren.
- Laat de scouts eventueel drie rondes spelen, waarbij ze na iedere ronde wisselen van rol.

7.2 VG – Veilig & Gezond

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

7.2.1 Activiteitengebied in thema

Koken en voeding

Eten is natuurlijk op zichzelf al iets van buiten naar binnen werken (en vervolgens weer naar buiten). Omdat er steeds maar weer gekeken wordt wat voor voedsel een mens inneemt, hebben de diëtisten weer een nieuwe schijf van vijf gemaakt. Wat valt daar binnen en is er ook voedsel dat buiten de schijf van vijf valt?



Daarnaast wil je bij het bepalen van een menu ook rekening houden met het feit dat iedereen het moet kunnen eten. Denk bijvoorbeeld aan vegetariërs, veganisten of voedsel dat wel of niet is toegestaan vanwege gezondheid of geloof (kosjer eten, geen varkensvlees, geen rundvlees). Het is van groot belang dat je goed eet. Niet alleen omdat het nodig is voor je conditie, maar wanneer je je lekker voelt van binnen, zie je er van buiten ook beter uit.

Hygiëne

Je bent pas een echte held als je gevaar ziet voor het uit de hand loopt en zo problemen voorkomt. Goede hygiëne hoort daarbij. Zorg bijvoorbeeld dat afval op tijd op de juiste manier buiten komt, maak binnen schoon. Denk aan persoonlijke hygiëne, dus houd jezelf van buiten én van binnen schoon.

Veiligheid

Een superheld redt de levens van anderen, maar daarbij is het belangrijk dat de eigen veiligheid niet in gevaar komt. Als je iets overkomt, kan je de ander niet meer helpen. Zorg dat je alle veiligheidsregels binnenstebuiten kent. Zie je alle gevaren van buiten, maar ook van binnen? Bijvoorbeeld je eigen gedrag: goed voorbeeld doet goed volgen. Op die manier heb je invloed op de buitenwereld. Maar ook jij kan goede voorbeelden van buiten volgen.

EHBO

Met EHBO kan je als een echte held levens redden. Weet wat je moet doen als je bloed van binnen naar buiten komt, maar ook als ongewenste dingen van buiten (splinters, giftige stoffen) je lichaam binnendringen.

Middelengebruik

Maak je keuzes van uit je binnenste of laat je je van buiten beïnvloeden. Wat vind jij van roken en drugsgebruik? Roken is slecht voor je binnenste en wat zijn de effecten van middelengebruik op de buitenwereld? Heb je als superheld extra middelen van buiten nodig om superkrachten te hebben of zitten de krachten in je binnenste?

Omgaan met elkaar

De superheld uit het themaverhaal wordt buitengesloten door de andere superhelden. Is dat terecht en hoe zal de superheld zich voelen als hij er niet meer bij hoort? Welke eisen mag je stellen om ergens bij te horen of moet iedereen altijd welkom zijn?

7.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Het spel Hero foods kan je gebruiken als onderdeel van het programma, met name het verzamelen van echte levensmiddelen waarmee gekookt kan worden, past goed bij de RSW.
- Wat doen helden om gezond en sterk te blijven? Pas de activiteiten over gezondheid aan door ze te koppelen aan bekende superhelden of sporthelden.
- Hoe gaan zeehelden op een lange zeereis om met gezondheid en gezonde voeding aan boord? Ook de veiligheid op een schip is namelijk belangrijk tijdens de reis. Op het water worden ook heldendaden verricht en levens gered, dit kun je verwerken in de activiteiten.
- In de actualiteiten gaat het vaak over vluchtelingen, hoe kunnen we hen helpen? Is het helpen of redden van een vluchteling ook een heldendaad?

7.2.3 Verwerken in activiteiten

- In de AppStore 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.
- Nodig iemand van de EHBO-vereniging uit, en haal die kennis van buiten bij Scouting naar binnen. Laat deze persoon zijn of haar kennis delen en verhalen vertellen over heldendaden die hij of zij heeft verricht bij het helpen van anderen.

- Doe een activiteit of houd een groepsgesprek over verschillende stimulerende middelen. Waar krijg je extra kracht of energie van, maar wat zit er allemaal in die middelen wat weer een slechte invloed heeft op je binnenste? Denk aan drugs en energiedrankjes.

7.2.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

VG – 1. Bodyscan (te gebruiken als postactiviteit)

Doel van de activiteit

Frank is een superheld die zijn superkrachten kwijt is. Hij denkt dat hij ziek is en gaat naar het ziekenhuis om een bodyscan te laten maken. Zitten al zijn organen nog op de juiste plaats? Kunnen de scouts hem helpen? Welk orgaan hoort op welke plek in het lichaam?

Beschrijving van de activiteit

Eén van de scouts is de voorbeeld persoon, alle organen worden met behulp van ducttape of veiligheidsspelden op de juiste plaats op het lichaam van de voorbeeld scout gehangen. Voor elk goed geplaatst orgaan wordt een punt gescoord.

Vorbereiding

- Zoek op waar de organen in je lichaam horen.
- Maak een antwoordvel voor deze activiteit.

Materiaal

- Geplastificeerde afbeeldingen van verschillende organen.
- Ducttape of veiligheidsspelden.

Tips en veiligheid

- Deze activiteit is geschikt als spel bij een hikepost of een postenspel.
- Bedenk een variatie met het plaatsen van de organen in bijvoorbeeld een estafettevorm.

VG – 2. Hero foods, heldenmaaltijden (te gebruiken als avondspel of postactiviteit)

Doel van de activiteit

Frank voelt zich slapjes. Hij is op zoek naar gezonde en verantwoorde maaltijden om weer op krachten te komen. Het leren kennen van de nieuwe schijf van vijf.

Beschrijving van de activiteit

De scouts moeten de ingrediënten van zes verschillende maaltijden verzamelen. Op het speelveld is een centrale post met daaromheen vijf marktkramen die elk gelinkt zijn aan één onderdeel van de schijf van vijf: dranken; groente en fruit; zuivel, noten, vis, peulvruchten, vlees en ei; brood, graanproducten en aardappelen; smeer- en bereidingsvetten. Op de centrale post ontvangen de ploegen een kaartje met een maaltijd en de volgorde van de te kopen ingrediënten. Voor elke maaltijd komt er uit elk stukje van de schijf van vijf één ingrediënt. Als de gehele ploeg gezamenlijk alle ingrediënten van de maaltijd in de juiste volgorde heeft gekocht, kunnen ze die op de centrale post inwisselen voor een nieuwe maaltijd. De ploeg die tot slot het laagste bedrag heeft uitgegeven voor de ingrediënten, is de winnaar. Op elke post is een prijslijst per menu te vinden. Degene die bij de marktkraam de eerste klant is, hoeft maar € 1 te betalen. De tweede € 2 de derde € 3, etc. Dat betekent dat hoe later je komt, hoe hoger de prijs is.

Voorbeeld: Ploeg nr. 20 komt met menu 1 als eerste klant bij de groente- en fruitkraam (groen) en koopt daar voor € 1 boerenkool. De marktkraamverkoper zet op hun menukaart achter boerenkool een '1'. Op de postkaart wordt vakje 1 van menu 1 doorgestreept, om aan te geven dat hun ingrediënt van menu 1 nu € 2 kost. Ploeg nr. 20 gaat door naar de volgende kraam en komt daar als derde aan

(vakjes 1 en 2 van menu 1 zijn al doorgestreept op de postkaart). Op hun menukaart wordt in het vakje aardappelen een 3 genoteerd. Zo gaat het door totdat alle vijf de kramen bezocht zijn. Bij het inleveren van het menukaartje op de centrale post krijgt ploeg nr. 20 een nieuw menu en dan gaat de ploeg weer door. De medewerkers op de centrale post tellen de getallen op en zetten het resultaat in het totaal-vakje. Ploeg nr. 20 komt voor menu 2 misschien pas als elfde klant en moet dus € 11 betalen. De lagere bedragen zijn door andere ploegen al betaald. Dat betekent dat er bij menu 5 en 6 waarschijnlijk hele hoge bedragen betaald moeten worden. Het is wel van belang dat alle groepen de menu's in dezelfde volgorde krijgen. 1, 2, 3, 4, 5 en 6 of 3, 4, 5, 6, 1 en 2.

Dit inkoopstelsel vraagt van de marktkraamverkoper een accurate aanpak. Er moeten 3 handelingen gebeuren:

1. Controleren om welk menu het gaat en of de ingrediënten die boven 'handelswaar' op het lijstje staan al zijn gescoord.
2. Op de afstreeplijst van het betreffende menu kijken welk bedrag (cijfer) er genoteerd moet worden en dit cijfer doorstrepen.
3. Het betreffende bedrag noteren op het menukaartje van de ploeg (cijfer).

Als de speeltijd om is, wordt er gekeken hoeveel menu's elke ploeg heeft verzameld. De bedragen van de menu's worden bij elkaar opgeteld. De ploeg die de meeste menu's heeft verzameld en het minste heeft betaald, is de winnaar van het spel.

Voorbeeldmaaltijden

Schijf van vijf/ menu	Boerenkool	Macaroni	Spinazietaart	Chili con carne	Broodje gezond	Vis
Groente en fruit	boerenkool	tomatensaus of gepelde tomaten	spinazie	paprika	tomaat en komkommer	courgette
Brood, graan-producten en aardappelen	aardappelen	pasta	bladerdeeg	rijst	stokbrood	tagliatelle
Zuivel, noten, vis, vlees, peulvruchten en ei	worst	mozzarella	walnoten	bruine bonen	ei	zalm
Smeer- en bereidingsvetten	jus	olijfolie	bakboter	zonnebloemolie	mayonaise	visolie
Dranken	water	druivensap	appelsap	koffie	thee	ijsthee

Het is niet de bedoeling dat de ploegen weten bij welke marktkraam ze wat moeten 'kopen'. Dit moeten ze juist zelf ontdekken (de gekleurde kolom is alleen voor de spelleiding). De volgorde van de ingrediënten per menu verandert niet, maar door te variëren met het beginproduct zijn er al dertig verschillende looproutes mogelijk.

Vorbereiding

- Maak menukaartjes.
- Maak afstreeplijsten.
- Vergroot de nieuwe schijf van vijf.

- Zoek eventueel plaatjes van de losse ingrediënten bij elkaar om de marktkramen mee aan te kleden.

Materiaal

- Centrale post.
- Vijf marktkramen.
- Menukaartjes (zes per ploeg).
- Afstreeplijsten per menu per kraam.
- Potloden of pennen.
- Gelijke kleding voor de bacteriën (bijvoorbeeld een zwarte pet, zie Tips en veiligheid voor uitleg).

Tips en veiligheid

- Wil je nog extra een uitdaging toevoegen, dan kan je 'bacteriën' de ingrediënten laten aantasten. Bacteriën zijn tikkers die een ploeg onderweg tegen kunnen komen en die het laatste artikel dat is gekocht wegstrepen. De ploeg moet dan terug en zal voor het artikel vermoedelijk meer betalen dan in eerste instantie.
- De 'bacteriën' mogen niet binnen een straal van 10 meter bij een marktkraam komen en dat geldt ook voor de centrale post.
- Om duidelijk het verschil per menu te kunnen zien, is het aan te raden voor elk menu een andere kleur papier te gebruiken. Ook de afstreeplijsten moeten dan aangepast worden in kleur.
- Van één maaltijd zou je de scouts ook echt de ingrediënten kunnen laten kopen, zodat de ploegen die maaltijd dan ook echt kunnen bereiden.

7.3 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.



7.3.1 Activiteitengebied 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, oftewel om je binnenste naar buiten te laten komen. In de loop van de eeuwen is de muziek wel veranderd: verschillende soorten ritmes, nieuwe dans- en muziekstijlen en verschillende aantallen mensen. Of je nu in een gebouw of in de vrije natuur muziek maakt of danst, dat maakt geen verschil. In beide gevallen geef je uiting aan persoonlijke of groepsbelevissen.

Grafische technieken en handvaardigheid

Er zijn verschillende materialen en gereedschappen waarmee je een object kunt creëren en hierop informatie vast kunt leggen. Denk aan foto's printen, stempelen, sjabloneren of spatten, of een scrapbook maken. Sommige grafische technieken kunnen beter buitenshuis gedaan worden, zeker als het om reusachtige kunstwerken gaat of om kunstwerken die bij het maken veel rommel geven. Hele fijne technieken zijn juist niet geschikt om buiten te doen, denk aan technieken op een computer. Natuurlijk kan een schilder naar buiten gaan om een schilderij te maken of gaat een kunstenaar naar binnen om onder een felle lamp iets te creëren.

Filmen en fotograferen

Je kunt ervoor kiezen om binnen of buiten te fotograferen of te filmen, maar je kunt ook proberen dat wat buiten is mee naar binnen te nemen om zo een bepaalde sfeer in je foto of film te creëren of net andersom. Dat wat binnen een prominente plek inneemt, kan er buiten totaal anders uitzien door de omgeving of de belichting.

Schriftelijke expressie

Via verschillende media kun je je schriftelijk uitdrukken. Door het maken van een logboek blijft niet alleen iedereen binnen je groep op de hoogte, maar kun je je ervaringen buiten de groep delen. Tegenwoordig vindt veel schriftelijke expressie plaats via social media. Op die manier kan de buitenwereld meegenieten van wat er binnen gebeurt. Maar dat kan je natuurlijk ook doen door 'ouderwets' verhalen te schrijven. Misschien wel een eigen heldenepos of Marvelstripverhaal?

Toneelspelen

Bij toneelspelen kruip je in de huid van ander. Welke 'held' wil jij spelen?

7.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Je kunt het thema terug laten komen in de aankleding van het subkamp en het 'ploegplekkie'.
- Het is ook leuk om subkampnamen aan te passen aan het superheldenthema.

7.3.3 Verwerken in activiteiten

- De scouts ontwerpen hun eigen heldenoutfit.
- Laat de scouts een stripverhaal maken van een programmaonderdeel.
- De ploeg schrijft een artikel om hun eigen Scoutinggroep in de plaatselijke krant te promoten (maximaal 100 woorden).
- De scouts maken een eigen themalied en voeren dit op.

7.3.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

EXP – 1. Spandoek maken (te gebruiken als postactiviteit)

Doel van de activiteit

Scouting op een creatieve manier aan buitenstaanders laten zien.

Beschrijving van de activiteit

De scouts maken bij een post tijdens de hike een spandoek. Ze verzinnen zelf de teksten, en maken met het aanwezige materiaal binnen een opgegeven tijd een spandoek. Uitdaging: laat de scouts ervoor zorgen dat het spandoek tijdens het weekend op een prominente plaats in de woonplaats hangt.

Vorbereiding

- Verzamel materiaal (verzin eventueel wat pakkende teksten wanneer een groepje zelf geen tekst weet te verzinnen, breng dan wel punten in mindering).

Materiaal

- Oude witte lakens.
- Oude lapjes.
- Verf.
- Kwasten.
- Scharen.
- Naalden.
- Garen.

- Lijm.

Tips en veiligheid

- Je kunt de scouts ook de opdracht geven om het spandoek tijdens de hike mee te nemen, bij iedere post wordt dan gekeken of het spandoek nog steeds bij zich hebben.
- In veel gemeentes geldt tegenwoordig een verbod om spandoeken op te hangen, er dient dus een vergunning aangevraagd te worden. Doe dat op tijd.

EXP – 2. Wie maakt de origineelste foto's? (te gebruiken als doorlopende opdracht tijdens een hike of het hele kamp)

Doel van de activiteit

Bewust kijken naar onderwerpen en keuzes leren maken.

Beschrijving van de activiteit

Opdracht voor onderweg tijdens de hike of bijvoorbeeld als ochtend- of middagprogramma. Geef de scouts een lijst waarop een twintigtal onderwerpen staat dat gefotografeerd moet worden. Er mogen geen scouts op staan, alleen buitenstaanders. Op het lijstje kan bijvoorbeeld het volgende staan: man met hoed, persoon met twee boodschappentassen, spelende kinderen, paard, bruggen, fietser, vervoermiddel, etc. Stel een tijdslimiet en neem de foto's bij terugkomst foto's over op een computer.

Vorbereiding

- Stel een lijstje op van te fotograferen onderwerpen.

Materiaal

- Fotocamera of smartphone.

Tips en veiligheid

- Laat de scouts aan de personen die ze op de foto willen zetten even uitleggen waarom ze dat doen en laat ze de personen om toestemming vragen.
- Wanneer de mogelijkheid er is: druk de foto's af en maak er een tentoonstelling van per ploeg of per onderwerp. De foto's hoeven niet op volgorde genomen worden, maar het moet wel duidelijk zijn om welk onderwerp het gaat.

EXP – 3. Wat hoor je? (te gebruiken tijdens de hike)

Beschrijving van de activiteit

Opdracht tijdens de hike. Laat de scouts een aantal muziekstukken horen die 'achterstevoren' opgenomen zijn (bijvoorbeeld bekende liedjes). Herkennen ze de liedjes? Kunnen de scouts de liedjes in de goede volgorde meezingen? Hoe goed kennen zij de tekst?

Vorbereiding

- Download de muziek.
- Zorg ervoor dat de muziek 'achterstevoren' klinkt.

Materiaal

- Geluidsapparatuur.
- Gedownloade muziek.

7.4 ID – Identiteit

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groepsidentiteit en levensovertuiging. Scouts denken na over hun eigen identiteit. Wat maakt ze bijzonder, of anders dan de anderen? Natuurlijk speelt levensovertuiging hier een belangrijke rol in. Durven ze zich helemaal bloot te geven? Ook alle ploegen en supkampen hebben een eigen identiteit. Dat begint al met een passende (thema)naam voor het team (of subkamp).



7.4.1 Activiteitsgebied in thema

Zelfbeeld

Scouts zijn vaak al erg bezig met wie ze zijn, hoe ze eruit zien, en wat anderen daarvan vinden. Laat jij je 'echte zelf' altijd naar buiten komen? Wat heb je daarvoor nodig? Of is die 'echte zelf' misschien ook wel elke keer anders: zijn er bijvoorbeeld verschillen in wie je bent op Scouting, op school, thuis, op straat, op je sportclub, etc.?

Hoe denken scouts over het dragen van hun Scoutfit? En hoe denken hun vrienden van buiten Scouting daarover? Voel je je anders als je je Scoutfit aan hebt? Maakt de Scoutfit onderdeel uit van de identiteit van de scouts? Wat maakt hen wie ze zijn? Wat als daar opeens iets van zou wegvallen? Maar denk bijvoorbeeld ook aan: wat voor soort held zou jij willen zijn? Wat zijn jouw (super)krachten nu? Wie zijn jouw helden? Voel jij je ook wel eens zoals onze superheld? De superheld lijkt zijn hele identiteit te hebben opgehangen aan zijn 'held zijn'.

Groep

Elke ploeg heeft zijn eigen identiteit. Samen sta je sterk. Wat zijn typische 'inside'-dingetjes voor de ploeg, speltak of groep? Wanneer ben je echt deel van de club? Wat zijn de sterke en minder sterke kanten van de ploeg en individuele ploegleden en waar kunnen ze elkaar bij helpen? Hoe willen ze hun ploeg, speltak of groep naar buiten toe uitdragen? Wat voor 'beeld' zou de buitenwereld van jullie ploeg of groep moeten hebben? Hebben ze dat ook?

Levensovertuiging

Levensovertuiging speelt een belangrijke rol in wie je bent. Wat jij als persoon belangrijk vindt in het leven, bepaalt wie jij als helden ziet. Veel waarden delen de meesten van ons wel met elkaar en zijn ook terug te vinden in de 'heldhaftige' of 'nobe' daden, woorden en gedachten van wereldbekende superhelden. Toch staan ook zij wel eens ter discussie: mag je bijvoorbeeld voor eigen rechter spelen zoals Batman? Wanneer mag je letterlijk over lijken gaan? Denk ook aan films als *Batman vs Superman* en *Captain America Civil War*, waarin superhelden met de beste bedoelingen toch tegenover elkaar komen te staan).

Hoe wordt er vanuit het eigen geloof tegen superhelden aan gekeken? Wat maakt bijvoorbeeld een heilige een heilige? Wat hebben verschillende geloven met elkaar gemeen en waarin staan ze met elkaar in contact? Wanneer valt iemand nog binnen jouw levensovertuiging of geloof en wanneer niet? Denk aan alle verschillende vormen van het christendom die we in Nederland hebben. Wat zijn nu eigenlijk de verschillen en waarin zijn ze gelijk? Zijn de verschillen tussen deze christelijke stromingen kleiner dan de verschillen tussen bijvoorbeeld het christendom en de islam?

7.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Scouts kunnen zich als ploeg onderscheiden door een eigen naam, vlag, yell, etc. Laat ze hierin hun eigen superkrachten (kwaliteiten) naar voren brengen.
- Geef elk subkamp zijn eigen superkracht. Je mag alleen op dit subkamp komen als je deze superkracht bezit (die krijgen de scouts als ze de deur door willen naar hun subkamp).
- Geef de subkampen de naam van een superheld (denk aan de Marvelhelden).

7.4.3 Verwerken in activiteiten

- Schrijf van de wet of belofte elke woord apart op een A4'tje. Laat de ploeg de wet of belofte zo snel mogelijk weer in elkaar leggen.
- Maak gebruik van Egyptische of Romeinse goden. Doe bijvoorbeeld een memoryspel met heldennamen en bijbehorende superkrachten.

7.4.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

ID – 1. Wat is je superkracht? (te gebruiken als postactiviteit of subkampspel)

Doel van de activiteit

Scouts ontdekken hun eigen superkracht en verdienen hier een zelfontworpen badge mee.

Beschrijving van de activiteit

Laat de twee ploegen van verschillende groepen plaatsnemen aan een tafel. Aan elke tafel zitten twee personen. Elke tafel krijgt vier minuten de tijd om elkaar beter te leren kennen. De scouts moeten er achter zien te komen wat de ander leuk vindt binnen Scouting en moeten dit goed onthouden. Nadat iedereen elkaar heeft gesproken, worden er lootjes getrokken door de ploeg. De namen van de ene ploeg staan op rode kaartjes, die van de andere ploeg staan op blauwe kaartjes. Zo trek je altijd een scout uit de andere ploeg.

Voor degene van wie de naam op het lootje staat, moet een badge ontworpen worden. Als de scout goed heeft opgelet heeft tijdens het speeddaten weet hij of zij wat er op deze badge moet komen. Deze badge wordt getekend op een cirkel die van tevoren op papier is gezet.

Als iedereen klaar is, gaan de ploegen in een kring staan en worden de badges uitgewisseld. De ploeg bekijkt de badges goed en verdeelt ze onder de leden. Voor elke goede match krijgen ze twee punten (wordt nog niet bekend gemaakt!). Na deze eerste ronde wordt per badge door de maker verteld wat erop te zien is (en wat de betekenis ervan is), zónder te verklappen voor wie de badge is (en of de goede scout de badge in handen heeft). Na deze ronde mogen de ploegleden nog wisselen van badge. Dit kost echter wel een punt.

Als iedereen tevreden is met de verdeling worden de punten geteld:

- Foute combinatie: 0 punten.
- In één keer goed: 2 punten.
- Goed na uitleg of wisselen: 1 punt.

Na de puntentelling worden de badges officieel uitgereikt: de maker vertelt nog even kort waarom deze badge voor de ontvanger is en speldt hem daarna op.

Vorbereiding

- Teken cirkels op papier (dit zijn de badges).

Materiaal

- Papier.
- Stiften, potloden, etc.

Tips en veiligheid

- Deze activiteit kan als subkampactiviteit gebruikt worden.
- Maak na het trekken van lootjes een lijstje van wie, wie heeft getrokken.
- Als je aan een buttonmaker kunt komen, kan je stevige buttons maken die de scouts ook echt op kunnen spelden.

ID – 2. Bezinning (te gebruiken tijdens een kampvuur)

Doel van de activiteit

Binding, ontspanning en bezinning. Superhelden hebben ook tijd nodig om zichzelf te zijn en hun eigen daden te overdenken. Dit gebeurt als het rustig is in de stad en er geen problemen zijn.

Beschrijving van de activiteit

De scouts komen met z'n allen in stilte samen. Tijdens de laatste foerage krijgen de scouts niet alleen eten, maar ook een envelop. In deze envelop zitten draadjes, dit weten de scouts niet. Ze gaan zitten en wachten op wat komen gaat. Gedurende de binnenkomst en het wachten klinkt er een rustig muziekje. Als alle scouts een plekje hebben gevonden, begint Frank in het kort te vertellen wat hij het weekend heeft meegemaakt. Aan het einde van het verhaal vraagt Frank iedereen zijn of haar waxinelichtje aan te steken en te denken aan de mooie momenten van het kamp en ook aan de dingen die iets minder goed gingen. Dit gebeurt in volledige stilte. Na deze stilte vraagt Frank om de kaarsjes uit te blazen en te gaan staan. Dan word er een (Scouting)liedje gezongen. Na het zingen vraagt Frank alle scouts weer te gaan zitten. Als alle scouts weer zitten, vertelt Frank dat ze de envelop mogen pakken. Frank vertelt dat ze een armbandje mogen knopen voor de scout links van hen en dat elke knoop staat voor de leuke dingen die in het weekend zijn gebeurd (veel knopen, veel leuke dingen, weinig knopen, weinig leuke dingen). Dit kan gedeeld worden met de scout links. Als iedereen klaar is met knopen, dan mag iedereen bij de scout links van hem of haar de armband omdoen.

Materiaal

- Touw (bijvoorbeeld paracord) om armbandjes mee te knopen (per ploeg in een envelop).
- Waxinelichtje (zelf mee laten nemen).
- Geluidsinstallatie met rustig muziekje.

Tips en veiligheid

- Laat de scouts de locatie in stilte betreden.
- Elke scout moet een waxinelichtje, lucifers of een aansteker en een glazen pot bij zich te hebben. Geef dit al aan bij de paklijst.
- Een bezinning kan het beste op zaterdag voor of na het kampvuur of op zondagochtend plaatsvinden.

7.5 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. Iedereen heeft wel iets waar hij of zij het sterkst in is. Tijdens de Scoutingwedstrijden worden deze technieken standaard getoetst (zie hiervoor de scorelijst op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2017>).



7.5.1 Activiteitsgebied in thema

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Frank en zijn vriendengroep sluiten 's avonds vaak samen aan bij een vuurtje. Vuur verbindt, letterlijk. Mensen komen samen rondom vuur. Vuur geeft warmte, maar ook geborgenheid. Samen koken rondom een vuur en daarna samen eten versterkt dit effect. Degenen die het beste in staat zijn om hun vuur te beschermen en te voorzien in hun behoefte aan eten, overleven en zijn helden. Hiervoor moet het nodige hout worden gezaagd en gehakt. Figuren in hout snijden, is tijdens een

kampvuur een mooi tijdverdrijf. De stokken die worden omgetoverd in figuren laten goed zien waar iemand mee bezig is. Iemand kan ook een held zijn in het doorhakken van een boomstam of in het snel een tak doorzagen. Vuur stoken wil iedereen wel, maar degene die voor het hout zorgt, is natuurlijk de echte held van het vuur.

Ben je als held dan toch in nood, dan is vuur een goed communicatiemiddel: er kan een vuurreeks worden aangestoken om in de verte hulp te waarschuwen. Maar vuur kan ook gebruikt worden voor rooksignalen. Meer figuurlijk: wanneer er een deur dichtgaat, kun je wachten tot er een raam opengaat, maar je kunt je ook een weg naar buiten hakken. Daarnaast kun je je van een groep afgesneden voelen, hoe maak je de connectie dan weer?

Kaart, kompas en routetechnieken

Een held is een ster in zijn eigen kompaskoers varen. Weten wie je zelf bent en je eigen noorderster zijn. Goed kunnen omgaan met een kompas kan je redden uit moeilijke situaties. Van de kaart af navigeren en weer terug, een verdwaalde groep thuisbrengen of je weg vinden in vreemde gebieden. Reddingswerkers die goed kunnen navigeren, zijn regelmatig als helden in het nieuws te zien.

Schiemannen en pionieren

Ook een held moet zichzelf af en toe uit de knoop helpen. Wanneer je met z'n allen vastzit, is het soms een hele kunst om dat uit de knoop te halen. Wanneer je pioniert, kun je een superobject maken. Hierbij je hoogtevrees overwinnen, haalt de held in jezelf naar boven. Daarbij geeft een stevig geknoopt pionierobject een goede basis en kan het gebruikt worden om te beschermen tegen de buitenwereld. Door superobjecten aan de buitenwereld of zelfs in de wereld buiten Scouting te laten zien, wordt Scouting zichtbaar. Een held stijgt overal bovenuit, soms zelfs letterlijk door zijn of haar superkracht. Een hoog gepioneerd object helpt hierbij. Daarnaast geeft het je overzicht en afstand. Wanneer je in de knoop zit, geeft het mogelijkheden om er weer uit te komen.

Kamp/bivak

Wanneer je een kamp opzet of een bivak maakt, bescherm je jezelf tegen de buitenwereld. Een held staat altijd klaar om te beschermen. Hij of zij houdt de wacht en is in staat het kamp zo te maken dat wilde beesten en vijanden het kamp niet kunnen naderen zonder gesignaleerd te worden. Kamperen en bivakkeren staat ook voor je grenzen verleggen. Buiten slapen zonder tent als noodovernachting, ver van huis zijn en vertrouwen op je eigen kunnen, stelt je in staat om de held in je zelf te vinden.

Seinen

Superhelden hebben unieke methodes om te communiceren. Denk aan telepathie, ultrasoon geluid, een supergehoor en infraroodzicht. Maar ook communiceren terwijl je totaal bent afgesloten van de wereld, je aanwezigheid kenbaar maken als niemand weet waar je bent en dat je er bent, maken dat je een held kunt worden. Daarnaast is er nog een heel ander soort helden. Denk aan degene die de hiërogliefen uiteindelijk heeft ontcijferd. Door vreemde tekens, woorden of zinnen te ontcijferen, maak je communicatie mogelijk en maak je de wereld (een beetje) begrijpelijker.

Zeilen, varen, kanoën, kayakken, roeien en wrikken

Het water heeft zijn eigen superhelden, denk maar aan Triton en Aquaman. Water is leven. Doordat de mens in staat is de zeeën en oceanen te bedwingen, zijn onze overlevingskansen heel erg vergroot. Varen, zeilen, roeien, etc. zijn manieren om het verre buitenland te ontdekken. Om het onbekende te bereiken, moet je een eigen koers durven varen en anderen inspireren met je mee te gaan. Zelfs als er een kans is dat het misgaat. Wanneer het misgaat, is er soms letterlijk spierkracht nodig om alles weer los te wrikken of techniek om tegen de wind in te zeilen. Helden van het water zijn mensen met lef, doorzettingsvermogen en de kennis om weer veilig terug te keren.

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

Vliegen of zweven is de ultieme superkracht. Maar ook dingen kunnen laten vliegen of zweven met als gereedschap je superbrein, is een kracht die elke superheld wel zou willen bezitten, maar niet iedereen heeft.

Naar de sterren en daar voorbij, dat is het streven van een superheld. Letterlijk in de zin van het ontdekken van de lucht, de ruimte, de planeten en de sterren, maar ook figuurlijk: boven jezelf uitstijgen. Ook het bestuderen van bijvoorbeeld de binnenkant van een vliegtuig hoort hierbij. Maak een anti-zwaartekrachtapparaat, werk met luchtdruk, en bekijk en bestudeer de wereld van buitenaf met een drone. Allemaal technieken die een superkracht geven en je in staat stellen een held te zijn.

7.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Pionier een groot centraal object dat de superheld ook superkracht geeft (een toren om van af te 'vliegen').
- Pionier een heldendadenmeter. Elke heldendaad die wordt verricht, hoe klein ook, zorgt voor punten op een gezamenlijke meter. Dit kan natuurlijk ook een meter zijn die elke ploeg voor zichzelf pioniert. Hoe hoger de meter komt te staan, hoe hoger de beloning.
- Stel elke post (op bijvoorbeeld de hike) in het teken van een andere superkracht. Denk aan kunnen vliegen, ultrasone geluiden of supersnel kunnen bewegen.

7.5.3 Verwerken in activiteiten

- Je kan ook 'outside the box' denken door de scouts uit te dagen om de route voor de hike ergens letterlijk uit te halen. Denk bijvoorbeeld aan een geplastificeerde route in een pak drinken, waarbij de ploeg het pak eerst leeg moet drinken voor ze bij de route kunnen. Of door de scouts een gek voorwerp mee te geven, waar ze de route uit moeten halen: een deur, een pinata of onder water, allemaal plekken om routes te bewaren zodat de scouts ze naar buiten kunnen halen. Je zou ook nog routes in stukken ijs kunnen verstoppen, zodat ze het ijs eerst moeten smelten of breken voor ze bij de route kunnen.
- Vanuit een kerktoeren seinen naar de scouts op het kerkplein.
- Doe een wedstrijd vliegtuiggooiën door het raam (van binnen naar buiten). Voor het raam zit een doel geplakt met verschillende gaten die verschillende punten hebben.
- Maak binnen een tafelvuur.
- Maak een escaperoom met Scoutingtechnieken, bijvoorbeeld morsecode ontcijferen voor de volgende aanwijzing of een touwtje doorbranden om een kaart te vinden die buiten bereik hangt. Zorg ervoor dat (een deel van) de opdrachten die de scouts moeten uitvoeren 'echte' uitdagende Scoutingtechnieken zijn.
- Tenteninhoudmemory: de scouts krijgen een lijstje met dingen die ze mee moeten nemen uit hun tent. Hoe kleiner de kans dat de scouts het voorwerp mee hebben, hoe meer punten het oplevert.

7.5.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

UST – 1. Hiketechnieken

Doel van de activiteit

Scouts een extra uitdaging bieden door bekende (en onbekende) routetechnieken in een net iets ander (thema)jasje te steken.

Onderdeel: Rubik's cube

Beschrijving van de activiteit

Eén van de meest populaire puzzels die er is, is de Rubik's cube. Een blok met zes verschillende zijden, waarbij alle zijden één kleur moeten krijgen. Deze puzzel is mooi te gebruiken voor de hike. Op

de zijdes worden zes routes geplakt. Dit kunnen zes kruispunten zijn, maar je kan ook je hele route erop zetten. Deze Rubik's cube wordt dan door elkaar gehaald. De scouts moeten dus eerst de puzzel in elkaar zetten, voordat ze van start kunnen.

Onderdeel: De route van binnen naar buiten halen

Beschrijving van de activiteit

Uit het binnenste van een route kan je ook een andere route halen. Deze techniek is een samenvoeging van twee, voor de ploeg al bekende, technieken. De scouts lopen van de ene naar de andere post met behulp van (bijvoorbeeld) een strippenkaart. De ploeg krijgt een blad met genummerde vakjes waarin ze de kruispunten moeten tekenen in de volgorde waarin ze de kruispunten tegenkomen. Daarbij is het ook belangrijk dat de scouts aantekenen waar ze heen gingen op het kruispunt. Op de post krijgen de scouts een 'omzettingstabel' waarmee de getekende kruispunten van het vorige stuk op een andere volgorde gezet worden. Hierdoor halen de scouts een route naar buiten uit het binnenste van de vorige route. Natuurlijk hoeven niet alle kruispunten van het eerste stuk gebruikt te worden in de techniek van het tweede stuk en kunnen kruispunten ook dubbel gebruikt worden.

Onderdeel: Muizentrappetje

Beschrijving van de activiteit

De scouts moeten met deze techniek de route die in het muizentrappetje zit naar buiten halen. Wanneer je op een muizentrappetje een route wil zetten, is een strippenkaart een goede techniek. Vouw van twee stroken een muizentrappetje en teken op elk stapje een stuk van de route. Vouw hem nu weer uit elkaar en dan kun je stroken maken voor de scouts door het origineel te kopiëren. De scouts krijgen op een post twee strookjes papier waar stukjes route op staan. Ze moeten van deze stroken dan weer een trapje vouwen en als ze dat goed doen, komt de route naar buiten. Je kunt de scouts eventueel op weg helpen door duidelijk te maken welke twee stukjes ze op elkaar moeten plakken om te beginnen.

Vorbereiding

- Zorg dat je voor het uitzetten van de route bedenkt welke technieken je wilt gebruiken. Op die manier ben je tijdens het uitzetten alert op wat je waar kunt gebruiken.
- Zet een leuke, uitdagende route uit. Kijk goed om je heen, want soms biedt de omgeving je een unieke mogelijkheid voor nog weer een hele nieuwe routetechniek.
- Controleer de route na het maken van de route-puzzels nog een keer.
- Zorg voor een helder en duidelijk routeboekje, waar alles in staat.

Materiaal

- Standaard hikeuitrusting:
 - o Kompas.
 - o Routeboekje.
 - o Drinkfles met water.
 - o Noodenvelopen.
 - o EHBO-doosjes.
- Vergeet scouts niet de materialen die voor losse puzzels nodig zijn (bijvoorbeeld een Rubik's cube) mee te geven.

Tips en veiligheid

- Geef de ploeg een noodenvelop mee voor het geval er iets misgaat tijdens de route en de ploeg de weg kwijtraakt.

- Maak één of meer aparte 'hint-envelop(pen)' per nieuwe routetechniek, met daarin een hint over hoe de puzzel op te lossen is of het betreffende deel van de route weergegeven op een kaartje of als klassieke strippenkaart- of kruispuntenroute. Gesloten enveloppen worden bij de eerstvolgende post weer ingeleverd en leveren bonuspunten op.
- Zorg op elke post voor kaarten met de ingetekende route, zodat iedereen weet hoe het precies zit.
- Zorg wanneer je hele nieuwe technieken introduceert ook voor een uitleg van de technieken voor de leiding, zodat zij, wanneer dat nodig is, de scouts weer op weg kunnen helpen.

UST – 2. Scout Out Challenge (te gebruiken als avondspel)

Doel van de activiteit

Leren door je kennis op het gebied van uitdagende Scoutingtechnieken door te geven en zo 'buitenstaanders' bij je activiteit te betrekken.

Beschrijving van een routetechniek: Is dat wel duurzaam?

Tijdens Crazy Scouting spelen de scouts een Crazy 88-spel. Crazy 88 kennen we van tv, waarbij een groep 88 opdrachten moet uitvoeren. Deze Crazy 88 is uiteraard in Scoutingstijl. Voor dit spel gaan de scouts naar 'buiten' toe, ze gaan dus van het kampterrein af. Aan het begin krijgen de scouts een lijst met verschillende opdrachten. De opdrachten zijn erop toegespitst Scoutingtechnieken uit te leggen aan mensen die niet op Scouting zitten. Bijvoorbeeld winkelend publiek op de markt. Een voorbeeld van een opdracht is de mastworp uitleggen en laten leggen door een vreemde. Een ander voorbeeld is een mini-pioniervoorwerp maken. De moeilijkheid van de opdrachten bepaalt het aantal punten. Zo is een knoop uitleggen minder punten waard dan een pioniervoorwerp maken. De scouts moeten door het maken van een selfie laten zien dat ze de opdracht hebben uitgevoerd en hoe ze dit hebben gedaan.

Vorbereiding

- Verzin opdrachten.
- Leg de materialen voor de opdrachten klaar.

Materiaal

- Lijst met opdrachten.
- Fotocamera of smartphone.
- Spullen die nodig zijn voor de opdrachten, bijvoorbeeld touw.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een duidelijk afgebakend speelgebied.
- Spreek een deadline af: scouts kunnen zich tot die tijd melden bij de leiding.
- Je kunt bonuspunten geven door de scouts een vreemde mee te laten nemen naar het kampterrein.
- Dit kan een doorlopende opdracht zijn tijdens de hike. Door de hike iets korter te maken, hebben de scouts tijd voor deze opdrachten.

7.6 INT – Internationaal

Binnen dit activiteitsgebied komen de scouts in aanraking met andere culturen en Scouting wereldwijd. Wereldwijd wisselen scouts ideeën en ervaringen uit met andere scouts. Door deelname aan internationale kampen of jamborees kunnen scouts contact leggen met hun evenknieën uit het buitenland.



7.6.1 Activiteitsgebied in thema

Internationale uitwisseling

Wat zou jij van Scoutinggroepen uit andere landen binnen je eigen groep willen halen? Voor welke groepen of landen heb jij bewondering? Wat kunnen we van elkaar leren, zoals superheld Crash in het verhaal ook van 'gewone' mensen leert?

Scouting wereldwijd

Wij maken deel uit van een veel grotere vereniging, niet alleen in Nederland, maar in de hele wereld is er Scouting. Internationale 'heldenacties' van WAGGGS en WOSM zijn elke dag zichtbaar. Bijvoorbeeld Messengers Of Peace van WOSM. Of de leiderschapscampagnes voor meisjes en vluchtelingen door de WAGGGS. Tijdens World Thinking Day worden ze met elkaar verbonden als één sterke cirkel.

Culturen

Veel helden kennen we over de hele wereld, maar er zijn ook typische helden binnen een bepaalde cultuur. Wat is het verschil hiertussen? In hoeverre kan je eigenschappen van een cultuur terugzien in een 'superheld'? En wie zijn de 'echte' helden in verschillende culturen (vrijheidsstrijders, etc.)? Hoe zou jij dat zien als jij naar zo'n land zou verhuizen? We leven in een multiculturele samenleving: wat is eigenlijk nog echt Nederlands en wat buitenlands? Kijk naar de samensmelting van culturen die tegelijkertijd ook weer steeds meer tegenover elkaar lijken te komen staan.

7.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Bedenk een volkslied voor de RSW.

7.6.3 Verwerken in activiteiten

- Laat de scouts kennismaken met andere culturen en landen door buitenlandse spelen te doen.
- Neem de scouts mee buiten Nederland door ze exotisch eten te laten koken en naar binnen te laten werken.
- Nederland is een mooi land met veel culturen. Laat de scouts kennis maken met deze culturen door ze te bezoeken en uit te zoeken wat voor tradities ze hebben. Tegelijkertijd kunnen ze vertellen over hun eigen tradities op Scouting. Dit zou een mooi onderdeel zijn voor een werkstuk dat van tevoren gemaakt moet worden.
- Neem de scouts in 80 minuten mee door Nederland of Europa.
- Geef de scouts een opdracht op papier in een andere taal.
- Laat het kamp aanvoelen als een mini-jamboree, waarbij elke ploeg zijn eigen nationaliteit krijgt, met een eigen vlag, klederdracht en een volkslied.
- Elke Scoutingbond heeft zijn eigen blouse. Hoeveel kunnen de scouts er goed raden?
- Elke groep heeft zijn eigen das. Maak een grote cirkel met alle dassen.

7.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

INT – 1. Waar past dit bij? (kledingestafette) (te gebruiken als postactiviteit)

Doel van de activiteit

De kennis van buitenlandse muziek en klederdracht op de proef stellen. Daarnaast wordt met dit spel de concentratie en het luistervermogen van de scouts goed getest. Door goed te luisteren, kunnen ze snel het juiste kostuum vinden.

Beschrijving van de activiteit

De scouts gaan tijdens dit spel de strijd met elkaar aan in een internationale estafette. De ploeg staat in een rij achter elkaar. 10 meter verderop staat een grote kist met verkleedspullen. Van tevoren

krijgen de scouts muziek te horen uit verschillende landen. De scouts moeten in volgorde van de muziek de juiste kleding aandoen. Nadat de muziek gestopt is, rent de eerste scout naar de kist om de goede kleding aan te doen. Bijvoorbeeld lederhose bij jodelen. Als de aangeklede scout terug is bij zijn of haar ploeg, gaat de tweede scout rennen. Dit gaat zo door totdat de laatste scout terug is bij de ploeg. De ploeg met de snelste tijd wint.

Vorbereiding

- Zoek muziek.
- Verzamel kleding passend bij de muziek.
- Zoek of maak een kist.

Materiaal

- Kist.
- Speakers.
- Muziek.
- Kleding.

Tips en veiligheid

- Zorg voor grote kleding, zodat elke scout ze aan kan.
- Zorg ook voor kleding die nergens bij past.
- Zorg voor voldoende kleding, zodat meerdere ploegen tegelijkertijd kunnen spelen.

INT – 2. Deze held is zijn superspullen kwijt (te gebruiken als ochtendspel)

Doel van de activiteit

Op de superheldenbijeenkomst komen heel veel verschillende superhelden bijeen, uit alle uithoeken van de aarde. Ook al kan Frank niet naar binnen, de bijeenkomst gaat door. Tijdens de bijeenkomst zijn de superhelden ver van huis. Ze zoeken dan vaak naar dingen die hen herinneren aan hun eigen land.

Beschrijving van de activiteit

Aan het begin van het spel krijgt elke ploeg een superheld uit een bepaald land toegewezen. De ploeg gaat op zoek naar de voorwerpen uit dat land. Ook krijgen ze een vlag van het toegewezen land mee. De vlag vormt het midden van hun thuishonk. Elke ploeg heeft vier voorwerpen gekregen, maar deze voorwerpen komen niet uit 'hun' land. Deze voorwerpen worden duidelijk zichtbaar op het thuishonk gelegd.

Het is nu de bedoeling dat de ploeg de vier voorwerpen uit het thuisland van hun superheld op hun thuishonk weet te krijgen, dit kan door slim onderhandelen of door te roven bij andere ploegen. Hierin onderscheiden de verschillende ploegen zich. Het zal de ene ploeg meer liggen om te roven terwijl de andere ploeg liever slim onderhandelt. Ze halen de voorwerpen van binnen het honk van een andere ploeg naar buiten.

Een ploeg heeft gewonnen als die als eerste alle vier de voorwerpen van de held bemachtigd heeft. Maar ploegen mogen elkaar ook hinderen door voorwerpen te stelen die helemaal niet van hun held zijn. Als een ploeg alle vier de voorwerpen uit hun land heeft, nemen ze met de hele ploeg de vier voorwerpen mee naar het heldenhoofdkantoor (een post op de locatie waar het spel is gestart of uitgelegd). Daar wordt genoteerd op welke volgorde de ploegen hun 'kwartet' compleet hebben.

Scouts kunnen ervoor kiezen allemaal voorwerpen te gaan zoeken of om iemand bij hun vlag te laten om deze te verdedigen. De voorwerpen kunnen verdedigd worden doordat helden elkaar ook kunnen 'ont-superen'. Alle scouts hebben aan het begin van het spel een superkrachtkkaartje gekregen. Dit

kaartje moet elke scout bij zich hebben. Als een scout door een andere scout getikt wordt, moet die zijn of haar superkrachtkaartje aan de tikker geven.

Als de scout 'ont-superd' wordt, moet hij naar een centrale post, de heldenhulplijn, om een nieuw superkrachtkaartje te krijgen. De kaartjes zijn per ploeg verschillend (bijvoorbeeld van vorm en kleur). Iedere ploeg heeft maar een beperkt aantal kaartjes tot zijn beschikking. Het is dus belangrijk dat de scouts uit de ploeg niet te vaak hun superkracht kwijtraken. Als de superkrachtkarten van een ploeg op zijn, ligt ieder 'ont-superd' lid van deze ploeg definitief uit het spel.

Vorbereiding

- Zoek superhelden uit verschillende landen.
- Verzamel voorwerpen uit de verschillende landen (vier per land).
- Zoek vlaggen op uit de verschillende landen.

Materiaal

- Vlaggen van landen (je hebt net zoveel vlaggen nodig als er ploegen zijn).
- Vier voorwerpen per land of superheld.

Tips en veiligheid

- Om het spel lastiger te maken, kan de scouts vooraf ook verteld worden of ze alleen maar mogen roven of dat ze alleen maar mogen onderhandelen.
- Dit spel kan zowel in een bos als op een open veld gespeeld worden. Door op een veld te spelen, wordt het meer een chaotisch spel, door in een bos te spelen, wordt tactiek belangrijker. In het open veld kunnen de vlaggen in een vlaggenmast worden gehangen, in een bos aan een boom.
- Om het extra uitdagend te maken, mogen de ploegen met maximaal vier artikelen bij de post komen.

7.7 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.

7.7.1 Activiteitsgebied in thema

Buitensport

'Buiten' zit al in het woord 'buitensport'. Survivallen of aan buitensport doen, voelt over het algemeen avontuurlijk en heldhaftig. Bij het survivallen ervaar je hoezeer je elkaar nodig kunt hebben en hoe belangrijk het is om ieders talenten en gebreken te nemen voor wat ze zijn en op een goede manier te gebruiken. Ook kan je je in het buitenleven vrijer voelen om jezelf te zijn: je kan je binnenste naar buiten laten komen. Misschien probeert Frank op aanmoediging van zijn aanhang ook wel een extreme buitensport uit om weer even de kick en vrijheid te voelen en te geloven in zichzelf.

Kennis van plant en dier

Met name het onderdeel plantenkennis kan je mooi belichten met dit thema. Hoeveel planten zijn er alleen maar voor buiten en hoeveel voor binnen? Kan een scout er enkele opnoemen? Kunnen ze het blad zien waar ze kunnen groeien en bloeien? Maar ook: welke planten kun je eten en welke plant is uitermate giftig?

Er is sinds het ontstaan van de wereld veel veranderd in het planten- en dierenrijk. Levende wezens passen zich zo goed mogelijk aan hun omgeving aan: het recht van de sterkste geldt. Dieren hebben vaak hun eigen superkrachten, zoals hun kleur, hun gif, hun zicht en dergelijke. Hoe zouden planten en dieren (en mensen!) zich gedragen als ze in een andere leefgemeenschap zitten?

Wat gaat er bij dieren naar binnen als voeding en wat komt er weer uit als uitwerpselen?



Natuurbeheer en milieu

Scouts leren milieubewust te leven. Zo kunnen we misschien op lange termijn de wereld redden. Op die manier kunnen we allemaal een superheld zijn. Het milieu en de wereld worden soms als iets buiten onszelf gezien, maar we maken er allemaal deel van uit. Wees een 'held' in je eigen omgeving door de natuur mede te beheren.

Het is leuk om eens stil te staan bij hoeveel 'grondstoffen' de scouts tijdens het weekend gebruiken en hoeveel afval ze daarmee produceren. Denk hierbij aan de ozonlaag als bescherming voor de wereld die daar binnen ligt.

Sterrenkunde

Het heelal is natuurlijk het ultieme 'buiten', waar we toch allemaal deel van uitmaken. Zou er leven zijn op andere planeten? Sommige verhalen met superhelden spelen zich af in de ruimte, zoals bijvoorbeeld Buzz Lightyear (naar de sterren en daar voorbij) en Starwars. Ook je 's nachts oriënteren is een vaardigheid die onze superheld zich nu zonder supernachtzicht eigen moet maken.

Weer

Binnen- en buitenweer. Als held kan je alle stormen overleven. Hoe dapper ben jij onder extreme weersomstandigheden? Kan jij het weer van de toekomst voorspellen?

7.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Natuur beheren op het RSW-terrein.
- Een weerkalender bijhouden tijdens het gehele weekend (maak hierbij gebruik van de weertekens van de tv). Dat wil zeggen dat er ieder uur tussen 8.00 uur en 20.00 uur een teken geplaatst wordt. Ook kan je nog cijfers geven voor zeilen, roeien, barbecueën, vliegen, etc.

7.7.3 Verwerken in activiteiten

- Laat de scouts een bomendetermineerkaart maken. Hoe meer verschillende bladeren (met correcte naam), hoe meer punten.
- Laat scouts een uitwerpsel, zoals een uilenbal, paardenvijg of iets dergelijks determineren. Wat is er in gegaan en wat komt er weer uit?
- Als onderdeel van het programma zou je een natuurgids of bosbouwer kunnen uitnodigen om aan de scouts uit te laten leggen hoe ze in hun directe omgeving kunnen helpen met natuurbeheer en zo voor de omgeving een held kunnen worden (Centrum Natuur en Milieu Educatie, Staatsbosbeheer, het IVN, plaatselijke boswachters).
- Laat de scouts brandnetelthee of -soep maken of laat ze smeewortelpannenkoeken bakken.

7.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

BL – 1. Pictionary met dieren (te gebruiken als postactiviteit)

Doel van de activiteit

Zoveel mogelijk dieren raden binnen een bepaalde tijd.

Beschrijving van de activiteit

Zorg dat je een stapel kaartjes met daarop een dier hebt. De eerste speler van de groep krijgt een kaartje van de speelleider en moet dit dier zo snel mogelijk tekenen zonder gebruik van letters. De andere spelers van de groep moeten raden welk dier het is. Als het dier geraden is, is de volgende speler en zo door tot de tijd (bijvoorbeeld 5 minuten) om is.

Vorbereiding

- Maak kaartjes met dieren erop.
- Leg het materiaal klaar.

Materiaal

- Kaartjes met dieren erop.
- Papier.
- Potlood of stift om te tekenen.

Tips en veiligheid

- Laat niet te groot tekenen en gebruik het papier meerdere keren, om zo niet te veel vellen papier te gebruiken.

BL – 2. Veldbloemenkennis (te gebruiken als postactiviteit)

Doel van de activiteit

Elke Nederlandse scout moet toch in staat zijn een groot aantal in Nederland in het wild voorkomende planten te benoemen.

Beschrijving van de activiteit

Toon een plaat met 25 veldbloemen waarvan de scouts de namen op moeten schrijven op een lijst. Elke goede naam is punten waard. Je kunt deels echte veldbloemen gebruiken, als die beschikbaar zijn op het terrein of als ze verplaatst kunnen worden naar het terrein.

Vorbereiding

- Verzamel 25 echte veldbloemen of regel een plaat met 25 veldbloemen erop.
- Nummer de bloemen van 1 tot en met 25.
- Maak een antwoordlijst maken voor het nakijken: nummer 1 tot en met 25 met de namen er achter.
- Maak een lijst met nummer 1 tot en met 25 waar de groepen scouts de namen achter kunnen zetten (per groep 1 lijst).

Materiaal

- 25 platen van veldbloemen, 25 echte veldbloemen of een mix van echte veldbloemen en platen.
- Antwoordlijsten voor de groepen.
- Antwoordlijst voor de spelleiding.
- Schrijfgerei.

7.8 SPS – Sport & Spel

Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitengebied. Denk daarbij aan denkspele, teamspelen, renspele en postenspele. 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.



7.8.1 Activiteitengebied in thema

Sporten

Sporters zijn als de helden van de 'echte wereld'. Ga met de scouts op zoek naar de held in zichzelf, welk talent kunnen ze aan de buitenwereld laten zien? Als je echt fan bent van een sport ken je de

regels van binnen en van buiten. Scouting wordt door de buitenwereld vaak niet als sportvereniging gezien, terwijl bij Scouting wel veel aan sport wordt gedaan. Binnen dit thema is het de uitdaging om aan de buitenwereld te laten zien wat voor sporten Scouting allemaal in zich heeft. Maar ook de sportverenigingen van buiten bij Scouting binnenhalen is een uitdaging. Kijk in je regio wat de mogelijkheden zijn om een samenwerking aan te gaan met sportverenigingen. Wellicht is een sportvereniging bereid om mee te denken over een activiteit op de RSW of zelfs een hele sportdag te organiseren.

Posten-/renspelen

Zowel helden als scouts meten zich graag met elkaar: wie is de snelste, wie heeft het beste uithoudingsvermogen? En wie niet snel is, moet slim zijn. Scouts verzinnen allerlei strategieën om een renspel te kunnen winnen. Renspelen binnen het thema superhelden kunnen gaan over een strijd tussen goed en kwaad of over superhelden en schurken. Als tactische variaties kun je binnen de spellen gebruik maken van extra voordelen die de scouts kunnen verdienen in de vorm van superkrachten.

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 zoveel mogelijk elkaars kwaliteiten te gebruiken. Kennen de scouts elkaars individuele kwaliteiten en vaardigheden? Laat de scouts hun talenten uiten, zodat de teamleden hen kennen en ze gebruik kunnen maken van elkaars kwaliteiten om als team zo goed mogelijk te functioneren. Ook kunnen de scouts leren van elkaars kwaliteiten, wat leren ze van de talenten die een ander heeft en hoe nemen ze dat mee?

Binnenspelen

Veel binnenspelen zijn prima in het groot 'levend' buiten te spelen. Denk aan Levend Stratego, Levend Cluedo of Levend Kwartet, waarbij je de rollen of voorwerpen kunt aanpassen aan het thema superhelden. Quizjes en denkspellen kun je combineren met superkrachten als hyperintelligent, supergehoor, gedachten lezen of uitslagen voorspellen.

7.8.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Maak gebruik van de superhelden die je kent om spellen en sporten aan te passen in thema. Denk aan bekende helden als Batman, Superman, Captain America, Hercules en Thor, maar ook aan minder voor de hand liggende helden als The Green Lantern, Perry Het Vogelbekdier en The Powerpuff Girls. Ook bekende sporthelden of lokale helden zijn bruikbaar.
- Een RSW is als wedstrijd natuurlijk een spel op zich. Sport en spel is ook leuk te combineren met andere activiteiten. Geef de RSW bijvoorbeeld een extra dimensie door een doorlopend spel te maken dat losstaat van het wedstrijdelement met andere categorieën, zoals heldendaden of een creatieve uiting van heldhaftigheid van hun heldenteam in de vorm van een logo, vlag of schild.
- Ook als je geen held bent met superkrachten, kan je ergens goed in zijn. Wat zijn de kwaliteiten of talenten van jou of je ploeggenoten?

7.8.3 Verwerken in activiteiten

- Richt je op buitenspelen binnen en binnenspelen buiten.
- Van een bij de scouts populair spel als Weerwolven is makkelijk een heldenversie te maken door bekende superhelden te koppelen aan de bestaande Weerwolven-rollen.
- Laat de scouts zelf nadenken over heldendaden.
- Wil je meer de fysieke krachten van de scouts testen? Bepaalde onderdelen van Olympische sporten, zoals speerwerpen, discuswerpen en worstelen zouden ook prima in het thema passen.

- Organiseer een activiteit waarin de buurt kan deelnemen, om zo 'buitenstaanders' een kijkje 'binnen' Scouting te laten nemen.
- Ook als je een beperking hebt, kan je het beste uit jezelf naar buiten halen. Ook als een beperking van binnen zit en dus niet zichtbaar is. Voer eens een spel of een sport uit met een fysieke of sensorische beperking.
- Voor het waterwerk: haal het water van buiten de boot naar binnen, vul een kano met water en laat de scouts een wedstrijd spelen met speelgoedbootjes of ga voor een soort tafelwaterpolo.

7.8.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SPS – 1. Red de bal (te gebruiken als postactiviteit en renspel)

Doel van de activiteit

Frank de superheld behoedt zonder zijn superkrachten zonder dat hij het in de gaten heeft het meisje Nina voor een ongeluk, door haar tegen te houden als ze haar steeksleutel achterna loopt die op straat is beland. Ben jij net als Frank als eerste bij de steeksleutel om die weer veilig aan de kant van de weg te bezorgen? Wie is de snelste superheld?

Beschrijving van de activiteit

Dit spel is een variatie op het bekende spel Nummerbal. Aan beide kanten van de straat is een ploeg opgesteld, van elke ploeg krijgt iedere scout een nummer van 1 tot 7. Om het spel eerlijk te houden, geef je gelijkwaardige scouts van de andere ploeg hetzelfde nummer. De spelleider noemt nu één van de 7 nummers, de scouts met dat nummer rennen zo snel mogelijk naar het voorwerp of de bal. De scout die de bal als eerste over de lijn bij de andere ploeg schopt, scoort een punt. Bij gebruik van een voorwerp kun je kiezen voor de vorm dat de scout die als eerste het voorwerp terugbrengt over de eigen lijn een punt scoort voor zijn of haar ploeg. Alle scouts gaan weer naar de startpositie en de spelleider noemt opnieuw een nummer.

Vorbereiding

- Leg twee touwen parallel aan elkaar, zodat ze een straat vormen.
- Leg het voorwerp of de bal in het midden, markeer eventueel het midden.
- Geef alle scouts een nummer.

Materiaal

- Twee touwen.
- Themavorwerp of (zachte) bal.

Tips en veiligheid

- Bij ongelijke aantallen van de ploegen geef je de scouts van de kleinste ploeg meerdere nummers.
- Let bij het schoppen van de bal op de veiligheid van andere deelnemers.

SPS – 2. Combisport (te gebruiken als postactiviteit of teamspel)

Doel van de activiteit

Frank de superheld is op zoek naar een nieuwe heldenstatus, hij wil dit bereiken met sport. Om te ontdekken in welke sport Frank uitblinkt, wil hij in korte tijd zoveel mogelijk sporten uitproberen. Om dit te kunnen doen, maakt hij combinaties van verschillende sporten.

Voorbeelden van sporten die makkelijk te combineren zijn:

- Honkbal met een rugby: met de honkbal wordt geschopt in plaats van geslagen met een knuppel.
- Voetbal met trefbal.
- Kano met waterpolo: vanuit kano's wordt de bal over gegooid en moet er worden gescoord in een doel of over een achterlijn.
- Volleyball met badminton: de spelers mogen met het racket de shuttle eerst maximaal drie keer naar elkaar over spelen voordat de shuttle over het net gaat.
- Darten met hordelopen: zie uitwerking hierna.

Beschrijving van de activiteit

De scouts staan achter elkaar opgesteld. De eerste scout rent het parcours met de hordes en werpt aan het eind een dartpijl op het dartboard. Het puntenaantal wordt genoteerd, de scout rent terug naar het begin van het parcours en tikt de volgende scout aan. Als score kun je ervoor kiezen een combinatie te maken van tijd en punten of je kiest ervoor om alleen de puntenscore te tellen.

Vorbereiding

- Zet met de hordes een parcours uit.
- Hang een dartbord op aan het einde van het parcours met een werpstreep ervoor.

Materiaal

- Dartbord.
- Dartpijltjes.
- Hordes of andere hindernissen.

Tips en veiligheid

- Dit spel kan zowel worden gespeeld met twee ploegen tegelijk tegen elkaar als per ploeg om de beurt met het noteren van de score .
- Voor de veiligheid is het handig de scouts niet met dartpijltjes in de hand het parcours af te laten leggen, maar om de scouts pas bij het dartboard de dartpijl aan te bieden.
- Organiseer een volledig (subkamp)toernooi met verschillende combisporten. Welke ploeg blinkt uit in welke combisport en welke ploegen vormen de top drie van het algehele klassement?



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