

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2019

‘Steam train and Indianpunk 4D’



Er draait een nieuwe film in de stad deze week, het is een 4D-film ‘Steam train and Indianpunk’, die zich afspeelt in het Wilde Westen van Amerika in de 19e eeuw. Een ploeg scouts spreekt na de opkomst af dat ze daar naartoe gaan. Wanneer de film start komen ze tot hun verbazing terecht in het New York van de 19e eeuw!



Voorwoord

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

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW). Tijdens de jaarlijkse RSW komen scouts uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen en te strijden om als winnaar naar de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW) te mogen. Hier wordt gestreden om de nationale titel van het jaar. Het belangrijkste doel van de RSW is echter om de scouts een geweldig weekend te bezorgen en kennis te laten maken met de diversiteit van Scouting, waarbij ze zich door het doen van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen. Daarnaast is de RSW een goed moment voor publiciteit, tijdens de RSW kun je aan iedereen 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, het aantal deelnemende groepen en de menskracht voor de organisatie, kunnen jullie als regio het beste zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de speldraad 'The Final Frontier'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is de inspiratie geweest voor het themaverhaal en de activiteiten van de RSW. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven. Het themaverhaal voor de RSW dit jaar speelt in het Amerika van de 19e eeuw. De tijd van de kolonisatie van Amerika, de goudkoorts bij de emigranten en wat dat betekende voor de oorspronkelijke stammen die Amerika in die tijd bevolkten. De hoofdrol in het verhaal is weggelegd voor de Hemani-stam. De scouts maken kennis met de gebruiken en leefwijze van deze stam. De naam Hemani betekent trein in de lakota-taal. Speciaal aan deze stam is dat het een steampunk stam is. Steampunk is een subgenre van fantasie of speculatieve fictie. De inspiratie van steampunk gaat terug tot de pioniers van het sciencefictiongenre over ontdekkingsreizen (zie verder <https://nl.wikipedia.org/wiki/Steampunk>). Kledingstukken en lichaamsdelen worden versierd met technische snufjes uit de begintijd van de industriële revolutie. Dit vertegenwoordigd samen met de 4D filmtechniek het technische aspect van het overkoepelende landelijke thema 'The Final Frontier'. Dit thema gaat over ontdekken van nieuwe en onbekende werelden en gebruik maken van de nieuwste technieken.

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 – RSW ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals een checklist waarmee je overzicht kunt houden op de organisatie van de RSW.

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	Steam train and Indianpunk 4D	4
1.1	Inleiding	4
1.2	Werken met het thema	4
1.3	Themaverhaal	4
1.4	Introductie van het thema voor scouts	5
1.5	Theater verhaal	6
1.6	Start LSW	9
1.7	Theater Tips!	9
1.8	Tips voor theater algemeen	11
2	Activiteiten	13
2.1	Uitdagende Scoutingtechnieken	13
2.2	Internationaal	15
2.3	Identiteit	18
2.4	Expressie	22
2.5	Buitenleven	24
2.6	Sport en spel	27
2.7	Veilig en Gezond	30
2.8	Samenleving	32
3	Organisatietips	37
4	Weekendverloop	39
5	Laat je zien	41
6	Tips om groepen te betrekken	42
7	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	43
7.1	De landelijke speldraad	43
7.2	De spelbrochures	44
8	Speldraad 2018/2019: The Final Frontier	46
8.1	Uitleg	46
8.2	Activiteitengebieden	46
9	Colofon	47

1 Steam train and Indianpunk 4D

1.1 Inleiding

Het themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de RSW en de nodige competitie-loze ontspanning tijdens gezamenlijke themamomenten. Het verhaal is een leidraad en 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/nieuwsberichten over gebeurtenissen in de intro of het verhaal zelf die deelnemers vooraf online, bij de laatste uitnodiging en/of tijdens de RSW in de kampkrant kunnen lezen of bekijken. Of maak bijvoorbeeld eens een (YouTube)filmpje ter kennismaking vooraf of als onderdeel van het theater zelf (ook handig om bij gebrek aan acteurs, ruimte of tijd toch verschillende locaties en/of karakters tegelijk te kunnen laten zien).

Meer tips en een verkorte versie van het verhaal onderaan dit hoofdstuk. Onder de verkorte versie van het verhaal vind je ook de aansluiting naar de LSW.

1.2 Werken met het thema

Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Voor de scouts is het leuk als het begin en eindpunt van het verhaal wel gebruikt worden omdat hierin de aansluiting met de LSW zit. Daarnaast komen op de LSW de rolnamen, de steampunksfeer en Hemani-stam terug. Dus als deze op de RSW gebruikt worden, wordt het voor scouts die naar de LSW gaan herkenbaar en één geheel. Veel plezier!

1.3 Themaverhaal

Er draait een nieuwe film in de stad deze week, het is een 4D-film 'Steam train and Indianpunk' die zich afspeelt in het Wilde Westen van Amerika in de 19e eeuw. Een ploeg scouts spreken na de opkomst af dat ze daar naartoe gaan. Basje, de jongste scout uit de ploeg, is nog te jong om mee te mogen naar deze 12+ film.

De bioscoop is helemaal in thema en ziet er uit als een oude stoomtrein uit het Wilde Westen. Als de ploeg klaar zit voor de film, komt Basje alsnog enthousiast binnen. Het is hem met een smoesje toch gelukt om naar de film te mogen. De film begint, voor de scouts lijkt het alsof de trein vertrekt vanaf station Amsterdam CS, vervolgens gaan ze met trein en al op de boot en maken de lange overtocht naar Amerika met de bijbehorende 4D technieken: van schudden in de trein naar schommelen over de golven van een storm. De boot komt vervolgens aan in New York, niet het huidige, maar het New York uit de 19e eeuw. Vanaf daar rijdt de trein verder Amerika in, totdat de trein abrupt tot stilstand komt. Het blijkt dat ze worden overvallen door de Hemani-stam, een oorspronkelijke stam uit Amerika door wiens grondgebied ze rijden.

De ploeg wordt gevangen genomen en ze komen terecht in een met palen en technische snufjes gemaakte kooi. De Hemani-stam blijkt een bijzondere steampunkstam te zijn waarbij ze in hun kleding en uitrusting gebruik maken van technische materialen.

's Nachts proberen de scouts te ontsnappen uit de kooi. Dit lukt door de technische kennis van Paul. Tijdens hun vlucht worden ze ontdekt. Het lukt bijna alle scouts op tijd weg te komen. Alleen Basje is niet snel genoeg en wordt opnieuw door de stam vastgehouden.

De scouts hebben geleerd dat ze als ploeg altijd bij elkaar moeten blijven, dus zo kunnen ze niet naar huis. Ze maken een plan. Ze gaan eerst op zoek naar de trein en kijken of ze daar versterking kunnen vinden om Basje te bevrijden.

Als ze de trein niet meer terug kunnen vinden, komen ze een stel cowboys tegen. De cowboys blijken ook op zoek naar de Hemani-stam, omdat die stam hen de goudkaart afhandig heeft gemaakt. Ze besluiten hun krachten te bundelen en de stam te gaan zoeken om Basje weer te bevrijden.

Ondertussen heeft Basje het toch niet zo slecht bij de Hemani-stam als van tevoren gedacht. Hij raakt met ze in gesprek en leert veel over de gebruiken en gewoontes van de stam. Ook komt hij er achter dat er een strijd is ontstaan met de cowboys door verschillende belangen en wederzijds onbegrip.

Omdat Basje beter begrijpt wat de motivatie is van de cowboys, kan hij de stam daarmee helpen en dwingt hij het respect af van de stam.

Als de Scouts en de cowboys in de buurt komen van de stam om Basje te bevrijden, heeft Basje al samen met de stam een plan bedacht om de cowboys in de val te lokken en op een vreedzame manier de cowboys onschadelijk te maken. De rest van de ploeg is blij dat ze van de cowboys af zijn en zijn erg onder de indruk van de ontwikkeling die Basje heeft doorgemaakt en de vaardigheden die hij bij de Hemani-stam heeft geleerd. Als Basje vervolgens een plan bedenkt om weer thuis te komen, volgt de ploeg zonder twijfel zijn ideeën. Na een zoektocht met de nodige hindernissen, komt de ploeg via een tunnel onverwacht weer bij de uitgang van de bioscoop uit. Als hij bij terugkomst door zijn moeder met 'Basje' wordt aangesproken, maakt hij duidelijk dat hij geen 'Basje' meer is, maar door dit avontuur een nieuwe Bas geworden is.

1.4 Introductie van het thema voor scouts

"Er draait een nieuwe film in de stad deze week, heb je dat gezien Saar?", fluistert Naomi tijdens de sluiting. Na wat heen en weer gefluister, besluiten de meiden dat ze graag samen met de ploeg naar deze film willen.

Als ze dit na de sluiting aan de rest van de ploeg voorleggen, zijn hun ploeggenoten direct enthousiast. "Dat is toch die nieuwe 4D film 'Steam train and Indian Phunk'?", vraagt Paul. "Ik heb gisteren de trailer gezien op YouTube." "Ja ik ook!", roept Maan enthousiast. "Die oude stoomloc is echt vet stoer." "En heb je die vette zelfladende handboog gezien?", vraagt Paul. "Ik ben echt western en steampunk fan, maar een 4D western heb ik nog nooit gezien." "Maar wat moet ik dan?," vraagt Basje opeens. "De film is voor 12 jaar en ouder, dus ik mag eigenlijk niet mee." Saar oppert om hem mee te smokkelen als 12 jarige. "Dat gaat nooit lukken", zegt Naomi. Stiekem is ze bang dat ze als Basje meegaat niet naast Paul kan zitten, omdat hij zich er dan tussen wringt. "Mijn moeder gaat dat ook nooit goed vinden", zegt Bas. Maan zegt: "Dat hoeft ze toch niet te weten te komen? We zeggen gewoon dat we naar de film 'The Final Train' gaan; die is voor alle leeftijden." "Daar komt je moeder echt wel achter", zegt Paul. "Mij is het wel een keer gelukt, want ik had gezegd dat het door de leiding was georganiseerd als opkomst voor teambuilding. Maar ja dat werk bij jou moeder echt niet, want die leest de mails van Scouting wel..." Dat ze naar de film gaan staat vast. Maar of Basje ook mee kan?

1.4.1 Dit thema

Het themaverhaal voor de RSW dit jaar speelt in het Amerika van de 19e eeuw. De tijd van de kolonisatie van Amerika, de goudkoorts bij de emigranten en wat dat betekende voor de oorspronkelijke stammen die Amerika in die tijd bevolkten. De hoofdrol in het verhaal is weggelegd voor de Hemani-stam. De scouts maken kennis met de gebruiken en leefwijze van deze stam. De naam Hemani betekent trein in de lakota-taal. Het is dus een verzonnen stam. Speciaal aan deze stam is dat het een steampunk stam is. Steampunk is een subgenre van fantasie of speculatieve fictie. De inspiratie van steampunk gaat terug tot de pioniers van het sciencefictiongenre over ontdekkingsreizen (zie verder <https://nl.wikipedia.org/wiki/Steampunk>). Kledingstukken en lichaamsdelen worden versierd met technische snufjes uit de begintijd van de industriële revolutie. Dit vertegenwoordigt samen met de 4D filmtechniek het technische aspect van het overkoepelende landelijke thema: 'The Final Frontier'. Dit thema gaat over ontdekken van nieuwe en onbekende werelden en gebruik maken van de nieuwste technieken.

1.4.2 Rollen in het theater

- | | | | |
|------|-------|---------|---|
| PL: | Paul | 14 jaar | Technisch en sportieve jongen |
| APL: | Saar | 14 jaar | Informeel leidster, zorgzaam maar wel een beetje ongeduldige meid |
| 3e: | Naomi | 13 jaar | Verliefd op Paul. Ze is een stoere meid, die een kei is in pionieren en in alles met een bal. |
| 4e: | Maan | 12 jaar | Alternatieve jongen. Dol op ruige gitaarmuziek en kan niet wachten tot hij naar allerlei festivals mag. |
| 5e: | Bas | 11 jaar | Jongste scout. Een beetje verlegen jongen, maar wel slim. |

1.5 Theater verhaal

1.5.1 *Steam train*

Een ploeg scouts spreekt met elkaar af naar de film te gaan. De nieuwste trend is 4D film. Wow dat klinkt wel heel vet vinden de scouts. Morgenavond draait de nieuwste western 4D, 'Steam train and Indianpunk'. Het idee om daar met z'n alle heen te gaan komt van Naomi, dat is een mooie dekmantel om samen met Paul naar de film te kunnen, want hij is stiekem wel erg leuk. Helaas blijkt de film 12+ dus Basje, de jongste scout van de ploeg, kan niet mee.

Aangekomen bij de locatie zien ze hoe de bioscoop eruit ziet. Wow! Hij is helemaal in thema met een oude stoomtrein uit het Wilde Westen. De scouts gaan enthousiast naar binnen en nemen plaats met hun bakje popcorn op schoot. En wie komt daar ineens alsnog ook binnenlopen? Het is Basje met zijn snoepzakje en zijn appelsap. Wel een beetje kinderachtig zeg... Precies waar Paul bang voor was. Maar hoe is het überhaupt gelukt naar de film te gaan? De tip van Paul om te zeggen dat het een teambuildingbijeenkomst was voor de ploeg is gelukt: de moeder van Basje had de datum in de brief toch niet zo goed gelezen. "Nou vooruit dan. Kom er maar bij zitten als je maar wel je klep houdt..." Klaar om het 4D-avontuur te beleven. Als de film begint, zien ze dat de trein vertrekt vanaf station Amsterdam CS. Langzaam verandert het landschap buiten. Dan komt de trein aan bij een haven. De trein rijdt een veerpont op, en deze boot kiest het ruime sop. Er steekt op zee zelfs een storm op Met behulp van de nieuwste 4D technieken schommelen de scouts aardig heen en weer en krijgen ze zelfs een flinke plons water in het gezicht. Eén van hen wordt zelfs behoorlijk zeeziek en vult zijn net lege popcorn bakje weer met een ongewenste substantie.

Als de storm weer is gaan liggen, komt de boot aan in New York uit de 19e eeuw; het begin van de industriële revolutie. De trein rijdt weer van de boot af en vervolgt zijn weg richting de Amerikaanse prairie. Het spoor wordt steeds slechter en de trein begint steeds meer te schokken. Het wordt ook behoorlijk warm en de scouts krijgen ondertussen wel dorst. "Zit er eigenlijk ook een pauze in een 4D film?", vragen de scouts zich af. "Waar kun je hier drinken krijgen?" Dan komt de catering langs met een rammelend karretje en krijgen ze een drankje. Net als alle scouts aan hun heerlijke drankje zitten, landt er een pijl midden op hun tafeltje. Dan komt de trein abrupt tot stilstand. De drankjes vliegen door de lucht en de spetters in het gezicht van de scouts. Dat dit allemaal kan in 4D film! De scouts constateren dat de techniek wel erg realistisch is. De trein blijkt tot stilstand gebracht door leden van de Hemani-stam, die de rails hebben gesaboteerd. De stamleden dringen de trein binnen. Vol bewondering kijken de scouts naar de leden van deze stam. Ze zien er namelijk heel bijzonder uit. Het ene stamlid heeft een kruisboog gemaakt van typemachineonderdelen aan zijn arm (<https://goo.gl/images/2VbXod>). Het opperhoofd heeft een tooi gemaakt van CD's, in plaats van veren. (<https://nl.pinterest.com/pin/24558760439286726/>) De Hemani's dwingen de scouts uit te stappen. Het verbaast de scouts dat dat ook al blijkt te kunnen met die 4D-techniek.

1.5.2 *Indian Phunk*

De scouts worden door de Hemani-stam vastgebonden en hardhandig in een kano gezet, ze varen een woeste stroom af. "Dit kan niet meer 4D techniek zijn, toch?" De scouts zijn doorweekt van de woeste stroom die in de kano slaat. Als de kano van Paul omslaat, wordt hij proestend en naar adem snakkend op de kant getrokken door één van de stamleden. Dat heeft hij maar ternauwernood overleefd... Hij moet het toch haast wel echt hebben meegemaakt. Weer aan de kant wacht hen een zware tocht door de droge woestijn. Voor Basje wordt de tocht nu ook wel erg zwaar. Hij loopt steeds achteraan te puffen dat hij nog liever een hike van de scoutsleiding heeft. Die vallen vergeleken met deze tocht eigenlijk best wel mee. Na een barre tocht komen ze aan in het Hemani-kamp. Daar worden ze gevangen gezet in een soort van palen gebouwde kooi. De palen zijn met technische snuffjes aan elkaar verbonden en de toegang gaat open met pneumatisch scharnieren, aangedreven door luchtdruk. Heel het Hemani-dorp ziet er niet uit zoals ze het hadden verwacht. Overall waar ze kijken zien ze techniek en wat ze misschien nog het meest verbaast, is dat alle Hemani-stamleden zelf uitgerust zijn met allerlei technische snuffjes. Het beeld van berenvellen en veren en houten pijpen dat ze in hun hoofd hadden, klopt helemaal niet in deze setting.

1.5.3 Ontsnapping

Terwijl de scouts braaf in hun kooi zitten te wachten, lijkt er helemaal niets te gebeuren. Soms lopen er wat stamleden voorbij, maar het lijkt bijna of alle acteurs uit de film zijn verdwenen en alleen de figuranten nog over zijn. Als het aan het einde van de dag donker wordt en niemand ze eten en drinken geeft, worden de scouts een beetje ongerust. Het duurt nu allemaal wel erg lang. Een 4D film is leuk, maar als het zo moet is er eigenlijk niets meer aan. Gaandeweg de nacht, kouder dan je zou verwachten van het Wilde Westen, bedenken de scouts dat ze misschien maar beter kunnen proberen te ontsnappen.

Paul, die net als Lord Baden Powell altijd overal op voorbereid is, haalt uit zijn zakken watjes, pluiz, een kaarsje en een lucifer tevoorschijn. De hele ploeg denkt dat je daar niets mee kan als je geen luciferdoosje hebt, maar Paul is optimistisch. Op de een of andere manier lukt het hem de lucifer aan te krijgen met behulp van een ruw metalen stukje van de kooi.

Door nu vlug het kaarsje aan te steken en daarmee het sluitingsmechanisme van de kooi te verhitten, lukt het ze om de deur van de kooi te laten openspringen. Het lijkt wel alsof met het openspringen van de kooi de film van pauzestand af wordt gehaald, want ineens zijn weer overal stamleden te zien en is er overal in het dorp bedrijvigheid. Al sluipend banen de scouts zich een weg door het Hemani-dorp. Net als ze bijna het idee hebben dat ze in veiligheid zijn, worden ze ontdekt. De hele ploeg zet het op een rennen. Basje is niet snel genoeg... Terwijl hij wordt gevangen, roept hij naar de rest dat ze door moeten rennen, de trein moeten vinden en dan niet op hem moeten wachten...

1.5.4 Cowboys

In blinde paniek rennen de scouts de prairie op. Als na een lange tijd rennen blijkt dat er niemand achter ze aan komt, ploffen ze in het gras neer. Wat nu? Eigenlijk willen ze allemaal wel terug naar huis. Zo'n 4D film is leuk, maar het moet maar eens afgelopen zijn. En dan slaat er weer paniek toe; ze kunnen natuurlijk niet naar huis zonder Bas. Wat dachten ze wel? Wie weet wat die Hemani-stamleden allemaal met hem zullen doen. De leiding heeft altijd gezegd dat je nooit mag opsplitsen en dat hebben ze nu precies gedaan. Een echte ploeg laat niemand achter. Ze zijn het er allemaal over eens dat ze nooit en te nimmer Basje achter gaan laten, maar dan hebben ze wel een plan nodig. Langzaam vormt er zich een plan. Ze zijn met de trein gekomen, dus die zullen ze wel nodig hebben om thuis te komen. De trein gaan ze eerst zoeken, dan halen ze versterking en daarna bevrijden ze Basje.

Vol goede moed gaan ze weer op pad. Na uren over de prairie wandelen, komen ze op de plek waarvan ze denken dat daar de trein is gestopt. Maar zeker weten ze het niet, aangezien er geen trein, geen spoor en geen tekenen van gevecht meer te zien zijn.

Net op het moment dat ze bij de pakken neer willen gaan zitten, worden ze ontdekt door een stel cowboys.

De cowboys blijken op zoek te zijn naar de Hemani-stam. De stam bezit grond waar goud te vinden is en daar hebben de cowboys interesse in. Bij de zoektocht naar het goud kwamen ze door het gebied van de stam en is de kaart met goudlocaties hen afhandig gemaakt. Alhoewel afhandig gemaakt... Inmiddels weet eigenlijk niemand meer precies wie de kaart als eerste had. Eigenlijk zijn ze zo druk met die kaart steeds op elkaar buitmaken, dat het goud nog niet gevonden is. De cowboys vinden natuurlijk de Hemani-stam de schuldige partij. Zijzelf zouden nooit de stam in hun slaap overvallen, zoals de Hemani dat nu bij hen hebben gedaan. Behalve dan de laatste drie keer, maar dat telt niet, want de kaart is van hen.

Als blijkt dat de scouts weten waar de stam zich op dit moment ongeveer bevindt, opperen de cowboys te helpen om Basje te bevrijden. Natuurlijk zit daar geen ander motief achter, ze zijn nu eenmaal goede jongens en zijn geraakt door het verhaal van de scouts... Mochten ze toevallig een goudkaart tegenkomen, dan is dat natuurlijk mooi meegenomen, dat dan weer wel. De scouts sluiten zich aan bij de cowboys en samen gaan ze op weg naar de Hemani-stam om Basje te bevrijden.

1.5.5 Bas

Bas is flink geschrokken toen hij zijn mede ploegleden zag wegrennen, terwijl hij opnieuw gevangen werd genomen. Hij heeft dan wel geroepen dat ze door moesten rennen, maar nu dat eenmaal

gebeurd is, voelt hij zich niet zo dapper meer als in dat moment. Hij voelt zich best eenzaam in zijn eentje tussen de Hemani-stamleden. Terwijl hij middenin het tentendorp zit te sippen, komt er een stamlid zijn touwen losmaken, naast hem zitten en geeft Bas wat te eten. Bas merkt dat hij eigenlijk best wel honger heeft en eet alles op. Tussen de indiaan en Bas ontstaat een soort handen- en voetengesprek. Langzaam gaat Bas zich op zijn gemak voelen en stelt steeds meer vragen. Steeds meer stamleden sluiten zich aan bij het gesprek. Er ontstaat een hilarisch gesprek waar iedereen uitbeeldt, tekent, danst, beweegt, alles om maar duidelijk te maken wat er wordt bedoeld.

Bas komt er achter dat de stamleden niet snappen waarom de cowboys ze steeds aanvallen en iets met goud willen. Goud vinden zij niet interessant, want je kunt er niets mee. Hun land is echter wel belangrijk voor ze en ze doen alles om dat te verdedigen. Langzaam begint Bas steeds meer van de gebruiken van de Hemani-stam te snappen. Als Bas vraagt waarom niet iedereen een tooi heeft, blijkt dat elk deel van een tooi verdiend moet worden met vriendschap, moed en doorzettingsvermogen. De stamleden vertellen dat ze steeds bezig zijn met hoe ze de cowboys kunnen verjagen uit hun gebied zonder echt geweld te gebruiken. Daarom overvallen ze cowboys in hun slaap en proberen ze stelselmatig alle kaarten die cowboys maken van hun gebied te veroveren en te vernietigen. Ze vertellen ook van een oud stuk spoor dat ze hebben vernietigd tot aan een tunnel waar mensen in verdwijnen en waar ze dus ver uit de buurt blijven.

Bas is onder de indruk. Hij voelt zich steeds meer op zijn gemak en durft ook te vragen waarom het gebied zo belangrijk voor hen is. Voor hij het weet, vertellen de Hemani hem kampvuurverhalen over hun voorouders en wat ze daarvan leren.

Langzaam raken de stamleden ook onder de indruk van alles wat Bas weet en snapt en gaat Bas adviezen geven. Hij snapt wat de cowboys in goud zien en snapt ook de waarde van geld; iets waar de Hemani-stam helemaal niets van wil begrijpen. Bas begrijpt dat dit probleem niet zo eenvoudig kan worden opgelost, omdat de cowboys andere dingen belangrijk vinden dan de Hemani-stam en dat ze hier nooit samen uit gaan komen. Op dat moment komt er een indiaan in paniek melden dat de cowboys eraan komen met de scouts.

Vlug bedenkt Bas samen met de stamleden een plan. Ze bedenken dat het kamp er zo leeg mogelijk uit moet zien. Het moet lijken of hij in zijn eentje gevangen in het kamp zit en de cowboys dus rustig naar binnen kunnen rijden. Als de cowboys midden in het kamp staan, moet iedereen gevangen worden genomen en de cowboys ontwapend. Eenmaal gevangen kan de Hemani-stam de cowboys ver weg brengen uit hun gebieden en daar in de buurt van een dorp of stad achterlaten. Zonder paarden, want dan zou het niet aantrekkelijk zijn om terug te komen. Bas begint wat aarzelend en onzeker met zijn voorstel, maar al snel deelt hij alle lakens uit en volgen alle stamleden zijn instructies op.

1.5.6 Bevrijding?

Ondertussen zijn de andere scouts samen met de cowboys aangekomen in de buurt van de stam. Onderweg zijn de scouts er achter gekomen dat de cowboys zeker geen lieverdjes zijn. Zachtjes overleggen ze samen: "Hoe zit dat nou? Van wie is het gebied eigenlijk en als je dan graag iets wil dat op dat grondgebied ligt, wanneer is het oké om dan zomaar iets te pakken? Wanneer heb je als eigenaar van iets de plicht om te delen wat je hebt? Zeker als je er zelf geen waarde aan hecht." De cowboys schenken geen aandacht meer aan de scouts, ze zijn waar ze wezen willen en nu vinden ze eigenlijk dat de scouts alleen maar in de weg lopen. Ze besluiten dat de scouts nog wel nuttig kunnen zijn als kanonnenvoer bij de bestorming van de stam.

Terwijl de cowboys de scouts onder schot voor zich uitdrijven het tentenkamp van de stam in, lijkt het wel heel erg leeg. Waar is iedereen heen? De scouts vragen zich ook af waar Bas is gebleven en maken zich echt heel erg zorgen. En dan....geeft Bas een signaal en vallen de stamleden vanuit alle donkere hoeken en gaten van het dorp de cowboys aan. Nog voor ze weten wat hen overkomt, liggen alle cowboys gevangen naast het kampvuur. De scouts, waarvan sommigen per ongeluk ook zijn gevangen, worden snel bevrijd en herenigd met Bas.

Die avond bij het kampvuur wisselen ze verhalen uit. Als het op een gegeven moment heel laat is en iedereen moe is en wil gaan slapen, komen de scouts er achter dat ze er in alle wilde avonturen

helemaal niet meer aan gedacht hebben dat ze in een film zitten. Of zitten ze daar niet in? De scouts vragen zich af hoe ze nu weer thuis moeten komen. Met de Hemani-stam praten over dat dit een film is, levert alleen maar hele gekke gesprekken op. Het is alsof de acteurs niet weten dat ze acteurs zijn...

Bas is duidelijk niet meer het onzekere, laatste mannetje en bedenkt een plan. De andere scouts vinden het nogal eng, maar Bas weet hen te overtuigen dat het een goed idee is om alleen met de ploeg op zoek te gaan naar het spoor van de trein. Midden in de nacht volgt de ploeg Bas het dorp van de stam uit. De stam omschrijft weggaan als een soort blijven. Omdat de scouts dat niet begrijpen, legt Bas met hulp van de stamleden uit dat zij de scouts zullen herinneren zoals ze nu zijn. In gedachten zullen ze nooit ouder worden en daarmee voor altijd blijven bestaan. Bas krijgt van de stam een veer, of nou ja veer, eerder een scharnier met halve cd's eraan, een hele grote eer, aangezien je die volgens de stam moet verdienen met het tonen van moed. De scouts vertrekken uit het dorp.

1.5.7 De Tunnel

Na uren te hebben rondgedwaald, vinden de scouts een verlaten dorp. Nou ja dorp, het is een huis en een saloon. Er is niemand, ook niet binnen. In de saloon besluiten de scouts even te rusten en te slapen.

Als ze weer wakker worden, hebben ze enorme honger en dorst. In het verlaten dorp is geen eten en drinken te vinden. Ze gaan weer op zoek naar de trein en net buiten het dorp vinden ze een spoorrails. Ze volgen die een tijd en vinden dan wel het stuk gesaboteerd spoor, maar geen trein meer. Omdat het spoor daar ophoudt, besluiten ze het spoor in omgekeerde richting te volgen. Natuurlijk vragen de scouts zich af waarom het spoor niet verder gaat. Is het weggehaald of hield het decor van de film daar gewoon op? Laat in de middag komen ze weer langs het verlaten dorp, maar ze besluiten daar niet te overnachten en door te lopen.

Op een gegeven moment loopt het spoor een tunnel in. De scouts kunnen zich niet herinneren dat deze tunnel ook in hun heenrit zat. Ze besluiten toch de tunnel in te lopen. Aan het eind van de tunnel is licht. Als ze de tunnel uitkomen, staan ze opeens buiten de bioscoop en zien ze naast de ingang hun fietsen weer staan. Een beetje beduusd kijken ze elkaar aan. Dit was echt een heel erg vet stoere belevenis! Terwijl ze staan te praten over of het nu echt allemaal gebeurd is, of dat het dus de film was, klinkt er vanuit de verte een stem: "Basje, lieverd, waar ben je... Hoe was het? Welke activiteiten hebben jullie gedaan? Je bent toch niet naar die film voor de echte grote kinderen geweest?"

Bas en de ploeg zetten het op een lopen, terwijl Bas achterom kijkt en roept: "Maáam! Het is BAS en ik ben naar scouting. Later!"

1.6 Start LSW

Een jaar later is de ploeg nog steeds bij elkaar. Maar het is bijna zomer en na de zomer vliegen Paul en Saar over naar de Explorers. Hoewel Paul en Saar inmiddels de scouts af en toe wel een beetje saai vinden en echt wel uitkijken naar de Explorers, vinden ze het ook wel jammer, want de ploeg is wel echt heel gezellig.

Wanneer vlak voor het zomerkamp het vervolg op de film, 'Steam train en Indianpunk 2: The Golden ride 4D', in de bioscoop draait, besluiten ze daar weer met zijn allen naartoe te gaan. Komen ze daar weer de Hemani-stam tegen? En in welk avontuur worden ze nu gestort? Dat ga je zien op de LSW 2019!

1.7 Theater Tips!

Het verhaal is zo ingedeeld dat je de tekst onder elk kopje als theaterscene kunt uitspelen, maar je kunt ook meerdere kopjes samen pakken tot één scène.

Bij vier theatermomenten op je RSW kan je steeds een of twee kopjes per moment uitspelen.

Bij drie theatermomenten raden we aan om in het midden (het tweede theater moment) de paragrafen Ontsnapping, Cowboys en Bas samen in een theaterstuk te verwerken.

De paragraaf Thema introductie voor de scouts is bedoeld om voor de RSW al aan de scouts kenbaar te maken. Op deze manier raken scouts vooraf al bekend met de themafiguren en met een eerste

aanzet tot het verhaal. Dit scheelt tijd in het theater die je anders eerst nodig hebt om met het publiek een connectie te krijgen.

Als je minder mogelijkheden hebt om het verhaal via theater uit te spelen, kun je de verhaallijn ook op een andere manier aan de scouts overbrengen. Bijvoorbeeld:

- via een kampkrant;
- door een themafiguur op een hikepost of spelpost een stuk van het verhaal te laten overbrengen;
- Door via spel of opdrachten aan de scouts. Bijvoorbeeld door de scouts de gebruiken van de stam alvast kenbaar te maken valt een deel van de inhoud van paragraaf Bas weg. Denk bijvoorbeeld aan op de eerste hikepost een spel over gewoontes van Indianen, een post waar ze steampunk attributen mogen maken, etc.;
- door middel van een brief of pamflet die de scouts na een spel of hike in de tent of keukentent aantreffen.

1.7.1 Tips per scène

Steam train

Omdat in deze scène het decor de hele tijd wisselt, is het wellicht wat moeilijker om het vorm te geven. Je kunt dit op verschillende manieren weergeven:

- Maak als decorstuk een trein. Deze trein is dan het vaste onderdeel. Nu kun je gebruik maken van muziek om de verschillende elementen aan te geven. Denk aan woeste storm geluiden als ze op zee zijn, haven geluiden en geluiden van de prairie. Het is dan niet letterlijk te zien maar wel goed te volgen;
- Voor de creatievelingen onder ons: je kunt ook een bewegend decordoek maken. Neem meerdere witte lakens en schilder/knutsel/plak de verschillende achtergronden die je nodig hebt. Rol deze op om een piopaal en rol dat langzaam uit achter de spelers. Dan verschijnt er steeds een ander decor;
- Ook een mogelijkheid is het om deze scène vooraf te filmen. Er zijn verschillende apps en ook instructiefilmpjes te vinden over hoe je een 'greenscreen' kunt maken en daar dan allerlei achtergronden digitaal in kunt knutselen;
- Het mooiste is als je de Hemani-stam daadwerkelijk de trein laat beschieten. Let op: dit moet je oefenen, je zou niet live in het theater acteurs willen verwonden. Een andere optie is hier een geluid onder te monteren, zodat het klinkt als afgeschoten pijlen- en paardengeluiden. Dan maak je (eventueel alleen met een boog) wel de bewegingen. Oefen dan in de actie-/reactiebeweging van het schieten en wegduiken voor een pijl.

Indian Phunk en Ontsnapping

Het dorp van de HEMANI lijkt in alles op een indianendorp, alleen is alles meer mechanisch. Dit kan worden bereikt door speeltipi's te verven en de palen donker te maken, eventueel met (al dan niet werkende) mechaniekjes erop.

De kooi waarin de scouts worden gevangen, zou bijvoorbeeld van geweven binnenbanden van fietsen kunnen worden gemaakt. Dit materiaal geeft mee en is makkelijk tussen een aantal palen te weven.

Wanneer je ze met een zilveren spuitbus een dun laagje geeft, zien ze er heel metaalachtig uit.

Wanneer de scouts op de vlucht slaan, geeft Bas een reden waarom hij niet snel genoeg is. Denk bijvoorbeeld aan struikelen of ergens achter blijven haken. Treuzelen ziet er in het theater heel raar uit als iedereen snel vlucht.

Cowboys

Natuurlijk is het leuk als je cowboys te paard hebt. Maar dat werkt alleen als je ruiters en paarden hebt die geleerd hebben in een soort team samen te rijden en niet van allerlei geluid te schrikken. De cowboys zelf zou je wat armoedig kunnen aankleden. Misschien niet zo steampunk als de Hemani-stam. Hierdoor wordt de noodzaak om opzoek te gaan naar het goud van de Hemani logischer.

In deze scène wordt er redelijk wat gereisd. Dit kun je op verschillende manieren weergeven. Als de mogelijkheid bestaat, is het mooi om steeds aan dezelfde kant van het podium weer op te komen.

Door bijvoorbeeld steeds rechts af te gaan en dan weer links op te komen, maak je duidelijk dat er afstanden gereisd worden. Daarnaast is het zo dat toekijkers voor hen van links naar rechts op het toneel bewegen makkelijk associëren met aankomen. Kortom: Als je de cowboys ergens hun

kampement op wil laten slaan, zorg dan dat ze van links naar rechts bewegen voor ze hun kamp gaan opbouwen.

Bas

Deze scène draait echt om Bas. Hier wordt hij van een klein, laatste mannetje, een stoerdere scout die laat zien hoe slim en stoer hij eigenlijk is.

Hier is het leuk om de taalbarrière goed uit te spelen. Verzin woorden die in klank of beeld lijken op wat er bedoeld wordt, maar waar je met gemak van kunt doen dat je ze niet begrijpt. Bijvoorbeeld: snurktas voor slaapzak (beeldspraak) en weer voor het woord veer (klank). Op deze manier kan de toekijker de hele spraakverwarring heel goed volgen.

Natuurlijk kun je ook echt woorden van bestaande indianen gebruiken. Dan is het wel verstandig om voor scouts in een kampboekje een soort woordenlijst op te nemen, zodat ze ergens kunnen vinden wat het allemaal betekent.

Bevrijding?

Denk hier aan dat het spannend is als de cowboys en scouts die het kamp in sluipen een paar keer per ongeluk al bijna ontdekt worden. Daarnaast is het hier belangrijk rust te bewaren. Heel langzaam sluipen, tijd nemen om scouts hun twijfels over cowboys te laten uitspelen en af en toe dan weer een beetje sneller. Tempowisselingen maakt het spannender.

De hereniging tussen de scouts en Bas is hier wel een dingetje. Omdat Bas ineens gegroeid is, de Hemani verstaat en aan zelfvertrouwen heeft gewonnen, moeten de andere scouts wel even aan de nieuwe situatie wennen. Neem de tijd om een soort gesprek te maken waarin ongemakkelijke stiltes vallen en dan op een gegeven moment het weer gemakkelijker te laten verlopen.

De Tunnel

Het zou mooi zijn als het lukt om letterlijk een tunnel te maken, met aan de ene kant niets en aan de andere kant een deur en een paar fietsen. Een ander mogelijkheid is om met de opening naar het publiek met een lamp van achter die steeds feller wordt. De scouts kunnen dan de tunnel in lopen en 'verdwijnen'. Vervolgens verander je het decor in Nederland (terwijl je de scouts hoort praten over de tunnel en wat ze zien, om duidelijk te maken dat ze nog steeds lopen), laat je de lamp uiteindelijk weer steeds minder fel worden en als de lamp uit is, de scouts weer aan dezelfde kant de tunnel uit lopen. Op die manier maak je heel erg duidelijk dat ze weer in Nederland zijn als ze uit de tunnel komen. De moeder van Bas kun je echt laten spelen, maar je kunt het ook met alleen een stem doen.

1.8 Tips voor theater algemeen

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat zelf hard om de zelf bedachte grappen kan lachen is essentieel. Scouts zijn in een hele leuke leeftijd: platte humor mag!
- Timing is alles: geef grapjes de tijd om gesnapt te worden. Dat betekent niet meteen doorpraten maar even een pauze laten vallen;
- Vaak gaat veel van je theatertijd verloren in het introduceren van je figuren in het verhaal. Meestal wordt het dan een heel gekunstel om dat voor elkaar te krijgen. Dit los je op door een line-up aan het begin te maken. De figuren komen een voor een op, een voiceover vertelt iets over ze en als alle figuren zijn geïntroduceerd begint het verhaal pas;
- Als de mensen die je voor het thema beschikbaar hebt minder bedreven zijn in toneelspelen en teksten onthouden of als er geen tijd is om het toneel van tevoren uitgebreid te repeteren kun je er ook voor kiezen om het themaverhaal in voorlees vorm te schrijven en door een verteller te laten lezen terwijl anderen op het toneel uitbeelden wat wordt verteld;
- Maak van te voren een vlog, hierin kun je thema introduceren maar kun je natuurlijk ook gebruiken om alle figuren vast bekend te maken bij de scouts;
- Let op: wat heel vaak gebeurt, is dat acteurs door elkaar praten, dat is niet te volgen voor publiek. Daarnaast is het heel belangrijk om niet met de rug naar het publiek toe te staan. Ook dit maakt het verhaal niet te volgen;

- Wanneer je wil dat iemand boos speelt komt het vaak krachtiger over om niet te gaan schreeuwen maar juist heel ingehouden en zacht te praten;
- Vaak is decor een moeilijk iets. We beschikken nu eenmaal niet over een Joop van der Ende toneel dat automatisch alle verschillende settings tevoorschijn tovert. Kortom: wees creatief. Een hoop 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 ook spullen achter kunt zetten en weer bijhalen;
- Maak van meer dan alleen acteren gebruik: zang en zelfs dans maken theater levendiger! Wel alleen doen als de zang redelijk zuiver is en de dans redelijk strak;
- Tot slot komen we nog een keer terug op het plezier: houd ruimte voor last-minutedingen om die tijdens het kamp gebeuren nog te verwerken in het theater maar ook om grappen die niet in het script staan maar wel tijdens het repeteren op komen borrelen ruim baan te geven;
- 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.

2 Activiteiten

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met speldraad 'Steam train and Indianpunk 4D'. 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-2019>.

2.1 Uitdagende Scoutingtechnieken

Hieronder vallen de vaardigheden in overleving, 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.

2.1.1 Activiteitengebied in thema

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Primitief koken is iets waar de indianen meesters in zijn; zij zijn het die de barbecue aan de Europeanen hebben gegeven. Een kampvuur heeft voorkeur, daarmee kan je makkelijk van plek naar plek trekken zonder veel mee te hoeven slepen. Daarnaast is het kampvuur een verbindende plek, hier komen de indianen samen om 's avonds te overleggen, maar ook voor sociale ontspanning. Er worden vaak verhalen verteld rond het kampvuur door de Chief Storyteller. Ook de cowboys moeten natuurlijk hun eten koken en een kampvuur is makkelijk ter plekke te maken.

Houtsnijden is de indianen niet vreemd, dus een totempaal kan niet missen. Daarnaast maken zij gebruik van hun kennis om het bos goed te onderhouden, door oude bomen weg te kappen om nieuwe een kans te geven om te groeien.

Kaart, kompas en routetechnieken

De indianen leven natuurlijk in harmonie met de natuur, ze kennen de ruimte om zich heen als geen ander. De indianen zijn experts als het gaat om navigeren door middel van de natuur, bijvoorbeeld door het volgen van een route die met steentjes is uitgelegd. De cowboys hebben iets andere routetechnieken, voor hen zijn kaarten belangrijker. De route moet voor hen echt op papier staan om gevolgd te kunnen worden, terwijl de indianen de natuur gebruiken in hun navigatie. Denk er bijvoorbeeld aan om te oriënteren door middel van middelen uit de natuur, of routes aan te passen op de natuur. Een oleaat of een stripkaart kan je prima in de nerven van een blad verwerken.

De LSW hike gaat uit van kennis van de routetechnieken die in het 'zakboekje scouts' staan. Het wordt gewaardeerd als de RSW zich hierbij aan kan sluiten.

Schiemannen, touwtechnieken en Pionieren

In het indianenkamp zijn er meerdere mogelijkheden voor pionierobjecten, bijvoorbeeld het platform waaraan de scouts zijn vastgebonden. Ook kunnen tipi's gepioneerd worden. De cowboys moeten natuurlijk hun lasso's kunnen knopen en hiermee overweg kunnen. Wat eventueel nog in het verlengde ligt en ook nog kan, is rieten manden vlechten of panfluit aan elkaar knopen.

Kamp/bivak

Beide partijen zullen niet een permanente overnachtingsplek hebben zoals wij deze kennen, deze zal eerder op zo'n manier gemaakt zijn dat er makkelijk verder getrokken kan worden. De indianen zullen veel werken met de materialen die uit de natuur zijn te halen in de buurt, terwijl de cowboys de natuur minder kennen en hier minder uit kunnen putten.

Seinen

Denk je aan indianen, dan denk je aan rooksignalen. Van verre af te zien en duidelijk te interpreteren als je de sleutel kent. Daarnaast hebben de cowboys ook hun eigen 'sleutel' voor hun geheimschrift, zodat als papieren gestolen worden, de indianen er nog steeds niks mee kunnen.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken

Terwijl een groot deel van het verhaal zich op het land afspeelt, is er zeker wel een plekje weggelegd voor het waterwerk. Zonder zeilschepen zouden de cowboys namelijk nooit in Amerika zijn aangekomen. Daarnaast maken de indianen gebruik van kano's, zodat zij zich over de rivieren kunnen verplaatsen.

Luchtvaart: techniek en lijn bestuurd vliegen, spelen met lucht en modelbouw

's Nachts moeten de indianen zichzelf kunnen oriënteren, dit aan de hand van de sterren. Daarnaast doen de verentooien van de indianen de cowboys denken aan een mythe uit Europa: het verhaal van Icarus, de jongen die wilde vliegen.

2.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Kaart (verover, herovert);
- Barricades pionieren rond kampementen;
- Uitkijktoren pionieren;
- Andere objecten voor het beschermen van kamp pionieren.

2.1.3 Verwerken in activiteiten

- Ontsnappen uit gevangenschap;
- Knoop aanleren om emmer aan vast te hangen (barrel hitch) om water uit put te halen;
- In de hike zijn natuurelementen te verwerken, in plaats van bolletje-pijltje geef je de richting aan met bladeren, etc.;
- Terugkerende rivaliteit tussen de cowboys en indianen.

2.1.4 Voorbeeldactiviteiten UST

UST 1: Waterwerkroute

Routetechniek

Doel van de activiteit:

Gebruik maken van een routetechniek die minder bekend is en aangepast is op het thema van de RSW. Hierbij zullen de meeste scouts de algemene voorrangsregels voor op het water leren.

Beschrijving:

Maak gebruik van de waterwerkroute zoals omschreven in het zakboekje scouts, maar in plaats van gewone boten wordt er gebruik gemaakt van kano's en zeilschepen. Aan de hand van een kruising op het water met boten moet er bepaald worden welke boot voorrang heeft. Deze boot is gelinkt aan een richting en in die richting lopen de scouts.

Vorbereiding:

Uitwerken van de kruispunten tot waterwerkroute.

Materiaal:

Uitgewerkte waterwerkroute als deel van de hike.

Tips & Veiligheid:

- Voor de niet-watergroepen: voorrangsregels van op het water. Beroeps gaat voor op plezier, grote boot gaat voor op kleine boot en hoofdvaarwater heeft voorrang op nevenvaarwater;
- Voorbeelden van de techniek staan in het 'zakboekje scouts'.

UST 2: Bamboe-stieken

Postenspel

Doel van de activiteit:

Omdat er over elke beslissing in het cowboykamp gestemd moet worden, moet er eerst een modeldorp worden gebouwd voor de extra verdedigingen tegen invloeden van buitenaf.

Beschrijving:

Door middel van bamboestokken moeten de ploegen een model bouwen van het dorp. Denk hierbij aan bijvoorbeeld uitkijktoren, een muur en dergelijke verdedigingswerken. Geef punten op waardigheid van constructie, uitvoerbaarheid, en bruikbaarheid.

Vorbereiding:

Voorbeelden van uitkijktorens, muren en verdedigingswerken (zie de digitale bijlagebrochure).

Materiaal:

- Bamboestokken (of andere kortere / dunnere houten palen);
- Post elastieken.

Tips & Veiligheid:

Bamboe splinters zijn vaak klein en brokkelig en moeilijk uit de huid te krijgen. Let dus op met gebroken bamboestokken.

UST 3: Geheimschrift

Routetechniek

Doel van de activiteit:

Het doel is om een eigen koers te varen door middel van ontdekking/bouw van kennis over Mayacultuur. Hierbij worden de scouts uitgedaagd om een bekende routetechniek te gebruiken in een onbekend jasje waarbij zij tegelijk ook iets nieuws leren over een andere cultuur.

Beschrijving:

Gebruik van het Mayagetallenstelsel voor het ontcijferen van getallen. Dit kan gebruikt worden voor coördinaten of kompaskoersen. Het Mayagetallenstelsel heeft een basis van 20. Een punt heeft een waarde van 1 en een horizontaal streepje een waarde van 5. Voor getallen boven de 20 wordt het getal opgesplitst in twee delen en boven elkaar geschreven. In het bovenste gedeelte wordt alles met 20 vermenigvuldigd (want het is basis 20) en in het onderste gedeelte werkt het net als hiervoor (geen vermenigvuldiging). Bij getallen boven de 400 komt er nog een nieuw gedeelte boven die van de 20, en deze heeft een vermenigvuldigingsfactor van 400.

Vorbereiding:

Opschrijven van kompaskoersen/coördinaten in Mayacijfers.

Materiaal:

- Mayacijfers (zie bijlagen voor transcriptie en voorbeeld);
- Uitgewerkte kompaskoersen of coördinaten als deel van hike route.

Tips & Veiligheid:

- Zorg dat de scouts het getallensysteem begrijpen voordat ze vertrekken;
- Voor meer informatie: <http://de-mayacultuur.jouwweb.nl/rekenen>

2.2 Internationaal

2.2.1 Activiteitsgebied in thema

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 medescouts uit het buitenland.

Scouting wereldwijd/ internationale uitwisselingen

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

Uitwisseling:

Wat zou jij van scoutinggroepen uit andere landen binnen je eigen groep willen halen? Zoek uitwisseling met scoutinggroepen uit Amerika om meer van hun cultuur en geschiedenis te leren en hoe zij tegen de cultuurverschillen met de 'First Nations' aankijken.

Culturen

In de huidige wereld lijken er veel verschillende culturen te zijn. Waardoor ontstaan deze verschillen en hoe groot zijn ze eigenlijk? Vaak als je er langer over nadenkt en weet waar ze vandaan komen, zijn de verschillen ineens niet meer zo groot. Hoe zou jij het zien als jij naar een ander land zou gaan verhuizen? We leven in een multiculturele samenleving: wat is eigenlijk nog echt Nederlands en wat buitenlands?

2.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Bedenk een welkomstceremonie voor de RSW en vertaal deze naar verschillende talen, bijvoorbeeld Engels, Frans, gebarentaal of een zelfbedachte taal. Verstuur de uitnodiging RSW in andere een taal.

2.2.3 Verwerken in activiteiten

- 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. Kijk bijvoorbeeld of je iets kan betekenen voor de vluchtelingenopvang in de buurt. Tegelijkertijd kunnen de scouts vertellen over hun eigen tradities bij Scouting;
- Geef de scouts een opdracht op papier in een andere taal, denk bijvoorbeeld aan een workshop thee zetten in runen, worst maken in het Spaans, leren schaken in het Zweeds etc.;
- Laat het kamp aanvoelen als een mini-jamboree, waarbij elke ploeg zijn eigen nationaliteit krijgt, met eigen vlag, klederdracht en volkslied;
- Elke Scouting associatie heeft zijn eigen uniform. Hoeveel kunnen de scouts goed raden?
- Elke groep heeft zijn eigen das. Maak een grote cirkel met alle verschillende dassen.

2.2.4 Voorbeeldactiviteiten INT

INT1: Rookgordijn

Doel van de activiteit:

Indianen communiceren met de Tam Tam en met rooksignalen. Lukt het de scouts in geheimtaal een boodschap over te brengen terwijl andere scouts een rookgordijn optrekken?

Beschrijving:

Een ploeg wordt in tweeën gesplitst en op geruime afstand van elkaar gezet. Een helft van de ploeg krijgt een boodschap in een buitenlandse taal in morse code. Met behulp van een ratel of een indianenfluit wordt deze boodschap verzonden naar de andere helft van de ploeg. Tussen hen in staat een andere ploeg die met behulp van tamamtrommels een rookgordijn optrekt om de communicatie te verstoren. Lukt het de ploeg om de boodschap goed over te brengen en te vertalen?

Materiaal:

- Ratel of fluit;

- Trommels, oliedrums of ander materiaal waarop gedrumd kan worden;
- Boodschap in buitenlandse taal in morsecode;
- Morsealfabet.

Tips & Veiligheid:

Maak het meer uitdagend voor de scouts door minder bekende talen te gebruiken, bijvoorbeeld in het Spaans of Grieks, waarna ze deze boodschap ook nog met behulp van een woordenboek of Google Translate moeten zien te vertalen.

INT2: Postkoets langs Route 66 - basis voor een hike

Doel van de activiteit:

De scouts gaan op zoek naar Bas om hem te bevrijden van de indianen. Ze nemen samen met de cowboys de postkoets langs Route 66 van Chicago naar Los Angeles. Op elke plaats waar ze langs komen nemen ze iets mee wat uiteindelijk op de eindbestemming Los Angeles moet komen. Maar als ze onderweg worden overvallen door de rovers, tornado's of vervelende insectenplagen raken ze spullen kwijt. Welke ploeg weet de meeste spullen in Los Angeles te bezorgen?

Beschrijving:

Smokkelspel langs verschillende posten. Elke post heet naar een stad op de Route 66, Indianapolis, Nashville, Memphis, Oklahoma, Santa Fe, Las Vegas en Los Angeles. Op elke post kunnen ze een kaartje krijgen van deze stad of met iets erop dat typisch is voor deze stad. Tussen de steden door kunnen de scouts worden getikt door de rovers, als ze zijn getikt leveren ze het laatste kaartje dat ze hebben gekregen in. De scouts hebben nu de keus om een stad terug te gaan op de route om opnieuw dat kaartje op te halen of dat ze toch verder gaan en een kaartje minder op het eindpunt kunnen afleveren.

Materiaal:

- Smokkelkaartjes;
- Materiaal voor aankleding van de posten/steden.

INT3: Goldrush

Groot spel, te gebruiken als dagdeel vullend programma of als basis van de hike. Afhankelijk van de grootte waarop je het speelveld opzet.

Doel van de activiteit:

De scouts gaan op goudjacht. Door op verschillende plekken informatie te verzamelen kunnen ze er achter komen op welke plaats ze het meeste goud kunnen vinden. Wie is het snelst op de plek waar het meeste goud te vinden is?

Beschrijving:

Er zijn drie eindlocaties van het spel waar goud te vinden is. Het doel van het spel is zo veel mogelijk goud te verzamelen.

Op eindlocatie 1 ligt het minste goud, deze is te vinden door op elke post de aanwijzing van envelop 1 te verdienen. Alle aanwijzingen bij elkaar maken een beschrijving van eindlocatie 1, bijvoorbeeld de kruising tussen twee wegen.

Op eindlocatie 2 is 2x zoveel goud te vinden. Deze locatie is te vinden door alle aanwijzingen uit enveloppen 2 te verzamelen op de posten. De aanwijzingen samen vormen een beschrijving van de eindlocatie in geheimschrift.

Op eindlocatie 3 is het meeste goud te verdienen. Alle enveloppen 3 vormen samen de coördinaten van deze eindlocatie.

Je kunt het goud op de eindlocatie op verschillende manieren aan de scouts toe laten komen, gewoon door een uitgiftepunt van goud, je kunt dan ook steeds minder goud uitgeven naarmate ploegen later

op de locatie aankomen. Het kan ook door de scouts echt te laten zoeken naar verstopte of begraven gouden voorwerpen.

Voordat ze de eindlocaties kunnen vinden gaan de scouts op verschillende posten hun aanwijzingen verzamelen.

Er zijn verschillende posten in het speelveld, deze posten zijn genoemd naar verschillende Amerikaanse staten. Op elke post zijn drie soorten aanwijzingen te verdienen in gesloten enveloppen. Envelop 1: gewone beschrijving, envelop 2: geheimschrift code, envelop 3: coördinaten code. Op de post worden spellen gedaan die te maken hebben met de stad/staat waar de post naar genoemd is. Deze spellen kun je indelen in drie moeilijkheidsgraden, voor het makkelijkste spel kunnen ze envelop 1 verdienen, voor een moeilijker spel envelop 2 en voor het moeilijkste spel envelop 3. Je kunt ze ook afhankelijk van de score van een spel envelop 1, 2 of 3 laten toekomen. Als de scouts op elke post de aanwijzing van dezelfde soort hebben verzameld kunnen ze hiermee een locatie bepalen.

Tips & Veiligheid

- In te zetten als groot spel op het terrein of als basis voor de hike door de afstanden tussen de posten hike-afstanden te maken en de scouts met behulp van routetechnieken van de ene naar de andere post te laten komen;
- Typerende dingen van de staten zijn te vinden in de ondertitel op de nummerplaten, Florida heeft bijvoorbeeld als naam op de nummerplaat 'Sunshine State'. Verzin activiteiten die te maken hebben met strand en zonneschijn;
- Gebruik het spel van SL1 'De wet van de staat' voor de typerende dingen van een staat;
- Maak de spellen zo dat de scouts het spel meerdere keren kunnen komen spelen;
- Afhankelijk van de tijd kun je ervoor kiezen dat de scouts maar 1 eindlocatie per ploeg mogen vinden of dat ze na het vinden van een eindlocatie nog door mogen gaan om een volgende eindlocatie te bereiken.

2.3 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 zichzelf helemaal bloot te geven? Ook alle ploegen en subkampen hebben een eigen identiteit. Dat begint al met een passende (thema)naam voor het team (of subkamp). Denk hierbij ook aan taalgebruik of uitdrukkingen die vaak gebruikt worden.

2.3.1 Activiteitengebied 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: zitten 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 vind jij leuk aan de ander? Lijkt de ander juist veel of weinig op jou? Wat heb je de ander zien doen, wat je eigenlijk zelf zou willen proberen? Wat vind jezelf zo leuk, dat jij eigenlijk wil dat iedereen dat zou moeten doen.

Groep

Of dit nou het opperhoofd of de sheriff is, in het Wilde Westen is er altijd iemand die de leiding over de groep neemt. Elke ploeg heeft zijn eigen identiteit. Samen sta je sterk, maar diversiteit maakt je sterker. Wat zijn typische 'inside'-dingetjes voor jullie ploeg/speltak/groep en hoe verschilt dit met andere groepen? Wanneer ben je echt deel van de club? Wat zijn de verschillen in de groep en waarin vullen jullie elkaar aan?

Levensovertuiging

Levensovertuiging speelt een belangrijke rol in wie je bent. Wat jij als persoon belangrijk vindt in het leven bepaalt voor een groot deel hoe jij je leven leidt. Veel waarden delen de meesten van ons wel met elkaar, maar wat betekent dit als deze waarden niet gelijk zijn. We leven in een wereld met steeds veranderende levensovertuigingen. Blijft het dan mogelijk om je eigen waarden te parkeren en je in die van een ander in te leven?

Indianen hebben een hele andere kijk op de wereld dan de cowboys. Ze zijn namelijk helemaal één met de natuur. Iets nemen van de wereld betekent ook dat er iets moet worden gegeven aan de wereld. Het begrip 'bezit' zit niet in hun cultuur ingebakken.

2.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Ochtend en avondrituelen van stamhoofd;
- Een zonde voorwerp maken en die in het vuur gooien om te verbranden.

2.3.3 Verwerken in activiteiten

- Schrijf van de wet of belofte elk woord apart op een A4-tje. Laat de ploeg de wet of belofte zo snel mogelijk weer in elkaar leggen;
- Scouts kunnen vrienden maken met andere subkampen. Dit kunnen zij dan 'bewijzen' door het maken van een paspoort. Hierin kunnen zij dan stempelafdrukken verzamelen van de verschillende subkampen/kwaliteiten.

2.3.4 Voorbeeldactiviteiten ID

ID 1: Totemdieren

Postenspel

Doel van de activiteit:

Al vrij snel komen we er achter dat de indianen soms met hun totemdier als bijnaam worden aangesproken. Natuurlijk zijn wij als scouts erg geïnteresseerd hierin en al snel wordt ons aangeboden hier zelf op ontdekkingsstocht over te gaan op zoek naar je eigen totemdier.

Beschrijving:

Tijdens dit spel komen de scouts achter hun eigen totemdier. Dit totemdier is gebaseerd op het karakter van de scout, maar ook zijn of haar voorkeuren, dromen en angsten. Door vragen te beantwoorden bij de juiste post komen de leden achter hun totemdier. Door middel van de stempel die ze bij iedere post krijgen wordt er bijgehouden waar de scout al is geweest. De flowcharts leiden de scouts vanaf het begin aan al naar alle posten, waardoor er niet een lange rij ontstaat bij een van de posten. Belangrijk is om duidelijk te maken dat de hoeveelheid punten voor een bepaalde totem niet beter of slechter is, maar alleen er voor zorgt dat het lid zijn totemdier zal vinden.

De posten met voorbeeld vragen:

1. Levens Totem
 - a. Welk dier heeft je altijd al gefascineerd?
 - i. Arend 1 levens totempunt
 - ii. Bever 2 levens totempunten
 - iii. Paard 3 levens totempunten
 - b. Welk dier wil je het liefst in de dierentuin zien?
 - i. Leeuw 1 levens totempunt
 - ii. Giraf 2 levens totempunten

- iii. Aap 3 levens totempunten
 - c. Van welk dier weet je het beste hoe hij in het wild leeft?
 - i. Luipaard 1 levens totempunt
 - ii. Vogelbekdier 2 levens totempunten
 - iii. Narwal 3 levens totempunten
- 2. Reis Totem
 - a. Welk dier zie je momenteel het meest wanneer je in de natuur bent?
 - i. Roodborstje 1 levens totempunt
 - ii. Mier 2 levens totempunten
 - iii. Kat 3 levens totempunten
 - b. Tot welk dier voel je je momenteel het sterkst aangetrokken?
 - i. Hond 1 levens totempunt
 - ii. Konijn 2 levens totempunten
 - iii. Cavia 3 levens totempunten
 - c. Over welke dieren droom je weleens?
 - i. Draak 1 levens totempunt
 - ii. Yeti 2 levens totempunten
 - iii. Eenhoorn 3 levens totempunten
- 3. Schaduw Totem
 - a. Voor welk dier ben je het meest bang?
 - i. Spin 1 schaduw totempunt
 - ii. Slang 2 schaduw totempunten
 - iii. Wolf 3 schaduw totempunten
 - b. Ben je ooit gebeten of aangevallen door een dier en welke staat je nu nog het meeste bij?
 - i. Bij 1 schaduw totempunt
 - ii. Kwal 2 schaduw totempunten
 - iii. Hond 3 schaduw totempunten
 - c. Van welk dier moet je het meeste walgen?
 - i. Slak 1 schaduw totempunt
 - ii. Varken 2 schaduw totempunten
 - iii. Stinkdier 3 schaduw totempunten

Voorbeeld tabel	3-4 levens totempunten	5-7 levens totempunten	8-9 levens totempunten
3-4 schaduw totempunten	Adelaar	Bizon	Coyote
5 tot 7 schaduw totempunten	Kraai	Paard	Otter
8-9 schaduw totempunten	Wolf	Zalm	Spin

Materiaal:

- Flowchart;
- Stempels.

Vorbereiding:

- De voorbeelden verder uitwerken naar de hoeveelheid posten die je wil neerzetten;
- De flowcharts hier ook op aanpassen;
- Eventueel totem dieren hiervoor opzoeken. Dit kan bijvoorbeeld op <https://www.totemdieren.nl/totemdieren.htm>.

Tips & Veiligheid:

Je zou het spel kunnen uitbreiden door bij de posten een doe-opdracht aan te bieden.

ID 2: Indianentooi

Postenspel

Doel van de activiteit:

Er zijn indianen die we tegenkomen en een indianentooi dragen. Wij vragen ons af wat deze betekent en de indianen leggen het ons uit. De tooi staat voor waar jij goed in bent en je rol in de groep. Van de indianen krijgen de scouts een lege indianentooi om te vullen met veren met kwaliteiten.

Beschrijving:

Leg het blad met eigenschappen die bij de kleuren horen voor. Het is niet toegestaan om op dit moment met elkaar te praten en overleggen welke kleuren je vindt passen, maar vraag en geef de scouts kort de tijd om voor zichzelf na te denken welke kleuren hij of zij bij zichzelf en vooral bij de ander uit de ploeg vindt passen.

Tijdens het spel is het de bedoeling dat de scouts voor elk ploeglid een van de veren die aan de andere kant liggen ophalen. Ren je rot! Er mag maar 1 veer per keer opgehaald worden. Bij een ploeg van 6 scouts krijgt iedereen dus in totaal 5 veren van andere scouts.

Na het spel gaan de scouts met elkaar overleggen en uitleggen wat ze hebben gekozen. Welke kleuren komen veel voor en welke niet? Kunnen ze zichzelf erin vinden? Natuurlijk zijn niet alle veren combinaties ideaal, maar waarom? Laat ze uitleggen waarom wel en niet. Hebben ze een eigen goed werkende indianengroep gemaakt? Ga met elkaar op zoek naar de beste verdeling.

Veren en eigenschappen: http://kleurvitality.blogspot.com/p/blog-page_15.html

- Rood - Gevoelig
- Geel - Vrolijk
- Blauw - Leider
- Groen - Creatief
- Wit - Doelgericht

Materiaal:

- Blad met eigenschappen die bij de kleuren horen;
- Papieren band als basis voor de tooi;
- Veren in verschillende kleuren;
- Nietmachine om alles aan elkaar vast te nieten.

Vorbereiding:

- Een voorbeeld maken die een van de themafiguren of staf ook draagt;
- Het is mogelijk de verdeling tussen de kleuren en de eigenschappen naar eigen inzicht aan te passen naar de mogelijkheden die je hebt.

Tips & Veiligheid:

- Leg de veren op verschillende plekken zodat niet iedereen uit dezelfde plek zit te graaien. Eventueel kan je de kleuren veren scheiden zodat de scouts tijdens het rennen al kunnen zien naar welke kleuren ze kunnen gaan;
- Laat de behaalde veren tijdens het rennen op een duidelijke plek neerleggen zodat ze niet kwijt raken;
- In plaats van veren van een indianentooi, kan er ook voor gekozen worden voor kralen van een ketting of armband. De kralen hebben verschillende kleuren en vormen. De ketting of armband kan gemakkelijk gemaakt worden van elastisch koord of een leren veter.

2.4 Expressie

2.4.1 Activiteitsgebied in thema

In het activiteitsgebied Expressie gaat het over jezelf uiten in vele mogelijke vormen. Deze vormen kunnen tegengesteld zijn aan elkaar maar het mooie van expressie is dat dit ook weer nieuwe creatieve dingen op kan leveren.

Dansen en muziek maken

Dit is een onderdeel dat heel goed past bij indianen, want zij gebruiken dit vaak tijdens rituelen. Sommige van deze rituelen vinden plaats bij het knapperende kampvuur, terwijl andere plaatsvinden rondom een totempaal. Tijdens de dans wordt er vaak gesprongen op de maat van de muziek. Daarnaast zijn er ook instrumenten die de indianen hebben uitgevonden. De bekendste is de indiaanse fluit. Ook trommels worden gebruikt voor het pure natuurlijke, spirituele oer geluid. Tijdens een dans- en zangfeest, een 'pow wow' genoemd, komt de cultuur tot leven. In de steden wordt in de saloons de gasten vermaakt met een 'tack piano', soms met zang van een zanger of zangeres. Een 'tack piano' heeft het oude saloon geluid.

Grafische technieken en handvaardigheid

De fluiten van de indianen komen niet zomaar ergens vandaan. Deze maken ze van hout of riet en door het plaatsen van de gaten op precies de juiste plaats komt er de juiste toonhoogte uit. Verder maken de cowboys en indianen alles zelf. Denk aan kettingen, hoofdtoeien, totempalen, dromenvangers, lassotouw, hoeden, tekeningen op laarzen, enzovoorts.

Filmen en fotograferen

In het Wilde Westen zijn rond de tijd van het verhaal voor die tijd 'hypermoderne' camera's uitgevonden. Ze leggen het beeld in zwartwit haarscherp (maar wel met oneffenheden) vast! Plus ze zijn al een stuk kleiner worden waardoor je niet een extra paar paard en wagen nodig hebt om de camera te vervoeren. Natuurlijk willen ook onze scouts hun avonturen in het Wilde Westen vastleggen, zodat ze iets hebben om mee te nemen naar huis. Straks gelooft niemand dat ze in deze 4D bioscoop zijn geweest.

Schriftelijke expressie

De nieuwe wereld ontdekken vraagt er natuurlijk ook om al die verhalen mee naar huis te nemen. Daarom houden we een logboek bij waarin we al onze avonturen opschrijven. Anderen die het logboek na jou lezen kunnen hier dan weer van leren wanneer zij voor het eerst kennis maken met de mensen en de natuur om zich heen in dit gebied.

Om de spirituele rituelen van de indianen meer kracht bij te zetten worden ze ondersteund door gedichten. Deze zijn rijmend en worden vol overtuiging en passie verteld. Met een persoonlijke noot maken de scouts ze graag.

Toneelspelen

In de saloon worden regelmatig optredens gegeven met hele verhalen en grappen. Er gebeurt vaak wat en dus zijn er genoeg verhalen te vertellen om de gasten die hier samen komen te vermaken.

2.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Maak een plaats waar scouts op de foto kunnen gaan met andere scouts, geheel met decor en in cowboy- en indianenkleding. Natuurlijk zal het resultaat in zwartwit zijn en met oneffenheden, en dat geeft de foto extra sfeer;
- Aankleding subkamp en "ploegplekkie"; een saloon compleet met tack-pianomuziek.

2.4.3 Verwerken in activiteiten

- Stripverhaal maken over de ontdekkingstocht naar de andere culturen;

- Artikel schrijven om jouw scoutinggroep in de plaatselijke krant te promoten, max. 100 woorden;
- Eigen themalied maken en opvoeren.

2.4.4 Voorbeeldactiviteiten EXP

EXP 1: Dromenvanger

Postenspel

Doel van de activiteit:

Een indiaan hoort dat wij scouts soms nog wel eens last hebben van nare dromen. Gelukkig hebben indianen daar iets op gevonden, namelijk het slapen onder een dromenvanger. De hemel is doorweekt met dromen; zowel goede als slechte. Tijdens de nacht worden de slechte dromen gevangen in het web zodat je geen nachtmerries krijgt. Doordat goede dromen niet worden gevangen, zullen alleen deze dromen tot je komen.

Beschrijving:

Omdat het eigenlijk helemaal niet zo moeilijk is, laat je de scout helemaal zelf zijn gang gaan en ontdekken hoe dit het beste aan te pakken. Begin met zelf een kleur wol uitkiezen voor de basis van zijn of haar dromenvanger. Het frame van de dromenvanger moet natuurlijk helemaal worden ingewikkeld met wol voor het mooiste effect en met een druppeltje lijm zorg je ervoor dat het eerste stukje niet steeds los gaat. De binnenkant van de ring moet worden geregen met wol en soms een kraal. In het midden moet er een gat worden vrijgelaten om de goede dromen doorheen te laten gaan. Aan de onderkant van de dromenvanger kunnen tenslotte draden worden gehangen met aan het einde een veer. Hoe mooier en symmetrischer de dromenvanger is geworden, hoe beter het is gelukt en dus hoe meer nare dromen worden opgevangen.

Vorbereiding:

Voorbeeld maken, zie deze link voor wat achtergrondinformatie en instructies

<https://femkedegrijs.com/hsp-kennisbank/dromen/dromenvanger-maken/> of filmpje:

<https://youtu.be/sDgn6gLo348>



Materiaal:

- Een ring met de diameter van tussen de 10 en 25 centimeter. Deze ring moet wel stevig zijn en kan van metaal of hout zijn (ligt eraan wat makkelijker voorhanden is);
- Bollen (van dik) wol in verschillende kleuren;
- Schaar;
- Kralen;
- Veren;
- Lijm.

Tips & Veiligheid:

- Vergeet de vele en mooie resultaten niet vast te leggen op camera;
- Vaak weten scouts heel goed zelf welke dromenvanger van hun was, maar kunnen ze dit soort dingen simpelweg vergeten mee te nemen. Bedenk hoe hier mee om te gaan; door bijvoorbeeld hun namen er op te schrijven of het gelijk naar hun eigen spullen te laten brengen;
- Natuurlijk wordt er alleen met scharen gelopen wanneer ze op een veilige manier worden vastgehouden, laat staan er mee rennen;
- Verder in het algemeen er op letten dat er niet met de materialen gekliederd wordt, zodat er verantwoordelijk mee om wordt gegaan.

EXP 2: Regen- en zonnedans

Postenspel

Doel van de activiteit:

Het motto "Slecht weer bestaat niet, alleen slechte kleding" staat op onze buik geschreven. Maar nu is er een indiaan die ons graag een andere optie wil geven. Omdat we geen zin hebben in natte voeten, maar ook geen zin hebben in een lege waterfles, is het handig wanneer we het weer kunnen beïnvloeden. Dit kan natuurlijk heel goed door middel van een regen- en zonnedans.

Beschrijving:

De indiaan vertelt ons hoe een regen- en zonnedans er dikwijls uitziet. Je maakt een hoop geluid door gezamenlijk te zingen en de instrumenten te bespelen, terwijl je rond een totempaal of kampvuur danst. De scouts doen eerst een dans mee met de indiaan om er helemaal in te komen en vervolgens hebben ze even de tijd om er zelf een voor te bereiden. Hoe origineler, creatiever en opzwepender, hoe beter. Er wordt zowel gelet op zang als dans.

Vorbereiding:

Voorbeeld dans voorbereiden ter inspiratie.

Materiaal:

- Totempaal of kampvuur;
- Muziekinstrumenten, met minimaal iets van percussie.

Tips & Veiligheid:

- Laat iemand dit spel begeleiden die de scouts helemaal mee kan nemen in het enthousiast meedoen. Hoe gekker en uitbundiger het spel wordt gepresenteerd, hoe leuker het wordt!
- Uiteindelijk is iedere vorm van dansexpressie goed, maar ter inspiratie voor de staf van hoe een zonne- of regendans er uitziet, zoek eens op internet of volg de volgende link op YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=0WNLLNxURt4>.

2.5 Buitenleven

2.5.1 Activiteitsgebied in thema

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

Buitensport

'Buiten' zit al in het woord buitensport. Survivallen en buitensporten voelen over het algemeen aardig avontuurlijk en heldhaftig. Bij het survivallen ontdek je de natuur om je heen, maar ook de culturen van de mensen en gebieden waar je je begeeft. Andere culturen hebben vaak ook andere sporten die wij nog nooit hebben gespeeld of gezien.

Kennis van plant en dier

Volgens de indianen heeft elke vogelsoort zijn eigen kenmerken, die via de veren op mensen konden worden overgebracht. Een raaf staat bijvoorbeeld voor creativiteit, een arend voor kracht en een valk voor snelheid. Een dappere indiaan kan in de loop der jaren een indrukwekkende tooi opbouwen. De veren staan niet voor rangen maar worden uitgereikt als beloning voor een prestatie.

(voor meer informatie kijk bijvoorbeeld eens op: historianet.nl/beschavingen/noord-amerikaanse-indianen/indianen-21-indianenverhalen of www.indianen.eu/veren.htm of tinekevanurk.nl/begrippen/veren-ze-zijn-magisch-en-symbolisch)

Milieu/Natuurbeheer

Scouts leren milieubewust te leven. Van de indianen kunnen de scouts veel leren, want hun hele leven is gebaseerd op het leven met de natuur. Alles wat ze gebruiken komt direct uit de natuur en niets wordt weggegooid. Weggooien is zonde omdat voor ieder ding wel iets nuttigs te verzinnen is als tweede leven. De indianen leven onder het motto dat ze nooit meer dan ze nodig hebben gebruiken en ze de cirkel van het leven niet verstoren. Maar hoe pakken de indianen dit precies aan? De scouts denken na over welke elementen ze van de indianen over kunnen nemen.

Sterrenkunde

Waar je ook komt en hoe ver je ook bent, de sterren zullen er altijd hetzelfde uitzien. Zo ook hier in de bioscoop van het Wilde Westen. Dit maakt ze uitstekend geschikt om op te navigeren. Dan is het wel handig dat je ze ook kan herkennen. Op die manier kan je namelijk op elk gebied het avontuur aangaan. Wist je dat iedere ster en sterrenbeeld zijn eigen verhaal en karakter hebben?

Weer

Buiten zijn betekent natuurlijk ook dat het weer aanwezig is. In het Wilde Westen is het eerder te droog dan te nat. Toch kan het ook hier goed hard stormen. En denk ook aan de vele tornado's die net zo snel verdwijnen als dat ze verschijnen. Nu kan je schuilen in grotten, maar veel leuker is jezelf uitdagen en stevige constructies bouwen die het weer trotseren. Daarnaast hebben de indianen er wat op gevonden; zonne- en regendansen. Zo kan je er voor zorgen dat je het juiste weer hebt.

2.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Tumbleweed: ideaal om het Wilde Westen sfeertje neer te zetten en doordat deze planten zo'n bijzondere levensloop hebben, kunnen ze goed de nieuwsgierigheid van scouts prikkelen;
- Laat de scouts zelf een buitensport verzinnen;
- Natuur beheren op het RSW terrein.

2.5.3 Verwerken in activiteiten

- Net als de indianen, wordt er natuurlijk geen afval gemaakt tijdens de activiteiten. Alles is namelijk opnieuw bruikbaar als je er even bij stil staat;
- Op primitieve wijze kan er een weerstation gebouwd worden. Denk aan een steen aan een touw;
- Ondervindt de kringloop van het leven uit eigen hand. Laat scouts een uitwerpsel, zoals een uilenbal, paardenvijg of iets dergelijks determineren. Wat is erin 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 en plaatselijke boswachters.);
- Eten uit de natuur! Brandnetelthee/soep maken, smeerwortel pannenkoeken bakken.

2.5.4 Voorbeeldactiviteiten BL

BL1: Sterrenbeelden

Postenspel

Doel van de activiteit:

Raad het 3D-sterrenbeeld. Waar je ook komt en hoe ver je ook bent, de sterren zullen altijd er hetzelfde uitzien. Zo ook hier in de bioscoop van het Wilde Westen. Dit maakt ze uitstekend geschikt om op te navigeren. Dan is het wel handig dat je ze ook kan herkennen. Er zijn verschillende sterrenbeelden die voor ons op de aarde in 1 vlak lijken te staan. Eigenlijk zijn deze sterrenbeelden 3D in de ruimte. Wanneer je namelijk naar het 'midden' van het sterrenbeeld afreist, kun je het sterrenbeeld niet meer herkennen.

Beschrijving:

Op één scout na krijgt elke scout een ster (piepschuim bol of iets dergelijks) en een omschrijving waar hij/zij moet staan en de ster moet houden (welke hoogte) ten opzichte van de andere sterren(scouts). Hiervoor kunnen ze op het raster kijken. Wanneer de scouts op hun plek staan, staat de laatste scout voor het sterrenbeeld en moet vervolgens raden welk sterrenbeeld het is. Als dit te moeilijk is, kun je als postbemanning een scout laten kiezen uit plaatjes.

Vorbereiding:

- Sterren regelen (piepschuim bollen, zaklampen);
- Rasters printen en rasters maken op het speelveld;
- De drie plaatjes van de sterren printen.

Materiaal:

- Piepschuim bollen of zaklampen;
- Print van de rasters;
- Print van de plaatjes van de sterren (zie de digitale bijlagebrochure);
- Materiaal om de rasters op het speelveld te maken.

Tips & Veiligheid:

In de uitwerking van de sterrenbeelden is uitgegaan van ploegen ter grootte van maximaal zeven scouts. Wanneer je minder scouts hebt, of sterrenbeelden met meer sterren wil uitwerken, kan je er voor kiezen bamboestokken te introduceren waar de piepschuimen bollen op kunnen worden geprikt om het sterrenbeeld te vormen. Een andere mogelijke uitwerking is het samenvoegen van twee ploegen.

- Om het uitdagender te maken, kunnen de omschrijvingen graden bevatten waarop de scouts moeten staan ten opzichte van elkaar;
- Dit kan ook 's avonds met zaklampen, zodat het echte 'sterren' lijken;
- Wanneer de afstanden lastig zijn, kan het op een raster gedaan worden, die de postbemanning van tevoren op de grond heeft gemaakt.

BL2: Nieuwe flora en fauna

Doorlopend verzamelspel

Doel van de activiteit:

Maak je logboek compleet met de missende namen voor de verschillende dieren.

Beschrijving:

In dit ongerepte werelddeel zijn veel wilde dieren en planten te vinden. Deze kennen wij allemaal niet. Sommige hebben ook nog geen naam. Tijdens het kamp hangen er op verschillende tijden kaartjes aan de bomen en takken die de naam, omschrijving of afbeelding van een plant of dier bekend maken. Ieder kaartje geeft dus steeds een andere aanwijzing van het dier. Het is de taak van de scouts om deze flora en fauna allemaal te verzamelen in het logboek die ze aan het begin van het kamp krijgen en de juiste informatie aan het juiste dier/plant te koppelen. Verzamel ze allemaal! De ploeg met het meest volledige en juist ingevulde logboek krijgt de meeste punten.

De kaartjes mogen natuurlijk niet gestolen worden, want dat zou oneerlijk zijn. Wanneer de staf na de gezette tijden het kaartje niet terug kan vinden in het bos, wordt die dier- of plantensoort ongeldig verklaard en verdient niemand daar nog punten voor.

Te verzamelen informatie over een dier:

- Foto van het dier;
- Informatie over het dier;
- Korte hint.

Vorbereiding:

Alle naamkaartjes ophangen op gezette tijden.

Materiaal:

- Logboek;
- Naamkaartjes, zie de digitale bijlagebrochure;
- Manier om kaartje op te hangen; denk aan touwtjes.

Tips & Veiligheid:

- Je kunt de kaartjes ook als bonus geven op posten, bij het uitdelen van fourage of tijdens het avondspel, enz. Op deze manier ben je minder afhankelijk van sabotage;
- Als variant kun je ook een creatief element erin gooien en een dier of plant aanwijzen waar nog geen naam voor is. Aan de scouts is het dan de taak om de meest originele en meest passende naam te verzinnen. Misschien aan het einde van het kamp een korte verkiezing houden welke naam er wordt gekozen voor het dier of de plant?

2.6 Sport en spel

2.6.1 Activiteiten in thema

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 activiteiten uitvoeren. Scouts zijn daarbij inventief en zijn op zoek naar uitdaging en bij spelen willen ze de regels ook wel eens ter discussie stellen. De fysieke kracht en het coördinerend vermogen bij jongens en meiden in deze leeftijd ontwikkelt zich enorm. Het is daardoor leuk om ook strategische spelen in competitieverband te doen. Zo leren ze elkaar beter kennen en vertrouwen en ontdekken ze dat niet de individuele kwaliteiten, maar een goede samenwerking het succes van een groep bepaalt.

Sporten

Er zijn meerdere manieren om dit thema te verwerken in sporten. Er kan gekeken worden naar de verschillen tussen twee stammen (cowboys en indianen) en de fysieke kwaliteiten waarop de stammen verschillen of juist hetzelfde zijn. Beide stammen kunnen tegen elkaar activiteiten doen of juist los van elkaar zich specialiseren in hun eigen eigenschappen. Bijvoorbeeld cowboys: luchtbuikschieten. Voorbeeld indianen: pijl en boog schieten. Voorbeelden beide: paardrijden, lassowerpen.

Ook kun je gebruiken dat beide stammen op zoek willen naar goud of beide de scouts willen hebben en dat daarom een strijd gestreden kan worden. Dit kan bijvoorbeeld door 'capture the flag' of een ander spel waarbij meerdere teams moeten strijden om één of meerdere objecten

Postenspele en renspele

In dit thema kunnen handelspele goed verwerkt worden. Er kan tussen de cowboys en indianen door de scouts gehandeld worden om te zorgen dat beide stammen een goed leven hebben met alle grondstoffen die ze nodig hebben. De cowboys kunnen andere dingen maken (zoals geweren) die de indianen misschien wel willen hebben en andersom. Ook kunnen er skills zoals pistoolschieten en

boogschieten verhandeld worden. Er zijn veel mogelijkheden in posten en handelsspellen. Zelfs een smokkelspel waarin de scouts uit het indianenkamp of het goud uit het cowboykamp gesmokkeld moeten worden, is hier op zijn plaats.

Teamspelen

Binnen de indianen- en de cowboystammen gaat het om teamwork. De cowboys moeten samenwerken om de scouts te vangen en Basje moet ervoor zorgen dat de cowboys samenwerken om de scouts te bevrijden.

Binnenspelen

Scouting speelt zich voornamelijk buiten af. De RSW spelen zich dan ook buiten af. Spellen die hier voorgesteld worden, kunnen ook binnen gespeeld worden. Zoals 'De redding van Basje' of een handelsspel tussen indianen en cowboys.

2.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

De verschillen en overeenkomsten tussen de indianen en cowboys staan centraal, deze kunnen goed verwerkt worden in sport- en spel activiteiten in centrale kamp-/dagthema's.

2.6.3 Verwerken in activiteiten

- De 'final frontiers' zijn de mensen die nieuwe dingen ontdekken. Ga eens opzoek naar oplossingen die andere mensen op jullie problemen kunnen vinden. Werk eens samen met welpen of bevers of scouts van andere groepen om te kijken of jullie dingen hetzelfde doen en wat je van hen kunt leren en wat zij van jullie kunnen leren;
- Sporten heb je in vele soorten en maten. Van denk- tot krachtsporten. Welke sporten zijn er nieuw tegenwoordig of juist heel oud. Hoe waren de regels van sporten die wij nu goed kennen toen de sport ontdekt werd?

2.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SPS 1: Jacht op de scouts (hunt)

Doel van de activiteit:

In het themaverhaal ontsnappen onze scouts aan de indianen. Via dit spel komt dit deel van het thema leuk tot uiting. De scouts (patrouille A) moet van punt A naar punt B komen (grote afstand). De indianen (patrouille B) moet voorkomen dat de scouts op het eindpunt aankomen.

Beschrijving:

Dit spel wordt in twee patrouilles gespeeld. Eén patrouille (A) stelt de scouts voor en de andere patrouille (B) stelt de indianen voor. Patrouille A start op het beginpunt en moet naar het eindpunt. Maar patrouille B gaat ervoor zorgen dat dat niet gebeurt en gaat op zoek naar patrouille A. Patrouille A loopt/rent/sluipt van het startpunt naar het eindpunt zonder getikt te worden door patrouille B. Patrouille B sluipt/rent en tikt patrouille A. Wanneer een lid van patrouille A getikt is, neemt de tikker hem/haar mee naar de 'gevangenis' (bij de postbemanning of een getekend vierkant op de grond of iets dergelijks).

Vorbereiding:

Punt A en punt B vaststellen (dit moet een speelveld zijn, groot genoeg dat de scouts meerdere wegen hebben van punt A naar punt B en de indianen moeite hebben met het vangen van de scouts)

Materiaal:

Eventueel lintjes

Tips & Veiligheid:

Zorg ervoor dat er geen kinderen kwijt raken, wanneer het gebied te groot is.

SPS 2: De redding door Bas

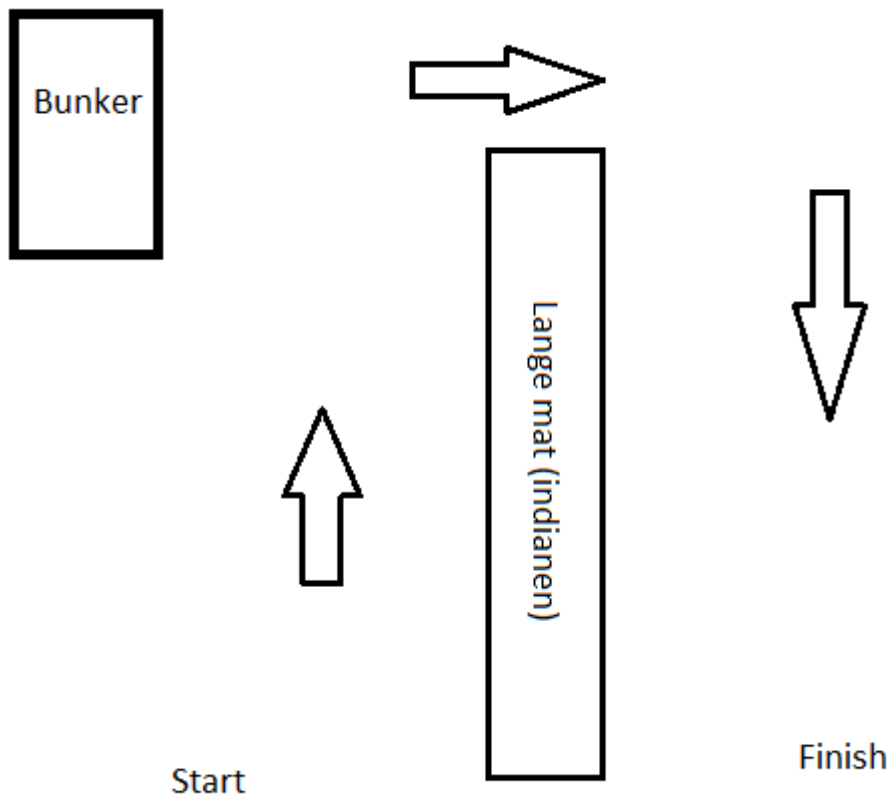
Doel van de activiteit:

De scouts zijn gevangen in het indianenkamp en Bas komt ze redden.

Beschrijving

De scouts (pionnen) zijn gevangen in het indianenkamp (lage bunker gemaakt van platen en palen/banken), zie ook afbeelding hieronder. Er zijn 3 taken in dit spel: Bassen, indianen en helpers. De Bassen hebben als doel om de scouts (pionnen) uit de bunker te krijgen en naar de finish te brengen zonder afgegooid te worden door de indianen. De indianen staan op een lange mat (rechthoek in het zand of het bos) en gooien de Bassen af met een zachte bal. De derde taak is de helpers, deze moeten de zachte ballen voor de indianen verzamelen en terugbrengen naar de indianen. De indianen mogen namelijk niet van de lange mat af.

Als een Bas geraakt worden met een zachte bal, moeten ze de pionnen weer terugleggen in de bunker. Het is leuk als er obstakels zoals bomen of zelf neergezette dingen in het veld staan waar de Bassen achter kunnen schuilen.



Vorbereiding:

- Bunker bouwen;
- Lange mat uitstippelen;
- Start en finish opzetten;
- Pionnen in de bunker zetten;
- Eventueel obstakels bouwen/neerzetten.

Materiaal:

- Planken en banken voor de bunker;

- Pionnen;
- Zachte ballen;
- Eventuele obstakels.

Tips & Veiligheid:

Let op de obstakels en gevaren daarvan.

2.7 Veilig en Gezond

Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel)

2.7.1 Activiteitengebied in thema

Koken/voeding

Veel gerechten zijn bij toeval of uit praktisch oogpunt ontdekt. De scouts kunnen zelf ook 'final frontiers' zijn in het maken van nieuwe gerechten. Zo kun je bijvoorbeeld de scouts een gerecht laten maken met alle lievelingsgroente van de scouts of juist dingen die ze niet lekker vinden combineren met iets wat ze wel heel lekker vinden. Of door de scouts willekeurig een ingrediënt te geven en dat ze daarmee een gerecht moeten maken.

Veiligheid

Wanneer er nieuwe dingen ontwikkeld worden, gaat dit niet zonder veiligheidsproblemen. Waar moet aan gedacht worden wanneer er mensen op Mars gaan wonen of op de maan. Hierover kunnen scouts leuke (gedachten) experimenten doen. Wat is er nodig om een veilige leefomgeving te krijgen en te behouden?

EHBO

Vroeger gebruikten ze allerlei andere medicijnen en geneesmiddelen dan tegenwoordig, dat was omdat er vroeger niet was wat er nu is qua geneesmiddelen. Kunnen de scouts bedenken hoe ze een probleem (EHBO) van nu op kunnen lossen met alleen materialen die ze vroeger ook hadden? Bijvoorbeeld dat er geen snelverband was of zachte watten of geen isolatie deken. Welke materialen kun je daarvoor gebruiken?

Omgaan met elkaar

De zoektocht naar nieuwe beschavingen, brengt communicatieve uitdagingen met zich mee. Hoe communiceer je met iemand die een andere taal heeft of geen woorden gebruikt om zich te uiten?

2.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- De scouts kunnen op zoek naar hoe andere scouts of speltakken hun dag doen en hoe ze dingen oplossen;
- De dag of het kamp kan in het thema zijn van verschillende communicatiemiddelen. Een dag niet praten of een dagdeel met je ogen dicht en dan kijken hoe ze dat oplossen. Er moeten dan oplossingen bedacht worden op problemen die je anders niet tegen zou komen;
- Ga eens langs bij een openluchtmuseum en focus dan op de geneeswijzen die ze daar gebruiken.

2.7.3 Verwerken in activiteiten

Nodig iemand van een EHBO-vereniging uit en haal die kennis van buiten bij scouting binnen. Laat deze persoon zijn kennis delen en verhalen vertellen over de geschiedenis van de EHBO en wat er vroeger allemaal anders was doordat men niet de kennis en materialen had die er nu wel zijn.

2.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

VG 1: Geneeskrachtige planten.

Doel van de activiteit:

De indianen genezen met materialen die ze vinden in het bos en de nabije omgeving. Eén van de indianen is ziek wanneer de scouts in het kamp zitten. Alle andere indianen zijn druk met het afweren van de cowboys en de taak van de scouts is nu om de zieke indiaan te genezen.

De scouts moeten de goede symptomen identificeren en daarbij de juiste geneeskrachtige planten vinden, daarmee kunnen ze de postbemanning weer beter maken.

Beschrijving

In een klein gebied rondom de zieke postbemanning liggen/hangen allemaal briefjes met symptomen van ziekten, sommige symptomen die de postbemanning ook heeft en andere niet. De scouts moeten op zoek naar de symptomen die de postbemanning heeft. Daarnaast hangen er briefjes met een andere achtergrondkleur waarop plaatjes en beschrijvingen van geneeskrachtige planten staan. Op deze briefjes staat ook waartegen de geneeskrachtige planten genezen. De scouts moeten de symptomen identificeren en de geneeskrachtige kruiden erbij zoeken en daarmee de postbemanning genezen. De geneeskrachtige kruiden zijn (naast dat ze omschreven zijn op de briefjes) ook op fysieke wijze aanwezig rondom de post.

Vorbereiding

- Namen en plaatjes van planten¹ in de omgeving van de post invoegen in de bestanden;
- Printen en ophangen van de verschillende briefjes;
- Ervoor zorgen dat de 'geneeskrachtige planten' te vinden zijn rondom de post;
- Postbemanning op de hoogte stellen van de symptomen die ze hebben en wanneer ze weer beter moeten worden.

Materiaal

- Briefjes;
- Geneeskrachtige planten.

Tips & Veiligheid

Zorg ervoor dat de planten die de symptomen matchen, niet giftig zijn.

VG 2: Vluchten

Doel van de activiteit:

Om veilig uit het indianenkamp te ontsnappen moeten de scouts een vluchtroute hebben. Bas heeft het indianenkamp onderzocht en heeft een veilige vluchtroute gemaakt. Maar hoe zorgt hij dat de scouts deze route volgen?

Beschrijving:

Deze activiteit wordt met twee ploegen gedaan. Beide ploegen maken een vluchtroute (binnen of buiten) van punt A naar punt B door middel van een kaart met omschrijvingen. Daarbij moeten ze nadenken over de snelste route, of het een veilige route is waar de indianen ze niet zo snel kunnen pakken en dergelijke. Wanneer beide vluchtroutes klaar zijn (hier krijgen ze maar 5-10 minuten voor) geven de ploegen elkaar de vluchtroutes en moeten de scouts elkaars vluchtroutes lopen en ervoor zorgen dat ze zo snel mogelijk van punt A naar punt B komen via de vluchtroute. Op de vluchtroute moeten obstakels zijn zodat het niet te makkelijk wordt.

Om het moeilijker te maken, doe je dit in een donkere ruimte, waarbij de vluchtroute alleen van tevoren ingezien kan worden en de scouts af zijn wanneer ze tegen iets aan botsen of lawaai maken.

Vorbereiding:

- Punt A en B moet vastgesteld worden;

¹ <https://www.google.com/url?q=https://potamogeton.webnode.nl/excursies/eetbare-plantjes/overzicht-eetbare-planten/&sa=D&ust=1529145088052000&usq=AFQjCNHfI9QHtHNaqbiKbRIF433xu3nq4A>

- Obstakels in het vluchtgebied gebouwd/neergezet;
- Eventueel een kamer/lokaal verduisteren.

Materiaal:

- Obstakels;
- Papier en schrijfwaar om de vluchtroutes te maken.

Tips & Veiligheid:

- De obstakels moeten niet gevaarlijk zijn;
- Soms vinden scouts het te eng om een donkere kamer in te gaan, let hierop.

2.8 Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij horen in het activiteitengebied Samenleving. Scouts kunnen zelf nadenken over hun bijdrage aan de samenleving. Welke doelen willen ze bereiken in de samenleving, de scouts kunnen zich als groep inzetten om deze doelen te bereiken.

2.8.1 Activiteitengebied in thema

Het themaverhaal gaat over de Amerikaanse samenleving in de 19e eeuw. Daar leven de oorspronkelijke bewoners van Amerika maar ook de emigranten uit Engeland, Nederland en andere Europese landen. Welke gebruiken, ceremonies en omgangsvormen zijn in die tijd gebruikelijk, wat hebben ze meegenomen uit hun oorspronkelijke land van herkomst en wat zijn de verschillen met de oorspronkelijke bewoners. In het themaverhaal komen de scouts terecht in een andere samenleving. Ga met de scouts op zoek naar wat de verschillen zijn tussen deze samenlevingen, maar hoe verhoudt dat zich tot de huidige maatschappij. Zijn er in de basisovereenkomsten in de samenlevingen van Amerika en van de scout Bas.

Je eigen omgeving:

De weg vinden in je eigen omgeving in je land. De overgebleven scouts gaan op zoek naar Bas. Hoe lukt het hen daar de weg te vinden door het land, in het doolhof van gebruiken, die je nog niet kent of zelfs nog nooit van gehoord hebt. Welke technieken worden gebruikt om de weg te vinden in de (on-)bekende omgeving en wat doen de indianen om de weg te vinden in het onbekende land. Hoe kun jij je oriënteren?

Cultureel erfgoed

Wat zijn de belangrijke en bekende gebouwen van het land, wat zijn de verschillen met de bekende gebouwen in jouw land. Wat zijn de overeenkomsten in de gebouwen? Het regeringsgebouw in de VS ziet er heel anders uit dan het regeringsgebouw in Den Haag en ook de gebouwen waar religie wordt beoefend, hoe doen de oorspronkelijke bewoners dat, gaan zij naar een gebouw of hebben zij een religieuze plaats.

Bij de indianen heeft alles een oorsprong en voert altijd terug naar de voorouders, die traditioneel in ere worden gehouden. In Nederland hebben we ons erfgoed, waarop we zuinig zijn en deze onderhouden, denk hierbij aan historische gebouwen, zoals de Heksenwaag in Oudewater, Kaasmarkt in Alkmaar.

De schilderkunst van de indianen weergeeft hun expressie, maar vergelijk dat eens met de Hollandse meesters als Vincent van Gogh, Rembrandt en Karel Appel. Welke materialen gebruikten de schilders of zijn er toch overeenkomsten?

Amerika, met name Hollywood, staat bekend om zijn filmhistorie, vele westernfilms zijn opgenomen op de prairie in de reservaten van de indianen. Nederland heeft niet zo'n grote filmhistorie.

Maatschappij

Ga op zoek naar de verschillende manieren waarop de samenleving is ingericht, maar kijk ook naar de overeenkomsten ten opzichte van de oorspronkelijke bewoners en emigranten.

Elke indianenstam is een kleine samenleving met hun eigen gebruiken. Veel wordt door de stamoudsten beslist, iedereen mag zichzelf en alles ontdekken en ontplooien, alles is gericht op samen, met en voor iedereen. In onze maatschappij zijn er duidelijke regels in de vorm van wetten. Maar door gebruiken, vaak ook streekgebonden, zijn er verschillen, die niet in een wet zijn vastgelegd. In Nederland zijn we gewend te zeggen wat we denken, bij de indianen is dat zeker niet gebruikelijk en wordt het zelfs niet gewaardeerd, dat je de oudere leden van de stam tegensprekt.

2.8.2 *Verwerken in het centrale kamp-/dagthema*

Kijk met de inrichting van je terrein naar de verschillen van de Amerikaanse samenleving van de oorspronkelijke bewoners, emigranten en onze Nederlandse maatschappij. Geef verschillende ploegen een opdracht mee om hun kampterrein in te richten waarmee je kenmerken van de samenlevingen naar voren kunt laten komen.

2.8.3 *Verwerken in activiteiten*

- Richt je in het bedenken van activiteiten met organisaties die daar actief kunnen zijn of worden in geval van rampen, denk hierbij vooral aan Unicef, Artsen zonder Grenzen, Oxfam Novib etc.;
- Het verhaal gaat over de samenleving in Amerika van de 19e eeuw. Ook in de Nederlandse samenleving hebben we te maken met verschillende gebruiken en culturen, hoe gaan we hier mee om, wat zijn de tegenstellingen, maar er zijn ook overeenkomsten. Denk hierbij aan verschil in staatsinrichting, staten in vergelijking met provinciën, president versus koning;
- Hoe kun jij het themaverhaal in film omzetten? Denk hierbij aan de technische mogelijkheden.

2.8.4 *Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten*

SL 1: De wet van de Staat

Postenspel

Doel van de activiteit:

Scouts ontdekken in welke regels in welke staat gelden en ontdekken verschillen met de wetten en regels in Nederland.

Beschrijving:

De scouts maken een puzzel met alle staten van Amerika. Per staat staan er een aantal opvallende regels en wetten vermeld die in die staat gelden. Bespreek met de scouts het verschil tussen deze wetten en hoe het in Nederland gaat. Bespreek ook de verschillen tussen de staten, niet in het hele land gelden dus dezelfde wetten en regels.

Voorbeelden van opvallende regels per staat:

<https://www.nutteloze-feiten.nl/rare-wetten/rare-wetten-amerika/>

- In North Dakota is het verboden een indiaan op een paard neer te schieten, tenzij je in een huifkar rijdt;
- In Winchester (Massachusetts) mogen vrouwen niet koorddansen, behalve in de kerk;
- In Pocatella is het dragen van verborgen wapens verboden, behalve als ze duidelijk zichtbaar zijn;
- In Kentucky is het voor een vrouw verboden zich in badpak op de snelweg te bevinden, behalve als ze door minstens twee politieagenten begeleid wordt, of als ze lichter is dan 45 kilo of zwaarder dan honderd kilo. Dit geldt overigens nadrukkelijk niet voor vrouwelijke paarden;
- In Louisiana geldt het als een simpele overtreding als je iemand bijt, tenzij je dit doet met een vals gebit, dan is het een zware overtreding;
- In Californië is het verboden vanuit een auto op wilde dieren te schieten. Behalve op walvissen;

- In Delaware is het verboden over water te vliegen, behalve als men voldoende eten en drinken bij zich heeft;
- In Columbus is het verboden op je veranda te zitten, tenzij je netjes gekleed bent;
- In Boston is het volgens de wet verboden een bad te nemen, behalve op doktersvoorschrift;
- In Detroit is het verboden in een auto te vrijen, behalve als hij op je eigen grond staat;
- In Newark (New Jersey) is het verboden ijs te verkopen na zes uur 's middags, behalve als iemand een briefje van de dokter kan overleggen;
- Er mag geen paard Fountain Inn binnen, behalve als hij een broek draagt;
- In Hawaii mogen munten niet in iemands oren geplaatst worden;
- In Texas mogen kinderen geen bijzondere of opvallende kapsels hebben;
- In Californië heb je een probleem wanneer je door een zwembad wil fietsen;
- In Alabama is het verboden in de kerk een valse snor te dragen die tot lachen aanzet;
- Ook is het in Alabama verboden op zondag domino te spelen;
- En het is in Alabama verboden maskers te dragen in het openbaar;
- In Illinois is het verboden te plassen in de mond van je buurman;
- Ook is het in Illinois verboden neuriënd op straat te lopen op zondag;
- In Maine is het verboden je kerstversiering na 14 januari nog te hebben hangen;
- En in Maine is het verboden uit een vliegend vliegtuig te stappen;
- In North Dakota is het verboden te gaan liggen en in slaap te vallen met je schoenen aan;
- In Arkansas is het strafbaar om Arkansas verkeerd uit te spreken;
- In Arkansas mag een man zijn vrouw slaan, maar niet vaker dan 1x per maand;
- In Iowa moeten eenarmige pianospelers gratis optreden;
- In Connecticut mag je geen witte wandelstok gebruiken, tenzij je blind bent;
- In Glendale is het verboden op straat te kaarten met een indiaan;
- In Delaware is het niet de bedoeling dat broeken bij de heupen en billen strak zitten;
- In Washington is het verboden stippen op de Amerikaanse vlag te tekenen;
- In Washington is het verboden te doen alsof je ouders rijk zijn;
- In Fort Madison moeten brandweermannen verplicht een kwartier oefenen voor ze naar een brand rijden;
- In Massachusetts zijn kogels officieel geen betaalmiddel;
- In Natoma (Kansas) is het verboden een mes te gooien naar iemand in een streepjeshemd;
- In Rumford (Maine) is het voor een huurder verboden zijn huisbaas te bijten;
- In Vermont is het verboden onder water te fluiten;
- In Sarasota is het verboden om te zingen terwijl je een badpak draagt;
- Brandweerwagens zijn bij wet verplicht bij elk rood stoplicht te stoppen in New Orleans;
- In de gehele VS mag je geen contact hebben met buitenaardse wezens en hun voertuigen. Op straf van 1 jaar cel of een boete van \$5000;
- In Saco (Missouri) is het voor vrouwen verboden hoeden te dragen die kinderen, dieren of verlegen mensen aan het schrikken kunnen maken;
- In St Louis is het voor een brandweerman die dienst heeft verboden een vrouw te redden die niet volledig gekleed is;
- In Chicago (Illinois) word je op de bon geslingerd als je in je pyjama aan het vissen bent;
- In Georgia is het verboden een naakte etalagepop aan te kleden als de winkelruit niet bedekt is;
- In Montana is het verboden om meer dan één wekker tegelijk te zetten;
- In Louisiana is het illegaal om een bank te overvallen en dan een bankmedewerker dood te schieten met een wapen;
- In Long Beach is het verboden te vloeken op een minigolfbaan;
- In Miami is het voor mannen verboden een strapless jurk te dragen;
- In Nebraska is het voor een moeder verboden haar dochter te laten permanenten zonder staatsvergunning;
- In Omaha mogen kappers de borsten van hun klanten niet scheren;

- Het is verboden de kleren die je aanhebt te verkopen om een gokschuld te kunnen betalen in New Hampshire;
- In Hood's Town (Oregon) mag je alleen jongleren met een vergunning;
- In Pennsylvania dient een automobilist zijn auto aan de kant van de weg te zetten en te bedekken met een doek die de kleur heeft van de omgeving zodra hij of zij een koppel paarden ziet naderen. Zijn de paarden dan nog schrikachtig, dan dient de auto uit elkaar geschroefd te worden en de onderdelen dienen te worden verborgen onder de dichtstbijzijnde bosjes;
- In Providence (Rhode Island) is het verboden op zondag een tandenborstel en tandpasta aan dezelfde klant te verkopen;
- In Bellingham (Washington) mag een vrouw onder het dansen niet meer dan drie stappen achteruit doen.

Vorbereiding

- Puzzel maken van de staten van Amerika;
- Rare wetten en regels per staat opzoeken.

Materiaal

Puzzel van Amerika

SL 2: Samenleving en techniek

Doel van de activiteit:

Welke invloed heeft de techniek op de Amerikaanse samenleving, wat wordt er in Amerika ontwikkeld, denk aan Silicon Valley en 4D techniek in Hollywood. En welke invloed heeft de ontwikkeling in Amerika dan weer op de Europese samenleving

Welke technische Steampunk attributen hebben de indianen in het verhaal tot hun beschikking. De scouts maken zelf een steampunk attribuut die ze kunnen gebruiken in hun thema aankleding.

Beschrijving:

OKO: overkoepelende opdracht, of thuisopdracht.

De scouts krijgen de opdracht om een technisch element te maken dat ze kunnen gebruiken bij de indianen. Maak een voorwerp met moderne technieken in de steampunkstijl waar de indianen iets aan hebben in hun strijd tegen de cowboys, in het beschermen van hun woongebied of in hun dagelijks leven. Laat de scouts nadenken over welke moderne technieken op dit moment worden ontwikkeld in Amerika. Hoe zouden deze technieken bij de cowboys en indianen zijn gebruikt als ze die toen al tot hun beschikking hadden.

Maak een beschrijving van voorwaarden waar het eindproduct aan moet voldoen, zoals materiaalgebruik, creativiteit en link met het thema. Om dit goed te kunnen beoordelen kun je de scouts ook vragen een beschrijving te geven van het product en hoe de indianen het gebruiken. Het is ook leuk de scouts van tevoren te vragen een bepaald voorwerp mee te nemen dat uiteindelijk in deze opdracht verwerkt moet zijn. Je kunt de scouts de opdracht tijdens de RSW laten uitvoeren of ze deze opdracht al van tevoren geven zodat je het eindproduct al tijdens de RSW tot hun beschikking hebben.

Vorbereiding:

- Opdracht voor de scouts opstellen;
- Eisenlijst maken voor de beoordeling, denk aan: komt de technische ontwikkeling oorspronkelijk echt uit Amerika, praktisch nut voor de indianen gebruik van voorgeschreven materialen, gelijkenis met echte steampunkattributen;
- Om de creativiteit zo eerlijk mogelijk te beoordelen kun je aantal bonuspunten geven van 10 tot 1 voor de 10 'mooiste' eindproducten.

Materiaal:

Je kunt een bepaald materiaal of voorwerp voorschrijven als basis voor de opdracht of die in het eindproduct moet worden verwerkt

Tips & Veiligheid:

Als je niet wil dat de scouts wapens gaan maken op de RSW kun je dat meenemen in je beoordelingseisen.

SL3 Samenleving - In of uit de hinderlaag

Doel van de activiteit:

De emigranten, later cowboys, hadden ook een stuk land nodig en verdreven zij de indianen van hun land. De indianen legden op hun beurt hinderlagen aan. Hoe kun jij voorkomen dat jouw land wordt ingenomen.

Beschrijving:

Teken op een groot vel (bijvoorbeeld flipover met ruitjes) een land uit. Je mag het hele vel gebruiken. Ergens in jouw land ligt een belangrijk element begraven, denk aan een goudmijn, die veel geld oplevert. Teken deze op jouw kaart in. Uiteraard zijn jouw hinderlagen zo opgesteld dat zij nimmer bij jouw goudmijn kunnen bereiken.

Er zijn diverse hindernissen te bedenken;

- Overstroming van dat stuk land (het doorsteken van een dam);
- Overtal;
- Aanleg van een spoorlijn dwars over het land van de ander;
- Drijfficht van de bizon;
- Stammenoorlog tussen de indianen.

Je moet hier 5 hinderlagen in tekenen:

- Elke hinderlaag heeft meer punten, kies de hinderlaag die jou moeilijker te beheersen valt met meer punten. De laagste hindernis begint met 2 punten;
- Aan de zijkant van jouw kaart moet van boven naar onder worden genummerd worden van A tot en met Z (uiteraard afhankelijk hoeveel hokken je gebruikt);
- Aan de onderzijde moet van links naar rechts genummerd worden van 1 tot en met 30. (ook hier geldt afhankelijk van het aantal hokken dat je gebruikt).

Ga met twee ploegen op enige afstand zitten, teken de kaart in, zorg dat jouw tegenpartij geen zicht heeft op jouw kaart. Per beurt mag je een coördinaat roepen, afhankelijk of deze een hinderlaag treft, kun je verder spelen. Zodra alle hinderlagen uit het spel zijn, moet je nog de goudmijn vinden. Je moet eerst alle hinderlagen uit het spel spelen alvorens je de goudmijn kunt overnemen.

Vorbereiding:

Zet een ruimte af, waar de landkaarten kunnen worden ingetekend met de betreffende hindernissen zonder dat de andere partij gelegenheid heeft mee te kijken.

Benodigdheden:

- Flipovervellen;
- Stiften;
- Pennen;
- A4 papier om de coördinaten te noteren die je hebt benoemd zodat je goed kunt bepalen waar de goudmijn zich kan bevinden;
- Schilderstape om landkaart op te hangen;
- Zeil om een afscherming tussen beide partijen te maken.

Tips & Veiligheid:

- Voor het intekenen van de kaart met hindernissen een maximale tijd instellen;
- Beoordeel hier de samenwerking binnen de ploeg.

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 jouw 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 5 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.

Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie

kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. (Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie). Kijk voor meer informatie op <https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

4 Weekendverloop

Er zijn twee opties; een compleet weekend of 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.

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

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

5 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is 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, leidinggevenden 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 kan opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

6 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 regionaal 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 meerwaarde, 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-2019>.

7 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.

7.1 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.

De speldraad voor dit seizoen (2018/2019) is 'The Final Frontier' waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van Scoutingtechnieken én moderne technieken de wereld voorbij hun grenzen te verkennen. De jeugdleden worden gestimuleerd om hun eigen grenzen te ontdekken en onbekend gebied te betreden. Daarom krijgen de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken in deze speldraad extra aandacht.

Voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

Seizoen	Speldraad	Aandacht voor	Activiteiten-gebieden
2014/15	Expeditie Ghana: "De geheimen van Anansi"	Het internationale aspect van Scouting	Internationaal; Samenleving; Identiteit
2015/16	De Toekomstboom	Samenwerken met elkaars kwaliteiten en aan een duurzame toekomst	Buitenleven; Identiteit
2016/17	Binnenste buiten	De open verbondenheid met de buitenwereld en wat betekent Scouting voor jongeren en de omgeving	Samenleving; Veilig&Gezond
2017/18	Opposites attract - Dare 2 Explore	Het ontdekken van je eigen kwaliteiten en die van anderen	Identiteit; Expressie

7.2 De spelbrochures

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

Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers. De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. 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 leidinggevendenden ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

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

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regioregio-organisator, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regioregio-organisator ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regioactiviteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regioregio-organisator zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regioregio-organisator. 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.

8 Speldraad 2018/2019: The Final Frontier

8.1 Uitleg

“Space the Final Frontier.....”. Zo opende elke aflevering van de (nog steeds) populaire televisieserie ‘Star Trek’. De bemanningen van de USS Enterprise ontdekten elke week nieuwe werelden of stonden voor nieuwe technische uitdagingen. In de 19e eeuw was Noord-Amerika de Final Frontier.

Avonturiers en Pioniers trokken vanuit het oosten naar het westen van Noord-Amerika, om daar nieuw geluk en nieuwe plekken te vinden om daar te wonen en te werken. Onderweg stonden deze pioniers voor nieuwe technische uitdagingen en kwamen in aanraking met nog onbekende stammen van Native Americans.

Via deze speldraad willen we jeugdleden prikkelen om zich te ontwikkelen door vernieuwende en uitdagende activiteiten. Met behulp van Scoutingtechnieken én moderne technieken verkennen ze de wereld voorbij hun eigen grenzen. Zo komen ze meer te weten over Scouting wereldwijd en andere culturen. Kernwoorden hierbij zijn:

- je eigen grenzen uitdagen;
- survival;
- onbekend gebied betreden.

Elke leeftijd zal dat op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat elk huis anders is en dat de bewoners zo hun eigen manieren hebben. Op speelse wijze maken ze een beetje kennis met robotica en programmeertalen (geheimtaal). Welpen kijken buiten hun eigen horde en gaan op bezoek bij een horde van een andere spelsoort (lucht - land - water) en ontdekken waar de overeenkomsten en verschillen liggen. Met behulp van magneten ontdekken ze welke materialen magnetisch zijn of ze leren een simpele boodschap over te brengen met een binaire code. Scouts maken een straalverbinding met een andere groep en gaan aan de slag met soldeerprojectjes van de Service Kring Jota-Joti (SKJJ) op www.kitbuilding.org (bijvoorbeeld deze: [Een lampje op een CD laten branden](#)²⁾). Explorers gaan op reis naar de wereldsteden en ontdekken waarom hun eigen stad of dorp ook een plek van wereldformaat is. Roverscouts bezoeken de zeven nieuwe wereldwonderen en creëren hun eigen achtste wereldwonder.

8.2 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken:

Internationaal: Scouting is een internationale, wereldwijde organisatie. Bij het activiteitengebied Internationaal doe je mee aan internationale uitwisselingsactiviteiten waarbij je meer te weten komt over Scouting wereldwijd en andere culturen.

Uitdagende Scoutingtechnieken: Bij Scouting worden nog allerlei technieken gebruikt, oude én nieuwe. In het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken zijn de activiteiten opgenomen waar je een bepaalde techniek bij nodig hebt. Hierbij kun je denken aan: hakken, zagen, stoken, kaart en kompas, routetechnieken, schiemanen, pionieren, zeilen, roeien, wrikken, primitief koken, seinen, vliegen en modelbouw. Voor advies over moderne techniek kun je terecht bij de service Kring Jota-Joti (kitbuilding.org).

2

http://kitbuilding.org/index.php?option=com_phocadownload&view=category&download=76:soldeerproject&id=5:workshop-documenten&Itemid=942&lang=nl

9 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Bouk de Wit
Chris van Arenthals
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeyer
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Iris de Jong
Johanna Sanger
Lise Berghuis
Lisette Eggelmeijer
Marcel Baartmans
Nienke Vermeer
Petra van Ruiswijk
Pieter Berghuis
Robin Bastiaan
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum

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 2019.

© 2018 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2020

De spelbrochure 2019-2020 staat geheel in het teken van de viering van 100 jaar welpen in Nederland! 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



**Download de brochure
en de bijlagen hier!**



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

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