

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2020-2021

‘Expedition Jungle Fever’



Ter ere van de ontdekking van de oerscouts in de Amazone wordt er een expeditie vanuit Nederland naar de Amazone georganiseerd. De stoere Bearina Grylls leidt deze expeditie. Er gaat echter een mythe rond dat er in de Amazone een oermonster woont. Alle vreemde geluiden die ze horen zijn nu erg beangstigend en de aanwezigheid van andere mythische monsters wordt ook niet uitgesloten. Wat nu? Kunnen de scouts samen met Bearina de expeditie tot een goed einde brengen?



Voorwoord

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

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

In de spelbrochure regionale Scoutingwedstrijden 2020 (Jungle Fever) presenteerden we een verhaal waarin alles draaide om het zoeken naar een geneesmiddel voor een fictief virus. Het verhaal werd bedacht en geschreven in de eerste helft van 2019. Niets deed toen vermoeden dat we een jaar later geconfronteerd zouden worden met een echt gevaarlijk virus, dat grote gevolgen heeft voor onze samenleving. Het themaverhaal ligt nu zo dicht bij de werkelijkheid ligt dat het bij zowel scouts als leiding gevoelig kan liggen. Daarom hebben we besloten om het themaverhaal te herschrijven. Het herschreven verhaal kun je in dit document lezen.

Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven. Ter ere van de ontdekking van de oerscouts in de Amazone wordt er een expeditie vanuit Nederland naar de Amazone georganiseerd. De stoere Bearina Grylls leidt deze expeditie. Er gaat echter een mythe rond dat er in de Amazone een oermonster woont. Alle vreemde geluiden die ze horen zijn nu erg beangstigend en de aanwezigheid van andere mythische monsters wordt ook niet uitgesloten, de scouts worden steeds banger. Gelukkig komt Brandon Powers ze redden als de oversteek van de rivier de Amazone totaal misloopt en loodst hij ze verder de jungle in. Wanneer ze bij de oerscouts komen, blijken zij een offerritueel te hebben met bananen en blauwe bloemen om het oermonster weer een jaar stil te houden. Het offerritueel wordt echter bruut verstoord door D.A. Hinda, zij heeft ontdekt dat het oermonster niet meer is dan een kleine gele brulkikker uit India die een iets te grote mond heeft voor haar grootte. Als de brulkikkers gevangen zijn keert de rust terug in de Amazone. De scouts en de oerscouts wisselen ervaringen uit en D.A.Hinda gaat terug naar India om de brulkikkers thuis te brengen.

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

Voorwoord	2
1 Expedition Jungle Fever	6
1.1 Inleiding	6
1.2 Korte versie van het verhaal	6
1.3 Werken met het thema	6
1.4 Roluitwerking	6
1.5 Voorafgaand aan de RSW	7
1.6 Bij aankomst in de Amazone (aankomst scouts op de RSW)	7
1.7 Theatermomenten	8
1.7.1 Jungle Fever (eerste theater)	8
1.7.2 Cross the river Amazone (tweede theater)	8
1.7.3 Expedition into the jungle (derde theater)	9
1.7.4 Ontmoeting oerscouts (vierde theater)	11
1.7.5 Het offer (vijfde theater)	12
1.8 Start LSW	13
1.9 Tips per scène	13
1.9.1 Bij aankomst	13
1.9.2 Jungle Fever	14
1.9.3 Cross the river Amazon	14
1.9.4 Expedition into the jungle	14
1.9.5 Ontmoeting oerscouts	14
1.9.6 Het offer	15
1.10 Tips voor theater algemeen	15
2 Activiteiten	17
2.1 Sport & Spel	17
2.1.1 Activiteitengebied in thema	17
2.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	17
2.1.3 Verwerken in activiteiten	17
2.1.4 Voorbeeldactiviteiten S&S	17
2.2 Buitenleven	20
2.2.1 Activiteitengebied in thema	20
2.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	21
2.2.3 Verwerken in activiteiten	21
2.2.4 Voorbeeldactiviteiten BL	21
2.3 Internationaal	24

2.3.1	Activiteitengebied in thema	24
2.3.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	24
2.3.3	Verwerken in activiteiten	24
2.3.4	Voorbeeldactiviteiten INT	24
2.4	Expressie	26
2.4.1	Activiteitengebied in thema	26
2.4.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	27
2.4.3	Verwerken in activiteiten	27
2.4.4	Voorbeeldactiviteiten EXP	27
2.5	Uitdagende Scoutingtechnieken	29
2.5.1	Activiteitengebied in thema	29
2.5.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	29
2.5.3	Verwerken in activiteiten	29
2.5.4	Voorbeeldactiviteiten UST	29
2.6	Veilig en Gezond	31
2.6.1	Activiteitengebied in thema	31
2.6.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	31
2.6.3	Verwerken in activiteiten	32
2.6.4	Voorbeeldactiviteiten VG	32
2.7	Samenleving	34
2.7.1	Activiteitengebied in thema	34
2.7.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	35
2.7.3	Verwerken in activiteiten	35
2.7.4	Voorbeeldactiviteiten SL	35
2.8	Identiteit	36
2.8.1	Activiteitengebied in thema	37
2.8.2	Verwerken in het centrale kamp-/dagthema	37
2.8.3	Verwerken in activiteiten	37
2.8.4	Voorbeeldactiviteiten ID	37
3	Organisatietips	40
4	Weekendverloop	42
5	Laat je zien	44
6	Tips om groepen te betrekken	45
7	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	46
8	Speldraad 2019/2020: 'Jungle Fever'	49
8.1	Uitleg	49
8.1.1	Wat willen we bereiken met deze speldraad?	49

8.1.2	Waar kan je aan denken bij deze speldraad?	49
8.2	Activiteitsgebieden	49
8.2.1	Activiteitsgebied Sport & Spel:	49
8.2.2	Activiteitsgebied Buitenleven:	49
9	Colofon	50

1 Expedition Jungle Fever

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 de aansluiting naar de LSW vind je onderaan dit hoofdstuk.

1.2 Korte versie van het verhaal

Ter ere van de ontdekking van de oerscouts in de Amazone wordt er een expeditie vanuit Nederland naar de Amazone georganiseerd. De stoere Bearina Grylls leidt deze expeditie. Er gaat echter een mythe rond dat er in de Amazone een oermonster woont. Alle vreemde geluiden die ze horen zijn nu erg beangstigend en de aanwezigheid van andere mythische monsters wordt ook niet uitgesloten, de scouts worden steeds banger. Gelukkig komt Brandon Powers ze redden als de oversteek van de rivier de Amazone totaal misloopt en loodst hij ze verder de jungle in. Wanneer ze bij de oerscouts komen, blijken zij een offerritueel te hebben met bananen en blauwe bloemen om het oermonster weer een jaar stil te houden. Het offerritueel wordt echter bruut verstoord door D.A. Hinda, zij heeft ontdekt dat het oermonster niet meer is dan een kleine gele brulkikker uit India die een iets te grote mond heeft voor haar omvang. Als de brulkikkers gevangen zijn keert de rust terug in de Amazone. De scouts en de oerscouts wisselen ervaringen uit en D.A.Hinda gaat terug naar India om de brulkikkers thuis te brengen.

1.3 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 themafiguren terug zoals deze in dit RSW-themaverhaal worden beschreven. Voor scouts die naar de LSW gaan wordt het daarmee herkenbaar en één geheel. Veel plezier!

1.4 Roluitwerking

- **Danny Alex Hinda (D.A.Hinda)** - De professor/doctor doet onderzoek in de tropen. Niemand weet echt of het een man of een vrouw is en de professor is daar zelf ook helemaal niet in geïnteresseerd. Hij/zij is altijd op zoek naar meer geld om het onderzoek voort te zetten. Al dit onderzoek vormt het levenswerk van de professor en het boek dat daar over geschreven wordt heet dan ook heel dramatisch *De Geschiedenis van Mens en Dier in ziekte en gezondheid*. Danny is altijd bezig met observaties, aantekeningen, boeken en onderzoeken. Wanneer er uit het lab testresultaten komen dan moet alles daarvoor wijken en wanneer de *Malvern Zetasizer 3000 Deeltjesgrootte Analysator* aangeeft klaar te zijn met een analyse dan wordt niets of niemand nog gehoord.
- **Bearina Grylls** - Een stoere tante die op haar 18e van haar eigen, met bijbaantjes bij elkaar gesprokkeld geld, een wereldreisticket heeft gekocht. Na die eerste wereldreis is ze nooit meer gestopt met reizen en heeft haar werk gemaakt van het bezoeken van onbereikbare, onbekende stammen en die dan observeren. Het Amazonegebied, het oerwoud en de stam van de oerscouts kent ze al. Zij is dan ook de expeditieleidster. Bearina weet wat ze wil en is recht door zee, goudeerlijk, maar daarmee ook regelmatig aan de botte kant.

- **Brandon Powers (Captain BP)** - Dit is de redder in nood, de Jerommeke waar iedereen op wacht als alles mis gaat. Op en top militair, haar gemillimeterd, de tijd wordt gemeten in 1100 hours. Oerwoud is iets om te overwinnen, dus als je er doorheen kan met een bijl en een kapmes, dan is er geen enkele reden om er omheen te gaan. Een man tot man gevecht gaat hij zeker niet in de weg en zijn zwarte band in kravkarachi is het levende bewijs dat hij die gevechten dan ook eigenlijk altijd wint. Aan rugzakken met uitrusting doet hij niet, nergens voor nodig. Overleven is volgens hem simpelweg een kwestie van niet doodgaan. Omdat je nooit weet wanneer het handig is, draagt hij wel altijd een touw bij zich want in fast roping is hij de beste ter wereld. Captain BP is ondanks al zijn enorme kwaliteiten heel gewoon gebleven. En hoewel hij niet van plan is om dood te gaan werkt hij wel altijd aan zijn laatste brief voor zijn moeder, want als het dan toch gebeurd wil hij op een goede manier afscheid van haar hebben genomen.
- **Vlogger Eviscoutorials** – Evi is een beetje een onhandige, maar wel een heel enthousiaste vlogger van Scouting Nederland. Ze probeert graag van alles uit en zoals in haar vlog te zien is, is ze erg ondernemend en niet voor één gat te vangen. Ze is al op veel plekken in Europa geweest en een heel aantal grote Scoutingevenementen bezocht. Ze weet van een HUDO nog een feest maken en hoewel haar enthousiasme aanstekelijk werkt, is het soms ook heel vervelend als je in de stromende regen je tent staat op te zetten en er gelachen moet worden omdat dat leuker staat in zo'n vlog. Haar taak deze expeditie is om alles vast te leggen wat er gebeurt, al had niemand verwacht dat ze het zo serieus zou nemen dat ook wc-bezoek op de band komt.
- **Justin Orange** - Justin is heel sportief, hij staat altijd aan en is een kei in de dansjes van Fortnite. Zijn taak in de expeditie is om er voor te zorgen dat iedereen het naar zijn/haar zin heeft. Omdat hij dat natuurlijk niet voor iedereen allemaal kan regelen is zijn motto: als iedereen goed voor zichzelf zorgt wordt er voor iedereen gezorgd. Je hoort hem dan ook vaak vragen of je vandaag al wel even een momentje voor jezelf hebt gepakt, dat je jezelf niet moet vergeten en dat zorgen voor jezelf, zorgen voor iedereen is. Daarnaast zorgt hij voor het programma en de ontspanning en dat alle expeditieleden gezond en wel blijven. Hierin is goed te zien dat Justin niet alleen sportief is maar ook heel zorgzaam.

1.5 Voorafgaand aan de RSW

Deze expeditie start voor de RSW in Nederland. Bearina Grylls zal met de scouts op reis gaan naar de Amazone. Om dit evenement goed neer te zetten en als Scouting trots en zichtbaarheid uit te dragen naar de buitenwereld wordt Scoutingvlogger Eviscoutorials ook meegevraagd. Zij zal gedurende het evenement continu vlogs maken. Om alles een beetje in goede banen te leiden en een goed en uitgebalanceerd programma aan te kunnen bieden aan de scouts wordt Justin Orange ook toegevoegd aan het team. Daar in de Amazone is een basiskamp ingericht van waaruit de scouts met het expeditieteam het oerwoud in zullen trekken. In het basiskamp wacht professor D.A. Hinda op de aankomst van alle scouts en expeditieleden. D.A. Hinda is een expert op het gebied van gedrag en gewoontes van mens en dier in de tropen en wordt daar onderdeel van het expeditieteam.

1.6 Bij aankomst in de Amazone (aankomst scouts op de RSW)

Bearina Grylls vertelt over haar expeditie in de jungle en haar ontmoeting met de oerscouts. Ze vertelt dat het een vredelievend, maar traditioneel volk is. Ook zijn ze wel wat angstig en bijgelovig aangelegd. Ze vertelt de spannende mythe die de oerscouts al 100 jaar aan elkaar doorvertellen over het oermonster dat daar in de jungle schijnt te wonen. Nog nooit heeft iemand van de stam het monster echter in het echt gezien. Het zal dus ook wel een fabeltje zijn, Bearina gelooft zelf niet echt in het bestaan van dat monster.

1.7 Theatermomenten

1.7.1 *Jungle Fever (eerste theater)*

Het hele kamp is een chaos. Iedereen is druk bezig met het opzetten van een kampement en het regelen dat al die scouts een plek krijgen. Dat gaat natuurlijk niet helemaal netjes, iedereen is een beetje kribbig na zo'n lange reis. Eviscoutorials is druk aan het filmen, maar loopt ook iedereen in de weg. Bearina Grylls heeft haar volledige uitrusting uitgestald om schoon te maken en te onderhouden. Hoewel het best indrukwekkend is wat er allemaal bij haar uit een rugzak komt, liggen er nu dus overal spullen. En Justin doet zijn best om in zijn eentje een tent op te zetten en een programma met leuke spelletjes voor de scouts te bedenken.

Temidden van deze chaos komt ineens professor D.A. Hinda in paniek het kamp binnen rennen. "Ik heb het oermonster gezien!", roept hij in paniek. Bearina barst in lachen uit. "Dat monster bestaat niet hoor!" "Jawel ik heb het echt gezien", zegt D.A. Hinda met trillende stem, "of ja in ieder geval gehoord." "Zie je wel", zegt Bearina, "je hebt niks gezien, het monster bestaat echt niet." D.A. Hinda kijkt haar vertwijfeld aan. "Maar ik hoorde wel echt een heel hard en eng geluid. Het was een heel hard grommend en brullend geluid!" "Ach nee, dat was vast gewoon een wolf. Die leven hier ook in de jungle, daar hoef je echt niet bang voor te zijn", probeert Bearina hem gerust te stellen. "Het klonk echt veel harder en enger dan een wolf", verzekert D.A. Hinda haar. "Ik ben toch niet gek? Ik weet wel hoe een wolf klinkt! Ik denk dat het op zijn minst een weerwolf moet zijn geweest."

Die avond is het ook nog eens volle maan. Geen van de scouts durft naar bed te gaan. Uiteindelijk vallen ze toch uitgeput van de lange reis en de kampopbouw in slaap bij het kampvuur. Midden in de nacht schrikken ze weer wakker van een enorm gebrul. De weerwolf! Wat is hier aan de hand, er is iets echt niet pluis in deze jungle (avondspel Weerwolven van Wakkerdam).

1.7.2 *Cross the river Amazone (tweede theater)*

Bearina ziet vooral haar hele expeditie in het water vallen nog voor deze goed en wel begonnen is. De volgende ochtend wordt besloten toch op expeditie te gaan. Justin krijgt de opdracht om de scouts ondanks de gebroken nacht te activeren met een passende ochtendgym. En hoewel hij hier best goed in is, weet hij niet zo goed zijn ongerustheid te verbergen. Evi wil ook wel snel weg van deze beangstigende plek. D.A. Hinda ziet het echter niet zitten: "Jullie zijn gek, ik ga echt niet verder deze enge jungle in voordat ik heb uitgezocht waar dat enge geluid echt vandaan komt!" De scouts gaan brak van de gebroken nacht toch beginnen aan de lange zware expeditie (hike).

Georganiseerd als hij is, heeft Justin een paklijst voor wat de scouts allemaal mee moeten nemen op hun trektocht door de jungle. Hij checkt deze lijst met Bearina Grylls, maar die vindt het nog steeds te veel. Hoe minder hoe beter en langzaam wordt het steeds primitiever. Eviscoutorials probeert zoveel mogelijk te filmen en haar rolkoffer vol te proppen met alles waar Bearina van zegt dat je dat niet nodig hebt. D.A. Hinda maakt het geheel er niet overzichtelijker op omdat die steeds met een ander oorverdovend dierengeluid langs komt om het te vergelijken met het beangstigende geluid dat ze die nacht hebben gehoord.

Maar na een ochtend inpakken, kaarten bestuderen en chaos is het aan het begin van de middag dan eindelijk zo ver en is iedereen klaar om de jungle in te trekken. Ze zijn net goed en wel onderweg wanneer het eerste obstakel zich aandient. Ze moeten de Amazonerivier zien over te steken. De scouts gaan enthousiast in drie ploegen aan de gang met het bouwen van een vlot. Elke ploeg wordt geholpen door een ander figuur, dat gaat erg vlot. Maar op het moment dat ze het vlot de rivier in duwen gaat het mis. Eerst is de ploeg van Justin Orange aan de buurt. Hij is natuurlijk de haantje de voorste die wil laten zien dat hun vlot het beste is. En zowaar, het vlot blijft drijven! Justin doet als vreugdedansje de flossdance, maar dat had hij beter niet kunnen doen. Een grote golf brengt hem uit evenwicht en het vlot gaat op zijn kop. Justin ligt in het wassende water van de Amazone.

De ploeg van Eviscoutorials heeft natuurlijk een super hip vlot gebouwd, waarvan de vlog al viral is gegaan. Zo super cool als het vlot er uit ziet, zo zwak is de bouw ervan. Al bij de tewaterlating knakt

de mast. Snel wordt alles weer buiten het zicht van de camera aan elkaar gemonteerd. Maar het materiaal waar de bodem van gemaakt is blijkt net een spons en neemt als een gek water op. Het vlot begint al langzaam te zinken. Wellicht is dat ook te wijten aan Eviscoutorials die helemaal afgeleid is en de mooie planten en bomen aan het filmen is. Ze wordt dolenthousiast wanneer ze prachtige blauwe jungle bloemen ontdekt.

Alle hoop is gericht op het vlot van de ploeg van Bearina. Zij heeft de rivier al eerder overgestoken, dus dat moet goed komen. Alle scouts verzamelen zich op het vlot. Het is een groot en degelijk vlot. Bearina steekt het vlot van wal en ze varen gestaag op de stroming richting het midden van de rivier. Dan komt er weer een grote golf, het vlot schommelt heen en weer en alle scouts houden zich stevig vast aan elkaar. Gelukkig is dit vlot inderdaad veel degelijker en weerstaat het de grote golf die over het dek staat. Maar wat is dat? Opeens zien ze aan stuurboord uit het water een grote donkere rug opduiken. De scouts vluchten massaal naar bakboord, maar dat doet het vlot bijna kantelen. "Allemaal naar stuurboord!" schreeuwt Justin. Maar als ze daar staan duikt het beangstigende monster daar weer op. "Dit is vast het oermonster dat vannacht ook dat enge geluid maakte", jammert Evi in paniek. "Ach houd toch op met die onzin", zegt Bearina kalm. "Niks aan de hand, het is waarschijnlijk gewoon een grote zwarte kaaiman, die leven hier in de Amazone." "Ik geloof er niks van", gilt Evi, "ik denk dat het het monster van Loch Ness is of op z'n minst een familielid daarvan!"

Alle scouts die elkaar nog steeds angstvallig stevig vasthouden verplaatsen zich weer snel naar bakboord. Maar weer met z'n allen verplaatsen doet het vlot nog harder schommelen en met een flinke plons slaat het vlot over de kop. Bearina komt als eerste weer boven water en kan zich vastgrijpen aan de afgebroken mast die nu in de rivier drijft. Justin volgt al snel, behendig klimt hij op de mast en begint hard om hulp te roepen en zwaaien. "Dat heeft toch geen zin", sputtert Eviscoutorials, die met haar go-pro nog op haar hoofd ook boven water verschijnt. "Niemand die ons hier hoort, maar gelukkig doet mijn camera het nog. Als we hier levend uit komen heb ik de coolste vlog ever!"

Ondertussen verschijnt aan de andere kant van de mast weer de grote zwarte rug, en daarnaast opeens een tweede zwarte rug en een derde en een vierde. Het komt langzaam dichtbij. Dan klinkt er opeens een luid klapwiekend geluid boven de jungle uit. Langzaam daalt een grote AH 64 Apache naar beneden. Als een flits schiet ineens een koord naar beneden en een man in legeruniform en een traditionele hoed komt fastropend naar beneden tot aan de drijvende mast. Met twee simpele slagen maakt hij het koord vast aan de mast. "Houd elkaar goed vast!", commandeert de man luid en duidelijk. De eerste dreigende rug bereikt de mast, met een onverwachte snelle kravkarachi techniek slaat hij over op de rug en deze verdwijnt razendsnel onder water. Evi kan nog net haar voet intrekken terwijl ze zich stevig vastklampt aan de voet van Justin, die platgedrukt op de mast ligt.

De onbekende stelt zich voor als Captain BP. Redder in nood en altijd in de buurt als je hem toevallig nodig hebt. En terwijl hij de zwarte ruggen één voor één van zich afslaat tilt hij iedereen door het woeste water veilig naar de overkant. Als Justin, die als laatste overblijft omdat hij iedereen voor liet gaan, aan de beurt is wil hij zeker niet getild worden door Captain BP. Zijn eigenwijsheid komt hem duur te staan. "Au!", schreeuw hij het uit van de pijn, "ik ben gebeten!" Alsnog grijpt BP hem stevig vast en loodst hem veilig naar de oever van de Amazone.

1.7.3 Expedition into the jungle (derde theater)

Weer veilig aan de overkant van de Amazone geland, stapt Bearina gedecideerd op hun redder af. "Dat was op het nippertje, had je niet eerder kunnen komen?", vraagt ze hem. "Ook bedankt", antwoord Captain BP. "Graag gedaan hoor! Ik ben Brandon Powers, maar zeg maar BP, uw redder in nood, kenner van de jungle. Laat mij jullie door deze jungle loodsen. Wat brengt jullie hier als ik vragen mag?" Bearina vertelt uitgebreid over hoe ze recent een nog onbekende stam heeft ontdekt in de Amazone die afstammelingen zijn van de allereerste scouts die met Baden-Powell het eerste scoutskamp hadden op Brownsea Island. "Ah Scouting, dat ken ik wel ja, ik ben zelf 100 jaar geleden

ook nog eens welp geweest, geweldige tijd heb ik gehad daar. Ik begeleid jullie graag op de tocht richting deze oerscouts. Ik wil zelf ook graag kennis met ze maken.”

Opeens mengt Justin zich in het gesprek. “Zoek het maar uit met je expeditie”, zegt hij. “Kijk eens naar mijn voet, die ligt half open, ik kan er amper meer op staan. Ik heb het wel gezien in deze jungle, weerwolven, watermonsters.” “Oh nee, ik kan ook echt niet meer”, valt Evi hem ineens verschrikt bij. “Ik heb mijn voet ook te laat weg getrokken. Kijk nou naar mijn teennagel, die is volledig afgebroken, zo kan ik echt niet verder hiken! Ik blijf hier wel achter samen met Justin.” “Geen sprake van”, zegt Bearina gedecideerd. “Als dat monster volgens jullie echt bestaat, moeten we juist de oerscouts snel weten te vinden. Daar zijn we veilig, zij hebben hier ook al 100 jaar weten te overleven ondanks dat monster.” Zelf gelooft ze totaal niet in het monster maar ze moet toch een manier vinden om Justin en Evi te overtuigen haar expeditie voort te kunnen zetten. “We kunnen hier echt niemand achter laten. Justin en Evi zullen wel mee moeten, maar hoe dan, lopen zal niet makkelijk meer gaan.” “O geen probleem”, zegt Brandon zelfverzekerd. “Daar verzin ik wel iets op!” Handig verzamelt Brandon een aantal bamboestokken en van lianen weeft hij een net. In no time heeft hij twee brancards in elkaar gezet. Justin en Evi worden op de brancards weggedragen door de scouts. De tocht gaat wel een stuk langzamer zo, en de scouts raken ook steeds vermoeider. Bearina en BP lopen met een groot deel van de scouts zelfverzekerd voorop. Maar de andere scouts die Justin en Evi op de brancards meedragen kunnen het tempo niet bijhouden en raken achterop.

Ondertussen is D.A. Hinda nog steeds in het basiskamp. Op de laptop op zoek naar allerlei dierengeluiden die zelf zijn opgenomen. De vorige expeditie was in de jungle van India. Het vreemde beangstigende geluid van de eerste nacht kwam erg bekend voor. Dat moet daar ook langs zijn gekomen, maar is er ook een geluidsopname van? Uit de laptop klinkt een raar krassend geluid. Nee, dat is niet het geluid van vannacht, dit is het geluid van een pauw. Maar uit de jungle komt ineens antwoord. Hetzelfde geluid wordt geantwoord hoog uit de lucht. Dan het geluid nog maar eens afspelen. Plots komen er een stel ara's aanvliegen en landen boven op de laptop. Ha mooi de lokroep van een pauw trek ara's aan, denkt D.A. Hinda, maar dat is niet het geluid waarnaar ik op zoek was. D.A. Hinda speelt een volgend geluid af. Een chaotisch schel geluid van luide kreten door elkaar schalt uit de spieker van de laptop. De ara's schikken er zo van dat ze direct opvliegen. Oja dit was dat chaotische apenvolk daar in India, die maakte behoorlijk herrie inderdaad. Maar wat is dat? Opeens komt er een noot uit de boom gevlogen, en nog een. Die komt net naast de laptop terecht. Dan springt er plots een aap uit de boom, en nog een, en een derde aap. Snel pakt D.A. Hinda de laptop en vlucht halsoverkop de tent in. Vanuit de tent wordt het geluid van krijsende apen steeds luider. Er blijven maar apen bij komen. Wat nu? D.A. Hinda gaat als een gek door de geluidsbestanden op de laptop. De zwarte panter, ja dat is het! Volume van de laptop vol open en het geluid van een gevaarlijke luide brul overstemt het gegil van de losgeslagen apen. Geschrokken vluchten de apen een voor een weer de bomen in en het wordt weer stil in de jungle. D.A. Hinda komt de tent weer uit maar dan, uit de struiken loeren de glimmende ogen van een luipaard. De brul van de zwarte panter heeft een luipaard naar het kamp gelokt!

D.A. Hinda staat als aan de grond genageld. Langzaam bewegend komt de laptop tevoorschijn, blind proberen het wachtwoord juist in te toetsen de ogen geen seconde van het luipaard af. Dit wachtwoord is niet correct, het luipaard komt nu dichterbij geslopen. Nog een poging, ja de laptop staat weer aan. Blind het eerst beschikbare geluidsbestand aanklikken, een raar grommend geluid komt uit de laptop. Maar het luipaard lijkt er niet op te reageren, hij blijft langzaam richting D.A. Hinda sluipen. Dan het geluid maar een tandje harder. Maar het luipaard lijkt niet onder de indruk en komt gevaarlijk dichtbij. Het luipaard maakt zich klaar voor een sprong. Maar opeens draait hij zich op en vlucht de struiken in. Zo daar kom ik goed weg, denkt D.A. Hinda. Weer snel terug de tent in. Maar dan is opeens duidelijk waar het luipaard voor weg vluchte. Rondom de tent staan 5 alligators met wijd opengesperde bek. Het snel aangezette geluidsbestand was van de krokodil uit de Indiase Talaab poel. Plots klinkt als een donderslag bij heldere hemel weer het, oorverdovende beangstigende geluid van afgelopen nacht. D.A. Hinda weet niet of er nu opluchting of angst overheerst. Alle gevoelens schieten tegelijkertijd langs. De alligators nemen weer de vlucht maar het geluid lijkt uit de tent te komen. Zit het oermonster in de tent?

1.7.4 Ontmoeting oerscouts (vierde theater)

Tijdens de expeditie horen ze ineens geritsel in de bomen. Wat is dat voor geluid? Het gaat gepaard met dat indringende geluid dat ze al eerder hoorden. De scouts klampen zich weer angstig aan elkaar vast. Dit moet wel het oermonster zijn. “Welnee, dit geluid ken ik maar al te goed”, beweert BP stellig. “Dit heb ik tijdens mijn vele beklimmingen van de Mount Everest zo vaak gehoord. Dit is duidelijk de brul van de Yeti, de verschrikkelijke sneeuwman!” De scouts raken nog meer in paniek. De verschrikkelijke sneeuwman, dat is wel het gevaarlijkste mythische monster dat je tegen kan komen. Maar BP probeert hen gerust te stellen: “Ach die Yeti stelt niks voor, ik heb een keer met hem gevochten toen hij probeerde twee van mijn sherpa's met huid en haar op te eten, maar met een flinke klap met mijn kravkarachi techniek zette hij het al snel op een lopen.” De scouts worden door dit verhaal echter nog ongeruster, die verschrikkelijke sneeuwman bestaat dus echt, als BP dat zegt zal het wel waar zijn.

Maar dan komen er twee figuren met een soort van das om hun nek uit de boom gesprongen. Betekent dat dat dit de oerscouts zijn? “Ja!”, roept Bearina enthousiast uit. “We hebben ze gevonden!” Maar dan roepen de twee oerscouts een onverstaanbare kreet: “BRUUTSTE BRULDER!”, bulderen ze uit. Evi maakt zich zorgen. “Wat moeten we nu? Wat zijn ze van plan? Doen ze gewoon het oermonster na? Ze gaan ons toch niks aan doen?” “BRIETSTE BULLDOR!”, klinkt het nu. “Het was toch een vredelievend volk zei je Bearina?”, vraagt Evi bibberend. “Ja, ik heb geen problemen gehad de vorige keer dat ik bij ze aan kwam, alhoewel nu je het zegt, ik moest wel eerst een spel met ze spelen voor ik welkom was in hun dorp. Ik moest een touwtje zo snel mogelijk doorbranden. En pas toen ik sneller was dan een van hen werd ik welkom geheten”, antwoord Bearina. “BRIETSE BULLDOR!”, klinkt het weer vanaf de kant van de oerscouts. De scouts luisteren nog eens goed, het lijkt wel of ze Britse Bulldog roepen, dat is toch die variant op Hollandse Leeuwen? “Ik denk dat we dat spel van ze moeten winnen”, zegt Bearina.

De scouts rennen op de schreeuwende oerscouts af en proberen er langs te komen. Dit is nog lastiger dan gedacht, die oerscouts zijn super sterk. Maar wat doen ze nu? Als de oerscouts iemand te pakken hebben wordt deze niet opgetild zoals bij Hollandse Leeuwen, maar plat tegen de grond gedrukt. Die oerscouts spelen vals! “Zo komt er nooit iemand langs!”, moppert Bearina tegen Brandon. Op dat moment komen de achtergebleven scouts met de brancards met Justin en Evi aangesjokt. Justin gaat direct alert rechtop zijn brancard zitten. “Hoor ik daar Britse Bulldog?” vraagt hij. “Dat is mijn lievelingsspel!” Hij probeert zichzelf rechtop te hijsen op de brancard. Hij kijkt op en ziet hoe de scouts zich volledig laten inmaken door de oerscouts. Dit kan hij niet over zijn fanatieke sport- en spelhart verkrijgen. “Ha! Ik ken deze variant van het spel wel, dat is de oerversie van Britse Bulldog. Ik kan zelf helaas niet mee spelen nu, maar ik verzin wel een tactiek.”

Justin roept de PL's bij elkaar. “Ik denk dat wat meer samen moeten werken”, legt Justin uit. “Als jullie nu per ploeg op een oerscout af gaan, probeer hem af te leiden en laat een scout ineens de andere kant uit gaan.” De scouts gaan fanatiek het veld weer in met hun nieuwe tactiek. Dit lijkt wel te werken, de eerste scouts glijpen langs de oerscouts, maar dan springen er opeens een aantal nieuwe oerscouts uit de bomen en drukken deze scouts opnieuw plat tegen de grond. “Dit is niet eerlijk!”, roept Evi uit. Ook zij heeft zich weer enigszins opgericht vanuit haar brancard en probeert zo goed en kwaad als het kan wat beelden op te nemen voor haar nieuwe vlog. “We geven niet op”, zegt Justin. Hij roept de PL's weer bij elkaar. Na enig gesmiespel stuurt hij de scouts weer met een nieuwe tactiek het veld in. “Wat heb je nu bedacht?”, vraagt Evi geïnteresseerd. “Wacht maar af”, zegt Justin zelfverzekerd. De scouts gaan weer per ploeg op een oerscout af, maar in plaats van dat iemand zich losmaakt uit de groep pakken ze juist met z'n allen de oerscout vast en tillen ze hem van de grond. Evi ziet vol verbazing dat de oerscout zich nu bij deze ploeg aansluit en gezamenlijk met hen de volgende oerscout tegemoet treedt. “Wow!”, roept ze uit. “Dit is een geniale tactiek die je hebt verzonnen Justin!”

Het spel gaat nu snel, de scouts winnen snel terrein en het duurt niet lang tot alle oerscouts bij een ploeg aangesloten zijn. Nu is de weg vrij voor de expeditie om het dorp van de oerscouts binnen te

treden. Bearina als expeditieleider wordt weer hartelijk verwelkomd en alle verhalen van hun vorige ontmoeting komen weer naar boven als ze die avond gezellig rond een vuurtje zitten.

1.7.5 *Het offer (vijfde theater)*

Het wordt later en later bij het kampvuur en alle scouts zijn al lang in slaap gevallen. Evi en Justin liggen nog nagloeïend van het spel en het kampvuur in hun slaapzak als ze het gebrul weer horen. Geschrokken komen ze overeind. Ze hadden gedacht hier veilig te zijn, valt dat even tegen. Net als ze zich weer een beetje ontspannen en langzaam in slaap dommelen klinkt opnieuw het gebrul, maar nu nog harder en dichterbij. Met een gil vliegt Evi bij Justin in de armen. En nu zijn ze niet de enige die van schrik wakker zijn geworden. Bearina en een grote groep oerscouts zijn ook wakker geworden. Hoewel de oerscouts er bang uitzien, lijken ze niet geschrokken maar eerder berustend. Nog voor Bearina aan ze kan vragen wat voor een dier dit geluid maakt worden ze weer opgeschrikt door een gebrul maar deze keer lijkt het van meerdere kanten tegelijk te komen. Evi begint van pure schrik heel hard te huilen, Bearina is het zat en wil ten strijde trekken, Justin doet zijn best om iedereen kalm te houden, maar er is geen redden meer aan. Ook de oerscouts lijken in paniek en met zijn allen kruipen ze dicht tegen elkaar aan. Bibberend vertellen de oerscouts van de legende van het mythische oermonster dat een paar weken per jaar door de Amazone raast. Pas als het monster tevreden is met de offers die ze brengen van geel fruit en blauwe bloemen valt hij op een gegeven moment in weer voor een jaar in slaap.

De volgende ochtend worden alle voorbereidingen getroffen voor het grote offerfeest van de oerscouts. BP heeft hier geen zin in. Dat zweverige offergedoe, niks voor mij zegt hij. Hij baant zich met zijn kapmes een weg door het oerwoud voor een gezonde junglewandeling. Ondertussen maken de oerscouts met elkaar een grote kring, om en om wordt in de kring een van de scouts tussengevoegd. Ze houden elkaars handen links over rechts vast. In het midden van de kring ligt op een altaartje een hele berg bananen omringt met een krans van blauwe junglebloemen. Iedereen in de kring is in stil. Dan beginnen de oerscouts een zacht zoemend geluid te maken. De scouts nemen dat geluid over. Maar opeens wordt het zoemende geluid overstemd door hard geklapper van de wieken van een helikopter. Het offerritueel wordt bruut verstoord. Fastropend komt daar BP weer naar beneden, maar hij is niet alleen, hij houdt in zijn armen D.A. Hinda stevig vast en D.A. Hinda heeft weer stevig een koffertje vast. Ze landen midden in de kring. Alle scouts en oerscouts vallen stil van verbazing. Ik kwam op mijn junglewandeling Danny tegen, verdwaald in de jungle op zoek naar jullie.

D.A. Hinda neemt het woord. Ik heb het geheim van het oermonster ontdekt. Hij zit hier in mijn koffer. Alle scouts kijken geschrokken en ademloos toe als D.A. Hinda langzaam de koffer opent. In de koffer zit een kleine gele kikker. De kikker blaast langzaam zijn wangen op. Grote blauwe wangen komen te voorschijn. Dan opent de kikker zijn bek en een angstaanjagende harde brul schalt door de jungle. Hetzelfde enge geluid als van het oermonster. Dan wordt het geluid beantwoord met eenzelfde brul uit de jungle, en nog een en nog een brul. Dan komen er opeens uit de struiken meerdere gele brulkikkers tevoorschijn. De scouts deïnen geschrokken achteruit. De kikkers springen een voor een richting de koffer, en hupsen dan over het de rand van de koffer tot naast de kikker van D.A. Hinda. Op het moment dat de laatste kikker de koffer in springt duikt BP razendsnel naar voren en slaat met een klap de koffer dicht, direct de slotjes er op. Een zucht van verlichting slaakt door de groep scouts en oerscouts heen.

Die avond bij het kampvuur verteld D.A. Hinda alles over het onderzoek naar de brulkikker. Dat ze deze in India tegen was gekomen bij een grote bijeenkomst van alle dieren en dat ze erg onder de indruk was van het geluid dat zo'n klein diertje kan produceren. In principe zijn deze kikkers ongevaarlijk. Maar ook in de jungle van India hebben ze onder de andere dieren een beangstigende reputatie. Op een of andere manier is een van de kikkers per ongelijk in haar laptotas terecht gekomen en dus mee gereisd naar de Amazone. Blijkbaar is dat 100 jaar geleden ook al eerder gebeurd en leeft er al die tijd hier in de Amazone ook een kolonie brulkikkers. Deze kikkers hebben eens per jaar een paarperiode, waarin ze met hun indrukwekkende brul indruk willen maken op de

andere kikkers om een partner te vinden, dat is dus het moment waarop de oerscouts dachten dat het oermonster actief werd. Omdat de kikkers zo klein zijn hebben ze die nooit gezien. Na het offeren van bananen en bloemen waren ze weer een jaar stil maar in werkelijkheid kwam dat omdat de paarperiode dan weer voorbij was. Oorspronkelijk horen de brulkikkers in India, dus D.A. Hinda zal er persoonlijk voor zorgen dat de dieren weer in hun oorspronkelijke leefomgeving terecht komen. Die avond halen ze met z'n allen nog herinneringen op over wat er de afgelopen dagen allemaal is gebeurd en proosten ze gezamenlijk op de goede afloop van het spannende avontuur. De volgende ochtend vertrekken BP en D.A. Hinda met de helikopter richting India om de brulkikker weer terug te brengen naar de jungle waar ze horen. De scouts en de oerscouts zwaaien de kikkers enthousiast uit en nemen afscheid van elkaar en spreken de wens uit elkaar snel weer eens te zien.

1.8 Start LSW

D.A. Hinda is wereldberoemd geworden door de dierengeluiden en de documentaire over het terugbrengen van de brulkikker naar de jungle van India. Eviscoutorials is met haar vlogs zo bekend geworden dat ze naar de filmacademie is gegaan en daar het vak van documentaires maken heeft geleerd. In haar documentaires geeft ze blijk van veel humor en durft ze vragen te stellen die niemand stelt. Justin heeft een sportopleiding gedaan en is inmiddels coach en trainer van de olympische sportdelegatie. Bearina heeft haar dromen waargemaakt en heeft inmiddels elk continent bezocht, is nog steeds altijd aan het reizen en is bij vele expedities betrokken. En Captain BP? Die is er nog steeds wanneer je hem nodig hebt. Hoe? Dat weet niemand. We zien ze een jaar of 10 na de RSW, wanneer ze met z'n allen bij elkaar komen voor een reünie. Heel toepasselijk treffen ze elkaar in een basiskamp in de Amazone...

1.9 Tips per scène

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 kun je steeds een of twee kopjes per moment kunt uitspelen. Bij drie theatermomenten kun je in het middenstuk, raden we aan om in Jungle Fever samen te voegen met Cross the river Amazone en Expedition into the jungle samen met Ontmoeting oerscouts. Het kopje Voorafgaand aan de RSW is bedoeld om voor de RSW al met de scouts te delen. 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 de inhoud duidelijk te maken (op de eerste hikepost een spel over gewoontes van Indianen, een post waar ze steampunk attributen mogen maken, etc.);
- vrijdagavond, besmettingsspel;
- door middel van een brief of pamflet die de scouts na een spel of hike in de tent of keukentent aantreffen.

1.9.1 Bij aankomst

Het is natuurlijk voor D.A. Hinda van groot belang dat niets van haar onderzoek wordt besmet met zaden, noten, dieren en insecten uit andere werelddelen nu ze haar kamp en lab heeft opgezet in de Amazone. Bij aankomst zie je dat al meteen. Bewakers en laboratoriummedewerkers scannen de tassen van de scouts in een soort douaneachtige setting. Het zou leuk zijn om elke ploeg te controleren. En dan hun bagage van een soort ok label te voorzien. Speciale aandacht mag dan uitgaan naar de maaltijdonderdelen die ze bij zich hebben waar je gevaarlijke dingen (chips, snoep, kruiden, rijst, sla etc), met een soort, ik knijp een oogje toe kunt door laten. Hierbij kunt je of de afspraak maken dat ze je niet vergeten wanneer het eten wordt genuttigd en je wat komen brengen.

Of overdreven met doorzichtig huishoudfolie helemaal inpakken en dan met een sticker sealen. Door hier mee te spelen betrek je scouts vanaf moment 1 bij het thema.

1.9.2 *Jungle Fever*

Er zijn veel materialen nodig voor deze scene. Denk aan laptop en labmateriaal voor de professor, maar ook kampeerspullen, spullen in de rugzak van Bearina etc. Als je dat allemaal door elkaar gooit wordt het een onoverzichtelijk geheel. Maak op het toneel zones waarbinnen de figuren zich, met hun spullen, bewegen. Laat ze spelen binnen die zone, en alleen hun zone verlaten als het nodig is voor het spel. Idealiter maak je in het midden een min of meer neutrale zone waar personages elkaar kunnen ontmoeten.

Experimenteer van te voren met geluiden. Je hebt een brul geluid nodig waarin het geluidsbestand geen stilte vooraf zit. Op die manier kun je het plotseling hard of juist zachter laten klinken. Dit is vaak lastig in theater omdat je als speler moet spelen dat een brul helemaal onverwachts komt terwijl je net in de tekst iets zegt waarvan je weet dat dan de geluidsman de brul gaat aanzetten. Deze timing moet je meerdere keren oefenen om goed te krijgen.

1.9.3 *Cross the river Amazon*

Deze scène speelt zich grotendeels op en naast de rivier af. Gezien het nogal lastig is om een echte rivier te maken op een toneel, kan je prima gebruik maken van blauwe zeilen en ander blauw doek om het water uit te beelden. Je kan de rivier aankleden met allerlei rivierplanten en stenen, maar ook met dieren. Denk hierbij aan opblaaskrokodillen en dergelijke dieren.

Voor de materialen voor het vlot kan je traditioneel Scouting gaan en tonnen en pionierpalen gebruiken, maar je kan ook over gaan op groene touwen als lianen etc. Alhoewel een echte apache gebruiken voor de redding van de scouts heel gaaf is, wordt er niet vanuit gegaan dat dit mogelijk is. Je kan werken met opflitsende lampen en helikopter geluiden, en dat dan vervolgens een net/touw vanuit boven het toneel komt vallen.

Captain BP kan natuurlijk op allerlei manieren uit de hoogte komen. Het makkelijkste is laten zakken met behulp van een katrol uit een boom. Leuk is als dat midden op het vlot lukt. Is je boom niet in de buurt van het vlot, dan kan BP nog altijd landen op de oever dan de rivier en heldhaftig het water in stappen.

Captain BP is een soort Jerommeke figuur. Hij is dus ook gedurende het theater steeds kwijt en blijkt dan ergens anders op de wereld even iets of iemand te moeten redden, maar steeds op het goede moment komt hij weer bij de expeditie terug om te helpen.

1.9.4 *Expedition into the jungle*

Een expeditie betekent beweging. In het theater wordt van de linkerkant het podium op gelopen. Dit omdat je als kijker dit het meest associeert met aankomen en rechts van het podium afdalen met vertrekken. In deze scene zou je dus steeds van links naar rechts over het toneel kunnen lopen en Evi en Justin op hun brancards een stuk later langs laten lopen. Door Evi en Justin achter de rest aan te laten opkomen en de tijd waarmee ze ten opzichte van de rest opkomen steeds iets groter te maken, laat je zien dat zij het zwaarder hebben of wellicht eigenlijk te bang zijn om nog echt door te durven gaan. Daarnaast kun je alle karakters steeds meer bladeren en takken in hun haar en kleding geven om zo te laten zien dat ze diep de jungle intrekken.

1.9.5 *Ontmoeting oerscouts*

De oerscouts zijn qua uiterlijk net wat anders ontwikkeld dan de moderne scouts, alhoewel ze wel van dezelfde originele scouts afstammen. Denk hierbij aan kleine twists zoals een das achterstevoren dragen of als bandana dragen; of het uniform achterstevoren dragen zodat de knoopjes op de rug zijn. De brancards van Justin Orange en Eviscoutorial kan je ook maken met pionierpalen en touwen. Als je hen vooraan aan de zijkant van het podium zet, kan het publiek hen in hun zittende positie zien zonder dat zij geblokkeerd worden door de Bulldog spelende (oer)scouts.

De scouts op expeditie zijn op dit moment al een heel stuk door de jungle gereisd voordat ze zijn aangekomen. Net zoals in de vorige scène kan je dit aangeven met bladeren en takken in haar en kleding.

1.9.6 Het offer

Voor deze scène kan je het beste het toneel in verschillende stukken verdelen: eentje waar Justin en Evi zitten en daaromheen de oerscouts. Op het moment dat ze schrikken van het brullen, springt Evi Justin in de armen en dat wordt mooi zichtbaar als alle oerscouts dan juist naar de grond duiken. Dan krijg je een staande Justin met Evi die daar bovenuit steken. Verder is net aan de rand van de oerscouts Bearina te zien die dan heel duidelijk maakt dat ze het zat is. En dan een soort BP outfit uit haar tas haalt en zich helemaal klaar maakt om ten strijde te trekken.

In deze scène speel je een offerceremonie, bedenk dat een ceremonie bol staat van tradities en oude gewoontes. Denk hierbij aan gezamenlijke rare bewegingen of repeterende geluiden. Vraag de scouts als publiek ook mee te doen met deze tradities, zij zijn ook onderdeel van de offerceremonie.

Bouw de spanning tijdens de ceremonie op naar het moment waarop deze verstoord wordt door D.A. Hinda. Door een goede spanningsopbouw wordt het schrik-effect van de verstoring groter. Voor de invulling van de helikopter geldt hetzelfde als bij de scène in de rivier. Boots de helikopter na door flitsende lampen en helikoptergeluiden, en laat iets van boven naar beneden op het toneel verschijnen.

Voor de kikkers kan je kleine beeldjes van kikkers of badkikkers gebruiken. Het gebrul van de kikkers kan je het beste door middel van een audio track doen, eentje die steeds luider wordt als D.A. Hinda de koffer opent.

Het vangen van de kikkers kan je ook uitvoeren door middel van een vlindernet. Voor komisch effect kan je al dan niet het paar (bijna) later struikelen of in het water laten vallen, of dat de twee zo gefixeerd zijn op wat ze zelf doen dat ze tegen de ander in lopen.

1.10 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 gedoe 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 voice-over 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 voorleesvorm 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 'Jungle Fever'. Ieder activiteitengebied bevat daarnaast een aantal volledig uitgewerkte voorbeeldactiviteiten.

Eventuele bijlagen zijn te downloaden via scouting.nl Scoutingspel – scouts – regionale Scoutingwedstrijden.

2.1 Sport & Spel

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

2.1.1 Activiteitengebied in thema

Sporten

Er zijn meerdere manieren om dit thema te verwerken in sporten. Er kan gekeken worden naar het ombouwen van bestaande sporten naar een oervorm, of naar hoe de sport oorspronkelijk werd gespeeld. Ook kun je iets doen met het uitdagen van de oerscouts tot de sport en spelactiviteit om vriendschap te sluiten.

Posten / rensporten

In dit thema kunnen handelspelen goed verwerkt worden. Hoe handelen de scouts en de oerscouts met elkaar? Ook het spelen van oudere en oorspronkelijk typische Scoutingspellen past goed in het thema van terug naar de oorsprong van Scouting. Bedenk variaties op typische Scoutingspellen om verschil aan te geven tussen de oerscouts en de huidige scouts.

Teamspelen

Bij Scouting gaat het om teamwork. De scouts hebben door samenwerken de oerscouts kunnen verslaan in hun spel.

Binnenspellen

Maar gebruik van de dansjes van Fortnite in sport- en spelvorm.

2.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Verwerk Sport & Spel in het centrale kampthema door de elementen van legeractiviteiten en elementen uit Fortnite die verwijzen naar de figuren Brandon Powers en Justin Orange uit het themaverhaal.

2.1.3 Verwerken in activiteiten

In het verhaal spelen de scouts een spel tegen de oerscouts. Ze kennen het spel wel, maar de regels zijn net anders dan ze gewend zijn. Tijdens het spelen moeten de scouts er achter komen wat de regels zijn om de oerscouts te kunnen verstaan. Dit principe kun je ook gebruiken in activiteiten op de RSW door de scouts van tevoren niet alle regels te vertellen of niet te vertellen hoe ze punten of juist minpunten kunnen verdienen. Hier moeten de scouts achter zien te komen door het spel te gaan spelen en uit te proberen.

2.1.4 Voorbeeldactiviteiten S&S

SPS 1: Steen papier schaar, big bang versie

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost
- Postenspel

Thema-introductie

Om de monsters te vinden, heb je diverse plantjes nodig. Om deze plantjes te kunnen vinden en oogsten zijn speciale skills nodig.

Doel van de activiteit

De scouts proberen de plantjes van het andere team te vangen door middel van het winnen van een 'botsing' met behulp van de uitgebreide versie van steen papier schaar. Voor de scouts een combinatie van een fysieke uitdaging in combinatie met een mentale uitdaging vanwege de extra uitbreiding met de hagedis en spock op de voor scouts bekende steen papier schaar.

Beschrijving

Zet een parcours uit met hoepels/cirkels. Aan beide kanten van het parcours staat een ploeg scouts. De eerste scouts van de ploeg starten tegelijk en springen als kikkers via de hoepels over het parcours. Op het moment dat de scouts elkaar tegenkomen vindt er een confrontatie plaats. De scouts spelen steen/papier/schaar/hagedis/spock tegen elkaar. De scout die dit wint mag verder over het parcours. De scout die verliest moet weer achteraan bij zijn ploeg aansluiten, de volgende scout van die ploeg gaat op dat moment van start. Als een scout de overkant van het parcours heeft bereikt, dan heeft zijn ploeg een punt verdient. De ploeg met de meeste punten wint.

Steen, papier, schaar, hagedis en spock is een variatie op steen, papier schaar uit de serie *Big Bang Theorie*. Elk voorwerp wint van twee andere voorwerpen.

- Steen wint van schaar en hagedis.
- Schaar wint van papier en hagedis.
- Hagedis wint van papier en spock.
- Papier wint van steen en spock.
- Spock wint van steen en schaar.

Vorbereiding ca. 15 minuten

- Zorg dat je de regels welk voorwerp van welk voorwerp wint goed kent.
- Parcours uitzetten.

Materiaal

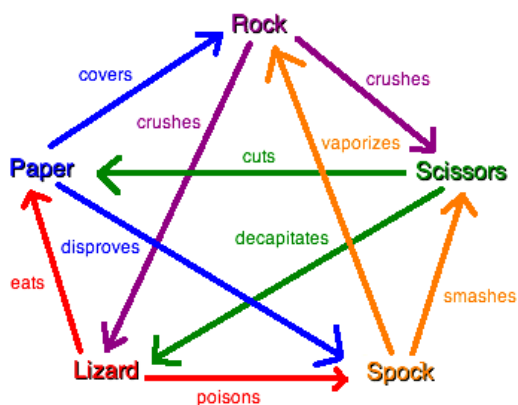
- Hoepels of lint om cirkels uit te leggen.
- 2 pionnen voor startpunten.
- Beschrijving van steen, papier, schaar, lizard, spock.

Tips en veiligheid

- Leg de hoepels niet te ver uit elkaar om uitglijden te voorkomen.
- Zorg dat het parcours een goede lengte heeft, te lang zorgt er voor dat de scouts moeilijk de overkant kunnen halen, bij een te kort parcours zijn er te weinig confrontaties.
- Maak als variatie een parcours met hindernissen.

Tips voor puntentelling

- Om meer differentiatie te krijgen in het aantal punten kan ook het aantal keer dat de steen, papier, schaar, lizard, spock confrontatie wordt gewonnen worden meegenomen in de puntentelling.



SPS 2: 10 tellen in de jungle handelsversie (ambtenarenkabinet)Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel
- Avondspel

Thema-introductie

De scouts zijn op weg naar de stam van de oerscouts verstrikt geraakt in de jungle van het Amazonegebied. Ze moeten allerlei verschillend materiaal verzamelen om verder in de jungle te komen. Wie weet krijgen ze ook nog hulp van Brandon Powers. Maar in de jungle schuilt ook altijd gevaar.

Doel van de activiteit

10 tellen in de jungle, de scouts smokkelen kaartjes van de ene naar de andere post en kunnen deze verhandelen om meer waard te laten worden.

Beschrijving

Dit spel is een combinatie van tien tellen in de rimboe en het ambtenarenkabinet. In het midden van het speelveld staat een verhoging. Daarop zitten de tikkers met zaklampen of waterpistolen, afhankelijk van het tijdstip waarop het spel gespeeld wordt. Rondom de verhoging zijn verschillende toestellen of obstakels geplaatst waarachter zich een handelspost zit en waar de scouts zich achter kunnen verschuilen. De scouts moeten zich verplaatsen van de ene naar de andere post zonder afgeschenen te worden. Als een ploeg scouts is betrapt moeten ze hun handelswaar inleveren en weer van voor af aan beginnen.

Bij de beginpost krijgen de scouts een handelskaartje met een zakmes mee, op dat kaartje staat dat je een zakmes kunt inwisselen voor een kapmes om je een weg door de jungle te banen. Bij de post van het kapmes aangekomen wordt verteld dat om een kapmes te krijgen eerst een vredespijp nodig is. Bij de post van de vredespijp wordt de scouts verteld dat deze pas gemaakt kan worden als ze daar een rietstengel inleveren. Bij de post van de rietstengel kunnen ze met behulp van het zakmes een rietstengel bemachtigen. De scouts kunnen het kaartje van het zakmes inleveren voor een rietstengel. Daarmee weer terug naar de post van de vredespijp om dat kaartje in te ruilen voor een vredespijp en vervolgens de vredespijp ruilen voor het kapmes. Met het kaartje van het kapmes kunnen ze dan weer naar de beginpost waar hun punten voor het kapmes kunnen worden geregistreerd op het scoreformulier. Bij de beginpost kunnen de scouts weer een kaartje voor een zakmes mee krijgen of een beginkaartje voor een langere reeks materialen waar ze ook weer meer punten kunnen scoren voor het eindproduct.

Voorbeeld voor een langere reeks is: beginnen bij een veldfles die ze moeten inruilen voor een kano. Voor de kano is een boomstam nodig, voor de boomstam een bijl, voor de bijl een vuursteen, voor de vuursteen een slijpstaaf, voor de slijpstaaf water en voor het water de veldfles.

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Handelskaarten uitschrijven en maken
- Opbouw speelveld.
- Toestellen of obstakels creëren.

Materiaal

- Handelskaartjes.
- Scoreformulieren.
- Pioniermateriaal.
- Eventueel ander materiaal of toestellen voor de handelsposten.

Tips en veiligheid

- Om het spel groter te maken kunnen meerdere posten verder verspreid over het speelveld worden toegevoegd. Je kunt dan meerdere verhogingen plaatsen verdeeld over het speelveld of de tikkers rond laten lopen om het hele veld te kunnen bereiken.
- Om het spel uitdagender te maken kan de lengte van de handelsreeks naar eigen inzicht worden verlengd of meerdere reeksen worden toegevoegd.

Tips voor puntentelling

- Als variatie kun je er voor kiezen dat de scouts ook eerder in de reeks terug mogen naar de beginpost om hun punten te verzilveren, bijvoorbeeld door met een vredespijp aan te komen. Dit levert natuurlijk wel minder punten op dan een kapmes.
- Je kunt er voor kiezen om de scouts als ze getikt zijn maar een stapje achteruit gaan in handelswaar en niet helemaal opnieuw hoeven te beginnen bij het eerste handelskaartje.

SPS 3: Kikkers in de bak / catch the frogWaar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost
- Hiketechniek
- Postenspel
- Avondspel
- Doorlopende themaopdracht

Thema-introductie

Om het monster te kunnen vinden heeft D.A. Hinda kikkers nodig om hun gedrag te kunnen bestuderen. Hoeveel van deze kikkers lukt het de scouts om te vangen zonder dat ze op de grond vallen?

Doel van de activiteit

Scouts proberen zo veel mogelijk pingpongballen te vangen in een vastgestelde tijd. Ze worden uitgedaagd op vangskills en reactievermogen omdat ze de ballen pas laat aan kunnen zien komen vanwege het afschermen van het speelveld met zeilen.

Beschrijving

Zet een afgesloten vierkant op. 4 pionierpalen met zeil er tussen. Twee scouts staan in het vierkant met een visnetje. Van buitenaf gooien scouts ballen (pingpong) in de bak. De scouts in het midden proberen zoveel mogelijk ballen op te vangen in de visnetjes.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Opbouw van speelveld.
- Aanschaffen van pingpongballen en visnetten.

Materiaal

- Pionierpalen.
- Zeilen.
- Visnet.
- Pingpongballen.

Tips en veiligheid

- Als variatie kan ook worden gekozen om de pingpongballen te vervangen voor andere voorwerpen, bijvoorbeeld rubberen badkikkers.
- Let op dat het gegooide materiaal niet te zwaar is om hoofdletsel te voorkomen.

2.2 Buitenleven

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

2.2.1 Activiteitengebied in themaBuitensport

Scouts zijn zich bewust van de risico's van survivals en kunnen inschatten waar ze op moeten letten. Ook fysiek kunnen ze hogere / moeilijkere / zwaardere activiteiten aan. Bijvoorbeeld trappersbaan, buikschuif, primitief overnachten (frietzak). Ze kunnen een primitieve tent (op een boot) maken en houden hierbij rekening met externe factoren als weer en kunnen basale voorzorgsmaatregelen nemen. Zo ook in het Amazonegebied.

Kennis van plant en dier

In het Amazonegebied kunnen scouts hun kennis over de natuur verder uitbreiden. Voorbeelden van activiteiten zijn het zoeken naar eetbare planten (altijd onder begeleiding), een natuurwandeling maken met een gids (diersporen zoeken), ontdekken welke flora er is en fauna er in de Amazone aanwezig is. Scouts hebben kennis over soortendiversiteit en leren welke boomsoorten minder of juist beter geschikt zijn om vuur mee te stoken.

Milieu/Natuurbeheer

Scouts hebben inzicht in de achtergronden van milieu en klimaat. Ze passen hun kennis hierover toe en bedenken ook zelf op welke manier ze bij kunnen dragen aan een betere omgeving. Bijvoorbeeld afval scheiden op kamp, water/lucht/bodem verontreiniging, oefenen met het zuiveren van water, windgenerator knutselen op kamp, zonnekoeling bouwen op kamp. Bij het onderhouden van de vlet houden scouts rekening met milieueisen.

Scouts weten op welke manier je een stukje natuur kunt onderhouden en kunnen dit zelf uitvoeren. Tijdens de Natuurwerkdag gaan ze jonge boompjes omhakken en bomen snoeien of kunnen gaan fietsvissen uit grachten.

Sterrenkunde

Scouts hebben kennis over ons zonnestelsel en de plaats van de aarde hierin. Ze kunnen sterren herkennen die moeilijker zichtbaar zijn en sterren gebruiken om zich te oriënteren. Bijvoorbeeld aan de hand van de sterren het noorden kunnen vinden, basis sterrenbeelden en de Melkweg herkennen, bezoeken van een observatorium, kijken als het ISS overkomt, tocht lopen / varen op de sterren, verschil weten tussen sterren en planeten. Scouts kunnen een maankompas maken.

Weer

Scouts kennen de achtergronden van het weer en zijn zich ook bewust van de verschillen hierin tussen landen en werelddelen. Bijvoorbeeld (regen)wolken/lucht herkennen, wat te doen bij onweer op kamp / op het water. Scouts kunnen de windrichting en windkracht bepalen. Scouts kunnen een weerballon proberen te maken.

2.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Natuurbeheer op het RSW-terrein.

2.2.3 Verwerken in activiteiten

- Het Amazonegebied wordt bedreigd door milieuvervuiling, zorg daarom tijdens de RSW dat je zo min mogelijk afval hebt en dat je het afval scheidt.
- Midden in het Amazonegebied heb je geen moderne apparatuur om je van informatie te voorzien omtrent het weer, gevaren, wilde dieren ed. Bedenk met elkaar hoe de mensen in het Amazonegebied deze informatie met elkaar delen en van generatie op generatie doorgeven.

2.2.4 Voorbeeldactiviteiten BL

BL 1: Schoon of vuil?

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost

Thema-introductie

In het Amazonegebied is vervuiling door lekkende oliepijpleidingen. De scouts moeten in dit klimaat wel voldoende drinken. In hoeverre is het bodemwater vervuild?

Doel van de activiteit

Leren van het maken van een preparaat en ontdekken wat er allemaal in water (geen kraanwater) zit.

Beschrijving

Per ploeg een eigen preparaat maken om dat onder de microscoop te bekijken en te tekenen wat ze zien.

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Microscopen en preparaatglaasjes regelen.
- Materiaal klaarzetten.

Materiaal

- Microscopen.
- Preparaatglaasjes.
- Slootwater.
- Papier en potloden.
- Tafels en banken.

Tips en veiligheid

- Als er geen sloot in de buurt is, zorg dan dat je slootwater van elders vandaan meeneemt, of laat de scouts het mee nemen tijdens de hike.
- Zijn er wel sloten aanwezig, haal dan uit verschillende sloten water en maak verschillende preparaten per ploeg en ontdek op die manier dat niet elke sloot even vervuild is.

Tips voor puntentelling

- Let op hoe serieus een ploeg met deze opdracht omgaat. En hoe ze hun conclusie hebben beschreven.

BL 2: Wat bloeit er in Nederland?Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende hikeopdracht
- Postenspel (dan met platen)

Thema-introductie

In het Amazone regenwoud vind je de meeste plantensoorten van de hele wereld. Deze komen lang niet allemaal voor in Nederland, maar welke bloemen zijn er hier dan wel te vinden?

Doel van de activiteit

Kennis hebben van bloemen in het wild in Nederland.

Beschrijving

Maak van elke bloemsoort die je onderweg tegenkomt een foto en maak een lijstje met de namen die hierbij horen (netjes op volgorde van de foto's). Terug op het terrein bij een afgesproken post je melden en je foto's en lijstje laten controleren.

Vorbereiding ca. 15 minuten

- Controleer dat op elke route ongeveer hetzelfde aantal bloemen te vinden is.

Materiaal

- 1 mobiele telefoon per ploeg.
- Pen en papier per ploeg.

Tips en veiligheid

- Mocht er in de omgeving of tijdens de hike nergens in het wild bloemen te vinden zijn dan kan je op een hikepost een stapel platen van bloemen neerleggen, die genummerd zijn, en daar de namen van op laten schrijven.
- Let tijdens het foto's maken ten aller tijden op je eigen veiligheid!
- Ter voorkoming van vals spelen, op elke foto moet een herkenningsteken van de ploeg zichtbaar zijn (aangeleverd door de organisatie).

Tips voor puntentelling

- Elke foto is 1 punt waard, elke goede naam erbij is 2 punten extra.

BL3: Het grote levend buitenspelWaar kan je deze activiteit inzetten?

- Groot avondspel (per subkamp)

Thema-introductie

De natuur van het Amazonegebied is heel divers. Lukt het om de juiste natuurelementen te combineren?

Doel van de activiteit

Het combineren van de juiste natuurelementen.

Beschrijving

In een groot spelgebied van ca. 500 x 500 meter (lieft in een bosrijke omgeving) staan 10 stafleden die elk 10 natuurelementen op A4 formaat op losse kaarten bij zich hebben. Op de achterkant van deze kaarten staat een motivatie. De bijbehorende natuurelementen (op A5 of A6 formaat) krijgen de ploegen stuk voor stuk van de spelleiding (centrale post). De ploegen doen in zijn geheel mee, d.w.z. zij verplaatsen zich met elkaar en moeten ten allen tijde een touw van 2,5 à 3 meter vasthouden. Hoe ze dat doen moeten ze zelf maar uitvogelen. Dit betekent dat zij het looptempo aan elkaar moeten aanpassen. De voorste van het rijtje krijgt bij de start een elementskaartje. Met elkaar gaan ze op zoek naar de stafleden, kijken of het plaatje bij hun element past en denkt de ploeg dat zij een combinatie gevonden heeft, dan moeten zij wel motiveren waarom dat element bij hun kaart hoort. Klopt de combinatie en is de motivatie voldoende dan krijgen ze van het staflid een stempel op hun verzamelkaart. Het staflid noteert de behaalde puntenaantal op de puntentellinglijst. De ploeg gaat terug naar de centrale post en begint opnieuw. De voorste komt dan achteraan het touw en er komt een nieuwe voorste loper. Is het antwoord fout gaat de ploeg op zoek naar een ander staflid in het gebied.

Vorbereiding ca. 120 minuten

- Plaatjes uitprinten en eventueel plastificeren.
- Kleine plaatjes aantal gelijk aan ploegen die gelijktijdig spelen.
- De tien grote platen (zie bijlage).

Materiaal

- Plaatjes per ploeg.
- Grote platen (10 sets).
- Stempels.
- Per ploeg een stempelkaart.
- Per ploeg 2,5 à 3 meter touw.
- Puntentellinglijst voor de stafleden (10x).
- Potlood of pen er staflid.

Tips en veiligheid

- Zet de stafleden voldoende ver uit elkaar. Er mag actief gerend worden.
- Zorg ervoor dat de stafleden al vertrokken zijn voordat de ploegen naar de centrale post komen.
- Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is wanneer een tweede ploeg hetzelfde staflid wil benaderen (moet buiten gehoor kunnen wachten).
- Op een luid signaal (elke tien minuten) pakt een staflid zijn volgende kaart (let op de nummering) zodat er een ander natuurelement op die plek komt en ploegen dus elders hun combinatie moeten zoeken en niet op hun herinnering af kunnen gaan.
- Op de achterkant van de grote platen een motivatie zetten, een aantal woorden vetgedrukt, die moeten in elk geval gebruikt worden of de strekking moet er veel op lijken. Minimaal 2 woorden moeten overeen komen. Let op: sommige woorden streeksgewijs aanpassen.
- Om het puntenaantal nog te verhogen kan het staflid tellen hoeveel van de vetgedrukte woorden die in zijn motivatie staan door de ploeg gebruikt worden. Voor elk woord noteert het staflid 1 punt op zijn puntentellinglijst.

Tips voor puntentelling

De combinaties zijn in drie niveaus: basis, verdieping en specialisatie

- Basiscombinatie: 1 punt.
- Verdiepingscombinatie: 2 punten.
- Specialisatiecombinatie: 3 punten.
- De speeltijd is beperkt (100 minuten) krijgt een ploeg binnen de speeltijd alle combinaties goed dan krijgt de eerste ploeg bonuspunten, de tweede ploeg wat minder bonuspunten en ploeg drie toch nog wat bonuspunten.

2.3 Internationaal

2.3.1 Activiteitengebied in thema

Binnen dit activiteitengebied 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 is er Scouting. Internationale 'heldenacties' van WAGGGS en WOSM zijn elke dag zichtbaar. Bijvoorbeeld Messengers Of Peace van WOSM. Of de leiderschapscampagnes voor meisjes en vluchtelingen door de WAGGGS. Tijdens World Thinking Day worden ze met elkaar verbonden als één sterke cirkel.

Uitwisseling

Wat zou jij van Scoutinggroepen uit andere landen binnen je eigen groep willen halen? Zoek uitwisseling met Scoutinggroepen in Zuid-Amerika om meer van hun cultuur en geschiedenis te leren.

Culturen

In de huidige wereld lijken er veel verschillende culturen te zijn. Waardoor ontstaan deze verschillen en hoe groot zijn ze eigenlijk? 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 je naar een ander land zou verhuizen? We leven in een multiculturele samenleving: wat is eigenlijk nog echt Nederlands en wat buitenlands?

2.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Bedenk een welkomstceremonie voor de RSW en vertaal deze naar verschillende talen, die gesproken worden in Zuid-Amerika (bijvoorbeeld Spaans, Portugees, Duits, Italiaans) of het Quechua, die taal die de Inca's al spraken en nu nog door steeds minder mensen in Zuid-Amerika wordt gesproken ([https://nl.wikipedia.org/wiki/Quechua_\(taal\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Quechua_(taal))).

2.3.3 Verwerken in activiteiten

- Er wonen in Nederland ook mensen uit Zuid-Amerika. Misschien ken je iemand uit Zuid-Amerika. Nodig die uit en laat hem of haar vertellen over zijn/haar moederland en de cultuur van dat land.
- 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, bijvoorbeeld een Spaans gerecht maken van een recept in het Spaans, een Italiaans gerecht maken van een recept in het Italiaans.
- Laat het kamp aanvoelen als een mini-jamboree, waarbij elke ploeg zijn eigen nationaliteit krijgt, met een eigen vlag, klederdracht en volkslied.
- Elke Scoutingassociatie heeft zijn eigen uniform. Hoeveel kunnen de scouts goed raden?

2.3.4 Voorbeeldactiviteiten INT

INT 1: Incaschrift

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel
- Hikepost

- Hiketechniek
- Avondspel
- Doorlopende themaopdracht

Thema-introductie

De Amazone stroomt door Peru. Daar woonden de Inca's vanaf de 13^e eeuw. Toen Columbus in 1492 Amerika ontdekte, werd dat het einde van hun rijk. In 1572 executeerden de Spanjaarden de laatste Inca heerser.

De Inca's hadden geen letters zoals wij die hebben. Wel zijn op kleding van rijke mensen, op vazen en grafplaatsen tekens gevonden. Dat wordt het bonnenschrift genoemd. Het is nog niet ontcijferd.

(<http://www.infoperu.com/nl/view.php?lang=nl&p=167>)

Mensen nu zijn geïnspireerd door dat bonnenschrift en hebben schrifttekens bedacht, zoals de Inca's die kunnen hebben gehad (<https://geofictie.wordpress.com/2014/11/08/inca-schrift/>).

Doel van de activiteit

De scouts maken kennis met de beroemde bouwwerken van de Inca's. Ze halen afbeeldingen van die bouwwerken bij een post. Door ontcijferen van de opdracht en graden schieten weten ze welke post.

Beschrijving

Elke ploegleider neemt een (groene) badkikker mee naar de RSW (het staat op de paklijst). Bij inlevering daarvan ontvangt de ploeg het Incaschrift. Wordt een badkikker ingeleverd, dan ontvangen ze geen klinkers, maar wel medeklinkers. Leveren ze niets in, dan ontvangen ze alleen klinkers. Ze krijgen telkens een opdracht in Incaschrift om naar een bepaalde post te gaan (door graden te schieten). De cijfers worden volledig in letters geschreven, bijvoorbeeld zes, twintig. Bij die post krijgen ze een afbeelding van een bekend gebouw van de Inca's. Bijvoorbeeld: ga naar post A en vraag daar naar de Machu Picchu. Het is niet zo dat elke ploeg voor de Machu Picchu naar post A moet. Een andere patrouille krijgt de Machu Picchu bij post B enz. Bij de post krijgen ze een nieuwe opdracht. De eet/drink post is voor iedereen hetzelfde.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Incaschrift printen: volledig, alleen medeklinkers en alleen klinkers. Eventueel ook klinkers en de meest voorkomende medeklinkers. Zie bij tips en veiligheid (<https://geofictie.wordpress.com/2014/11/08/inca-schrift/>).
- Afbeeldingen van Incagebouwen printen (zie bijlage).

Materiaal

- Incaschrift: volledig, alleen medeklinkers en alleen klinkers.
- Afbeeldingen van Incagebouwen (zie bijlage).

Tips en veiligheid

- Maak niet te lange opdrachten. Met alleen klinkers zijn de opdrachten al snel moeilijk. Je kunt ook voor het volgende kiezen: geef klinkers en ook een beperkt aantal medeklinkers (bijvoorbeeld de meest voorkomende), als ze niets inleveren.

Tips voor puntentelling

- Voor elk kaartje van een bouwwerk een punt.

INT 2: Ruilhandel

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost
- Hiketechniek
- Postenspel
- Avondspel
- Doorlopende thema opdracht

Thema-introductie

De Inca's hadden geen geld. Goud en zilver waren slechts leuk voor decoratie. Ze hadden ruilhandel: landbouwproducten en ander voedsel, aardewerk, textiel en wapens. Er was in de loop van de tijd

voldoende voorraad. Luxegoederen maakten ze niet zelf. Ze ruilden dat met volkeren buiten het Inca-rijk.

Doel van de activiteit

De scouts komen zo voordelig mogelijk aan voeding en materiaal.

Beschrijving

Elk groepje scouts is een land of een stad rond het Amazone gebied. De scouts bedenken zelf een naam (voorbeelden van namen van landen en steden zijn te vinden bij de tips).

Elke groepje scouts krijgt een bepaald aantal goederen (kaartjes). Dat kan veel van hetzelfde zijn en weinig van iets anders. Of van alles wat. Elk groepje mist één of meerdere goederen (voor een bepaalde activiteit, bijvoorbeeld een weekendkamp) en moet die door ruilhandel zien te krijgen. Zo goedkoop mogelijk natuurlijk. Daar moeten ze dus over onderhandelen.

Wat elk groepje nodig heeft, kan van tevoren bepaald zijn. Er kan ook van tevoren met elkaar over gesproken worden. Wat hebben ze nodig en wat niet, vinden zij (hiervoor kan van de voorbeeldlijst gebruik worden gemaakt). Als daar overeenstemming over is, wordt het opgeschreven. Daarna krijgen de groepjes hun producten (kaartjes hiervan) die ze zelf hebben. Het onderhandelen begint.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Kaartjes met goederen maken. Voor een voorbeeld zie bijlage.
- Bepalen wat er nodig is.

Materiaal

- Kaartje met goederen.
- Lijst wat er nodig is.

Tips en veiligheid

- Landen en hoofdsteden in het Amazonegebied:
 - o Brazilië – Brasilia
 - o Peru – Lima
 - o Colombia – Bogota
 - o Venezuela – Caracas
 - o Bolivia – Sucre
 - o Guyana – Georgetown
 - o Suriname – Paramaribo
 - o Ecuador – Quito
 - o Frans-Guyana - Cayenne
- Maak ook voldoende lege kaartjes, zodat er tijdens het overleg een product, dat niet op de lijst staat, op een leeg kaartje geschreven kan worden.

Tips voor puntentelling

- Wie heeft het meeste, zo goedkoop mogelijk.

2.4 Expressie

2.4.1 Activiteitengebied in thema

Dansen en muziek maken

Scouts weten dat er verschillende vormen van dans zijn en dat de manier van dansen ook te maken heeft met een bepaalde (sub)cultuur. Ze weten op welke manier muziek invloed heeft op een dans. Scouts oefenen met dansen als breakdance, volksdansen, linedance. Scouts dansen in paren en leren om tijdens het dansen rekening te houden met elkaar. Scouts leren ook dansen in een ander perspectief te zien zoals bijvoorbeeld met admiraalzeilen.

Scouts kunnen solo een optreden doen met een muziekinstrument. Daarnaast kunnen ze hun muziek afstemmen op de omgeving, bijvoorbeeld wanneer ze alleen of in een groepje muzikale ondersteuning bieden bij een kampvuur of musical. Ze kunnen kampvuurliedjes actief meezingen met hun groep. En kunnen zelf een yell maken, bijvoorbeeld voor het roeien. Daarnaast kunnen ze muziek op een andere manier inzetten, bijvoorbeeld bij een powerpoint- of diapresentatie. Scouts kunnen verschillende soorten muziek onderscheiden en kunnen een top 10 samenstellen van hun ploeg.

Grafische technieken en handvaardigheid

Scouts zijn toe aan het gebruik van meer complexe technieken en ander materiaal. Oudere scouts kunnen een logo ontwerpen (al dan niet op de computer) en dit vervolgens op een T-shirt zeefdrukken. Zwart/wit, maskers, gekke figuren, 'heftiger' striptekeningen spreekt aan. Andere voorbeelden zijn schatkaarten tekenen, plattegrond van een fantasie-eiland, vlaggen ontwerpen, fantasievoertuigen bedenken. Scouts worden erg kritisch over hun eigen werk. Scouts kunnen een beschildering voor een lelievlet zelf ontwerpen en uitvoeren.

Scouts kunnen meerdere materialen en technieken gebruiken om iets te maken. Voorafgaand kunnen ze een ontwerp tekenen en vervolgens stap voor stap aan de slag gaan. Scouts kunnen een tekening of afbeelding op een totempaal maken. Tegelijkertijd kunnen ze fijnere en complexere technieken toepassen, bijvoorbeeld bij het maken van een vlieger (luchtmatras). Scouts kunnen hun eigen ploeghoek inrichten of hun eigen vlet pimpen.

Filmen en fotograferen

Scouts weten niet alleen hoe je een verhaal kunt verzinnen en dit vervolgens kunt filmen, ze kunnen ook inschatten op welke manier ze een bepaald verhaal kunnen vertellen aan de hand van dingen die ze zien of gebeuren (bijvoorbeeld, het maken van een filmverslag van een kamp / activiteit of een veiligheidsinstructie op en rond het water). Onder begeleiding kunnen ze zelf filmen. Scouts weten welk perspectief ze in kunnen zetten.

Scouts kunnen goed omgaan met een fototoestel. Ze maken een fototocht en een uitgebreid fotoverhaal, inclusief foto's van omgeving / planten / dieren. Scouts zetten foto's op internet. Scouts kunnen onder begeleiding foto's ontwikkelen in een DoKa. Scouts kunnen spelen met effecten zoals licht breken door foto's vanuit het water naar de kant te maken.

Schriftelijke expressie

Scouts kunnen de tekst die ze schrijven aanpassen aan de doelgroep en de soort tekst. Ze bouwen een tekst goed op (inleiding, middenstuk, slot). Scouts kunnen een tekst redigeren en een hikeverslag/ trektochtverslag maken.

Toneelspelen

Scouts weten wat een toneelstuk inhoudt en wat daarbij komt kijken. Ze kunnen zelf een simpel toneelstuk maken, oefenen en opvoeren op het podium of bij het kampvuur. Scouts verdiepen hun vaardigheden in theatersport (improviseren). Bij het kampvuur kunnen ze een simpel verhaal vertellen. Ze kunnen zelf een eenvoudig decor maken met bijvoorbeeld een tent of een vlet.

2.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Het aankleden van je eigen kampement in "Amazonestijl".
- Maak als ploeg voor de thuisblijvers een fotodagboek of vlog.

2.4.3 Verwerken in activiteiten

- Stripverhaal maken over de ontdekkingsocht door het Amazonegebied.
- Verzin iets met je ploeg rond het thema om jouw Scoutinggroep te promoten.
- Eigen themalied maken en opvoeren.

2.4.4 Voorbeeldactiviteiten EXP

EXP 1: Oerscout

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende themaopdracht

Thema-introductie

De oerscouts hebben, sinds ze zich in het Amazonegebied hebben gevestigd, geen contact met de buitenwereld gehad. Daardoor hebben ze hun eigen ontwikkeling doorgemaakt en voor zaken als voedsel en kleding gebruik moeten maken van hetgeen hun omgeving biedt.

Doel van de activiteit

Zorg dat één iemand van je ploeg verkleed is als oerscout.

Beschrijving

Geef 's morgens de opdracht dat 's avonds om 19.00 uur één lid per ploeg zich moet melden als oerscout. Deze scout moet dan vertellen wat ze allemaal gedaan hebben om er als oerscout uit te zien. De ploeg moet dus tijdens de rest van de dag zelf met de bij toeval tegen komende materialen een ploeglid aankleden als oerscout, dit door bijvoorbeeld aan willekeurige mensen te vragen of ze een hoed of iets dergelijks hebben.

Vorbereiding ca. 0 minuten

- Geen

Materiaal

- Geen, de scouts krijgen deze opdracht pas tijdens de RSW en moeten het materiaal ter plekke verzamelen, ze weten dat dus niet van te voren.

Tips en veiligheid

- Deze activiteit is leuk om te doen op de dag van de hike omdat de scouts dan ook mensen van buiten Scouting tegen kunnen komen.
- Let op dat de scouts nooit bij vreemden naar binnen gaan.

Tips voor puntentelling

- De scout die het meest op de oerscout lijkt en er het meest voor gedaan heeft, krijgt de meeste punten.

EXP 2: Raad een kwakend lied of nietWaar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost

Thema-introductie

Om niet ontdekt te worden door vijandige stammen, hebben de oerscouts hun eigen codetaal ontwikkeld. Ze kwaken als kikkers, die hoor je veel in de jungle en alleen een echte oerscout hoort het verschil.

Doel van de activiteit

Zoveel mogelijk titels van gekwaakte liedjes raden.

Beschrijving

Één scout van een ploeg krijgt een kaartje met titel van een lied. De scout moet dit lied kwaken en de andere ploegleden moeten raden welk lied er gekwaakt wordt. Wordt het lied geraden, dan gaat de volgende scout een kaartje halen en een lied kwaken. Raad met je ploeg zoveel mogelijk liedjes binnen een bepaalde tijd.

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Voldoende kaarten met titels van liedjes maken.

Materiaal

- Kaartjes met titels van liedjes.
- Stopwatch/timer.

Tips en veiligheid

- Je kan dit spel ook met twee ploegen tegen elkaar spelen. Een scout van één ploeg kwaakt een lied, de andere ploeg moet raden welk lied het is.
- Er is met opzet geen lijst met liedjes bijgevoegd, omdat er in elke regio weer andere liedjes favoriet zijn.

Tips voor puntentelling

- Elk geraden lied is een punt.

2.5 Uitdagende Scoutingtechnieken

2.5.1 Activiteitengebied in thema

Hieronder vallen de vaardigheden in overleving, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als 'typisch Scouting' zullen zien. Bij scouts draait het erom dat je deze technieken zelfstandig op een goede manier leert beheersen en in samenwerking binnen je ploeg elkaar versterkt en dingen leert. Iedereen heeft wel iets waar hij of zij het sterkst in is.

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Koken op houtvuur is in het Amazonegebied de perfecte manier om je eten te bereiden. Men maakt vooral gebruik van ingrediënten die in de omgeving te vinden zijn (tenzij er een handelspost in de buurt is). Een model van een kano snijden uit een stuk hout past ook in dit thema.

Kaart, kompas en routetechnieken

Een kaart is bijna nutteloos om te gebruiken in het Amazonegebied. Door de grote diversiteit aan flora en fauna ziet de omgeving er steeds anders uit. Stammen die in het gebied wonen maken gebruik van markerpunten om aan te geven waar je bent en waar je vooral niet moet zijn. Een routetechniek gebaseerd op (markante) herkenningspunten past goed in dit thema.

De LSW hike gaat uit van kennis van de routetechnieken die in het zakboekje scouts staan. Het wordt geadviseerd om hier als RSW bij aan te sluiten.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren

Hier zou je kunnen denken aan het maken van een vlot om de Amazone te kunnen bevaren.

Kamp/bivak

Richt je subkamp in als een echt Amazonedorp. Met slaapplekken voor de ploegen en een gemeenschappelijke plek voor koken op houtvuur, het nuttigen van een gezamenlijke maaltijd en om de dag te starten en af te sluiten.

Seinen

Een eigen seinsleutel ontwerpen door gebruik te maken van geluiden die je in je omgeving hoort. Zo valt het niet op dat er een boodschap wordt geseind, tenzij je het ritme/de sleutel kent.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken

De Amazone is een belangrijke rivier die voornamelijk met (kleine) motorboten of kano's wordt bevaren. Dat een kano- of roeiwedstrijd als losstaande activiteit goed past in het thema moge duidelijk zijn. Ook zou je in de hike een oversteekpost kunnen inbouwen of een stuk via het water laten afleggen.

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

De ontwikkeling van het vliegtuig is belangrijk geweest voor de ontdekking van het Amazonegebied. Zo nu en dan verschijnt er in de krant een foto van bewoners uit het Amazonegebied die verbaasd naar boven kijken met de speren in de aanslag. Met een drone zou je zo'n situatie kunnen nabootsen.

2.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Het laboratorium van D.A. Hinda als pionierobject.
- De oerscouts wonen in hybride hutten, bestaande uit pionierpalen en (tent)zeilen.

2.5.3 Verwerken in activiteiten

- De oerscouts koken natuurlijk op vuurtafels om op te koken, dit kunnen de moderne scouts natuurlijk ook. Kook deze RSW dan ook alleen op vuurtafels.

2.5.4 Voorbeeldactiviteiten UST

UST 1: Hut bouwen

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost
- Avondspel
- Doorlopende themaopdracht

Doel van de activiteit

Het doel van de activiteit is dat de scouts een eigen hut bouwen waarin ze kunnen overnachten.

Beschrijving

De scouts bouwen een waterdichte hut waarin ze eventueel kunnen overnachten.

Vorbereiding ca. 15 minuten

- Zoek een plek waar genoeg plek is voor hutten.

Materiaal

- Pionierpalen.
- Takken.
- Zeilen.
- Touwen.
- Ducttape.

Tips en veiligheid

- Zorg dat de scouts weten hoe ze moeten hakken en snijden als ze deze technieken gaan gebruiken.
- Zorg voor toezicht.

Tips voor puntentelling

- Originaliteit.
- Stevigheid.
- Waterdichtheid.

UST 2: Primitief kokenWaar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel
- Avondspel

Thema-introductie

Op het scoutseiland wordt er nog op een kampvuur gekookt. De scouts gaan ook (bij hun eigen hut) een eigen maaltijd klaar maken in een zelfgemaakte oven.

Doel van de activiteit

Kennis maken met primitief koken.

Beschrijving

De scouts gaan primitief koken en zelf een kleine oven bouwen. Ze krijgen een uitleg en ingrediënten. Natuurlijk is er wel toezicht.

<https://www.wild-kamperen.nl/koken/in-5-stappen-bouw-jij-je-eigen-ondergrondse-pizzaoven/>
<https://www.praxis.nl/voordemakers/klusadvies/pizzaoven-maken-uit-plantenpotten>

Vorbereiding ca. 60 minuten

- Boodschappen.
- Recepten printen:
 - o Columbiaans kaasbrood: <https://nl.todoinform.com/pandebono-colombian-cheese-bread-31510>.
 - o Gegratineerde cassave: <https://www.ah.nl/kookschrift/recept?id=156281>.
 - o Knapperige cassave frietjes: <https://www.thisgirlcancook.nl/recept-knapperige-cassave-frietjes-uit-de-oven/>.

Materiaal

- Afhankelijk van het gekozen recept en het type oven.

Tips en veiligheid

- Zorg voor brandgel en pleisters.
- Zorg voor scherpe messen.

Tips voor puntentelling

- Smaak
- Veiligheid

2.6 Veilig en Gezond

Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel)

2.6.1 Activiteitengebied in thema

Het Amazonegebied is geen gewoon bos. Het gevaar schuilt aan alle kanten. Giftige planten, roofdieren, vleesetende vissen, noem maar op. Ook zijn er verschillende stammen die geen zin hebben in pottenkijkers en zich naar vreemden toe agressief opstellen. Een speer is al snel geworpen. Daarnaast biedt de jungle ook de middelen om te overleven, zoals voedsel en water.

Koken/voeding

Elke plek en elk werelddeel heeft zijn eigen eetgebruiken en -gewoontes. Laat de scouts zoeken naar producten en gerechten die typisch zijn voor Zuid-Amerika en het Amazonegebied.

Voor een RSW kunnen de scouts ook een voor hen bekend gerecht maken waar ze een thematwist aan geven, bijvoorbeeld door het in een bepaalde vorm op te dienen of door het een themanaam te geven.

Water speelt ook een grote rol in dit thema. De Amazone is de waterrijkste rivier ter wereld en huist meer water dan welke andere rivier. Deze rivier stroomt dwars door het gebied waarin het verhaal zich af speelt. Leer de scouts over de belangen van zuiver water en hoe wij daar als mensen mee omgaan. Hoe gingen de mensen hier 100 jaar geleden mee om, op welke primitieve manier zouden de oerscouts er voor zorgen dat ze zuiver drinkwater hebben.

Veiligheid

De scouts gaan op expeditie in de jungle van het Amazonegebied, waar moet aan gedacht worden om een veilige expeditie te houden? Hoe ziet de veiligheid er uit in de leefomgeving van de oerscouts?

Welke veiligheidsmaatregelen met betrekking tot hun vaardigheden in uitdagende Scoutingtechnieken worden door de oerscouts in acht genomen? Hierover kunnen scouts leuke gedachten experimenten doen. Wat is er nodig om een veilige leefomgeving te krijgen en te behouden?

EHBO

De scouts zijn deze RSW gebeten door diverse kleine dieren. Van sommige van die beten kan je behoorlijk ziek worden. Zo verspreiden sommige muggen malaria. Wat kun je doen om de kans te verkleinen gebeten te worden? Welke veiligheidsmaatregelen moet je nemen? Voer met de scouts de discussie over de voor- en nadelen van inenten, laat je hierover goed informeren om te voorkomen dat je de scouts verkeerde informatie verteld.

Omgaan met elkaar

De expeditie naar het Amazonegebied brengt communicatieve uitdagingen met zich mee. Hoe communiceer je met iemand die een andere taal heeft of geen woorden gebruikt om zich te uiten? Hoe is de sociale veiligheid gewaarborgd op de expeditie en hoe gaan ze daar mee om binnen de samenleving van de oerstam?

2.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

Het is natuurlijk voor D.A. Hinda van groot belang dat niets van haar onderzoek wordt besmet met zaden, noten, dieren en insecten uit andere werelddelen nu ze haar kamp en lab heeft opgezet in de Amazone. Bij aankomst zie je dat al meteen. Bewakers en laboratoriummedewerkers scannen de tassen van de scouts in een soort douaneachtige setting. Het zou leuk zijn om elke ploeg te controleren. En dan hun bagage van een soort ok label te voorzien. Speciale aandacht mag dan

uitgaan naar de maaltijdonderdelen die ze bij hebben waar je gevaarlijke dingen (chips, snoep, kruiden, rijst, sla etc), met een soort, ik knijp een oogje toe kunt door laten. Hierbij kunt je of de afspraak maken dat ze je niet vergeten wanneer het eten wordt genuttigd en je wat komen brengen. Of overdreven met doorzichtig huishoudfolie helemaal inpakken en dan met een sticker sealen. Door hier mee te spelen betrek je scouts vanaf moment 1 bij het thema.

2.6.3 Verwerken in activiteiten

Speel vrijdagavond een smokkelspel, waarbij de punten die te verdienen zijn wanneer de scouts hun smokkelwaar (chips, snoep, kruiden, rijst, sla etc) veilig in hun subkamp weten te krijgen.

2.6.4 Voorbeeldactiviteiten VG

VG 1: Wat is veilig

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Avondspel

Beschrijving

Dit is een variatie op het spel wat is waar. Drie leiders vertellen een verhaal over de veiligheid in een bepaalde situatie bij Scouting, welke van de drie verhalen is de waarheid?. De scouts zetten per ploeg in wie van de leiding ze denken dat we waarheid spreekt. De ploeg met de meeste goede antwoorden wint.

Voorbeeld:

Kampvuur stoken

Je hakt een stukje hout met een bijl, je legt de bijl in een hakblok achter je neer. Je stapelt het hout netjes op om het in de brand te steken op de daartoe aangewezen plaats. Je ontsteekt het vuur met 1 of lucifers.

Je hakt het hout

- Verhaal 1: je maakt gebruik van een botte bijl zodat je niet openhaalt aan de bijl.
- Verhaal 2: je hakt het hout op een veilige afstand van de kampvuurplaats op een hakblok.
- Verhaal 3: het hakblok zet je direct naast het vuur, lekker makkelijk dan kun je het hout direct in het vuur werpen.

Maak het vuur aan

- Verhaal 1: om het vuur veilig aan te maken is het van belang dat het snel aan is, dit kun je doen door een in brand spiritus gedrenkte doek of papier als basis te gebruiken.
- Verhaal 2: nee joh, spiritus is een veel te vluchtige stof, lampolie brand langzamer dus is veel veiliger. Je spuit lampolie op het aan te steken hout, vervolgens steek je het vuur aan.
- Verhaal 3: je maakt een hoopje kleine stukjes hout en steekt deze aan met een lucifer. Vervolgens voeg je steeds geleidelijk meer hout toe. Dit doe je tot een gewenste hoogte hebt bereikt.

Het vuur wordt te hoog, wat kun je doen?

- Verhaal 1: haal twee grote takken uit het vuur en doof deze in een emmer water.
- Verhaal 2: gooi een emmer water langs de rand van het vuur om uitbreiding van het vuur te voorkomen.
- Verhaal 3: doof het vuur met zand.

Afsluiten van een kampvuur

- Verhaal 1: niets aan de hand, je verlaat de plaats van het kampvuur, het vuur brandt vanzelf uit.
- Verhaal 2: je dooft het vuur met een aantal emmers water. Je controleert of het vuur echt uit is. Na een korte tijd loop je nog even terug om te controleren of alles echt uit is.
- Verhaal 3: je dooft het vuur met zand. Nadat het vuur uitgebrand is kun je de kampvuurplaats verlaten.

Start van het pionieren, palen uit het hok halen.

- Verhaal 1: de scouts halen met z'n tweeën de palen uit de palenopslag, een vooraan de paal en een achter bij de paal zodat ze tegen niemand aan kunnen stoten en leggen de palen op ruime afstand van elkaar verdeeld over het veld.
- Verhaal 2: de palen hoeven helemaal niet met twee scouts tegelijk worden gedragen, alleen de scout die met een lange paal loopt roept continu pas op pas op, lange paal!
- Verhaal 3: de palen worden uit de opslag gehaald, je kijkt niet of er meerdere mensen rondlopen, gaat gewoon aan de wandel met de palen. Aangekomen op de bouwplaats roep je nog even waar de palen moeten komen. Je legt ze op het veld zodat het direct opgepakt kan worden. Dat is toch makkelijk, we staan direct op de juiste plaats.
- Verhaal 4: sommige palen kun je best alleen dragen en continu roepen is ook onzin, als je maar wel zorgt dat de palen netjes bij elkaar op het veld worden neergelegd zodat er niemand over struikelt.

Opzetten van een driepoot

- Verhaal 1: bij het omhoog zetten van een driepoot moet natuurlijk altijd iemand van de leiding mee helpen, scouts zijn niet groot genoeg om een driepoot veilig overeind te kunnen zetten.
- Verhaal 2: natuurlijk kunnen scouts dat wel zelf, als je maar met genoeg scouts bent die sterk genoeg zijn met drie, vier of zelfs vijf zes scouts moet het zeker veilig lukken (dit is het goede antwoord, drie a vier scouts moet in principe voldoende zijn, een vijfde of zesde scout is dan alleen betrokken om te coördineren en de veiligheid van een afstandje te bezien).
- Verhaal 3: nee joh met vijf of zes scouts is veel te veel, daar wordt het alleen maar onveiliger van omdat ze dan elkaar in de weg lopen. Twee scouts is altijd voldoende.

Een paal in je pionierobject is gebroken.

- Verhaal 1: haal eerst de kapotte paal uit je pionierwerk en plaats dan een nieuwe.
- Verhaal 2: pionier eerst een nieuwe paal langs de plek van de kapotte paal, haal vervolgens indien mogelijk de kapotte paal los. Als dat niet mogelijk is, is het veiliger om de kapotte paal ook gewoon te laten zitten.
- Verhaal 3: haal het complete pionierwerk uit elkaar en bouw het weer op met een nieuwe paal.

Vorbereiding ca. 30 minuten

- Bedenken van verschillende situaties die betrekking hebben op veiligheid en drie mogelijke antwoorden waarvan er slechts één de waarheid is.
- Afstemmen van leiding met elkaar wie bij welke situatie de waarheid vertelt en hoe je kunt inspelen op elkaars verhaal.

Materiaal

- Drie desks waarachter de panelleden kunnen zitten.
- Voorwerpen die betrekking hebben op het verhaal.

Tips en veiligheid

- De TV-programma's 'Echt waar?!' en 'Mag dat?!' Zijn ook gebaseerd op het spel wat is waar, bekijk deze programma's voor meer inspiratie.
- Om het uit te bereiden kun je ook 4 verschillende antwoordmogelijkheden bedenken per situatie.

VG 2: Lokmiddel proeverij met D.A. Hinda

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost
- Hiketechniek
- Postenspel
- Avondspel
- Doorlopende themaopdracht

Thema-introductie

Help professor D.A Hinda met het vinden van het monster. Dat wil ze doen door het maken van een lokmiddel.

Doel van de activiteit

Verschillende sapjes samen geven een verrassende uitwerking, maar wat kan nu wel of absoluut niet samen. Probeer diverse sapjes samen te voegen om tot het ultieme lokmiddel te komen.

Beschrijving

De scouts proeven 10 verschillende sapjes in medicijnbekertjes. Kunnen de scouts benoemen welke sapjes of drankjes er in het bekertje zitten? Nu mogen de scouts twee bekertjes samenvoegen waarvan zij denken dat de smaken goed bij elkaar passen. Vergelijk de mixdrankjes van verschillende scouts met elkaar en laat deze beoordelen door een objectieve jury. Wie heeft de meest geschikte combinatie gemaakt? Hopelijk werkt deze ook het beste om als lokmiddel te dienen.

Vorbereiding ca. 45 minuten

- Sapjes klaar zetten, eventueel nog uit vers fruit te persen.
- Bekers klaar zetten.

Materiaal

- Medicijnbekertjes.
- Vruchtensappen.
- Verschillende smaken limonadesiroop.
- Melk / kokosmelk / sojamelk / karnemelk.
- Vers fruit om uit te persen.
- Citruspers (handmatig).

Tips en veiligheid

- Pas eventueel ook corrupte juryleden toe (omkoping is toegestaan).

Tips voor puntentelling

- Kijk goed naar de presentatie van het drankje, ziet het er smaakvol uit, samenwerking, verse producten etc.

2.7 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.

2.7.1 Activiteitengebied in thema

Het themaverhaal gaat over het Amazonegebied. Daar leven de indianen, de oorspronkelijke bewoners van Zuid-Amerika in het tropisch regenwoud. Toen de Spanjaarden Zuid-Amerika ontdekt hadden, gingen er ook Spanjaarden wonen in de steden. Nu wonen daar ook mensen uit Japan, China, Portugal, Italië en Duitsland. Wat zijn de gebruiken en omgangsvormen van de oorspronkelijke bewoners en de nieuwe bewoners? Is er verschil tussen hun omgangsvormen en is er verschil met de omgangsvormen van onze maatschappij?

Je eigen omgeving

De scouts gaan op expeditie naar de oerscouts. Ze moeten de weg vinden in het tropisch regenwoud. Welke technieken kunnen ze daar gebruiken? Welke technieken gebruiken de oorspronkelijke bewoners om de weg te vinden?

Cultureel erfgoed

De Inca's leefden vanaf de dertiende eeuw in een gebied rond hun hoofdstad Cuzco in het huidige Peru. Vanaf 1438 hebben zij hun rijk enorm uitgebreid. Ze hadden een uitgebreid wegennet en bouwden goede forten, tempels en bruggen. Er is weinig bewaard gebleven, maar Machu Picchu wel, een stad hoog in de bergen. In 1983 verklaarde de Unesco het tot werelderfgoed. Hebben wij in Nederland ook oude gebouwen en werelderfgoed?

Goud en zilver had bij de Inca's geen waarde als geld. Ze gebruikten het als sieraad. Ze waren goede edelsmeden. Ze maakten ook keramiek, bijvoorbeeld de arybalo. Dit is een kruik met een puntige bodem. Handig om vast te zetten in het zand of in de aarde. Aan de zijanten waren twee ringen, zodat de kruik met stuk touw als rugzak gedragen kon worden. Hebben wij in Nederland ook handige dingen om iets te dragen? Hebben wij ook beroemd keramiek?

Aan de kleding was de status van de eigenaar te zien. Kleding van hooggeplaatste mensen was gemaakt van betere kwaliteit textiel en meer versierd. Is dat in Nederland ook zo?

Maatschappij

Inca's hadden een goed geordende samenleving. Steden en dorpen werden gevormd door een bepaald aantal gezinshoofden met hun gezin. Boeren hadden hun eigen stukje grond. Maar ze moesten ook in groepen werken op gemeenschappelijke grond. De opbrengst daarvan ging in voorraadschuren.

Er was geen belastinggeld. Belasting werd voldaan door arbeid: het mita-systeem. Die arbeid was divers: bijvoorbeeld het verbouwen van voedsel, het onderhouden van bruggen en wegen. Hoe is dat in Nederland?

2.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Kijk met de inrichting van je terrein naar de verschillen van de Inca samenleving, de samenleving in de grote steden in het Amazonegebied en de Nederlandse samenleving. Geef verschillende ploegen een opdracht mee om hun kampterrein in te richten, waarmee je kenmerken van de samenlevingen naar voren kunt laten komen.
- De Inca's hadden hun eigen gebruiken en omgangsvormen. In de steden in het Amazonegebied zijn weer andere omgangsvormen. In Nederland zijn ook verschillende omgangsvormen. Er zijn tegenstellingen en overeenkomsten. Bijvoorbeeld de opbouw van dorpen en steden, belasting.
- Het leefgebied van de Indianen in het Amazonegebied wordt ernstig bedreigd door ontbossing. Wat is hier tegen te doen?
- De Inca's droegen samen zorg voor elkaar en de samenleving. Hoe zou je dat doen tijdens de RSW?

2.7.3 Verwerken in activiteiten

- 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? 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.

2.7.4 Voorbeeldactiviteiten SL

SL 1: De wet van de Staat

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- 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/>

SL2: Quipu'sWaar kan je deze activiteit inzetten?

- Avondspel

Thema-introductie

De Inca's hadden een uitgebreid wegennet. Koeriers (chasqui's) brachten een bericht en goederen rennend snel over van de ene wisselplaats naar de andere. Elke chasqui liep steeds dezelfde route van gemiddeld 1,5 km. Het bericht en de goederen werden doorgegeven aan de volgende chasqui. Er werd een mondelinge toelichting gegeven bij het bericht. Het bericht was 'geschreven' in een quipu, een touwbericht waarin knopen belangrijk zijn. Er is nog niet veel bekend over de betekenis van de knopen. Wel is duidelijk, dat er betekenis was in het aantal knopen, de afstand tussen de knopen, de soort knopen, de kleur van de draad (bijv. geel is graan), richting van de knopen. Op internet zijn voorbeelden te vinden (zie bij voorbereiding).

Doel van de activiteit

De scouts maken hun eigen quipu (touwbericht) alfabet. Ze wisselen tussen groepjes berichten uit.

Beschrijving

Groepjes scouts bedenken samen (als hele groep) hun eigen quipu alfabet. Daarbij maken ze gebruik van:

- verschillende kleuren touw
- verschillende knopen
- richting van de knopen
- 'hoofdtak' en 'zijtak'

Als ze hun eigen 'quipu alfabet' bedacht hebben, maken groepjes scouts een quipu (touwbericht). De groepjes wisselen hun berichten uit en geven elkaar antwoord. De inhoud van de berichten kan helemaal door de scouts zelf bedacht worden. Er kunnen ook verplichte onderwerpen of suggesties zijn (bijv. Waar zou je op zomerkamp willen? Hoe zou je daar naartoe gaan? Waar woon je?).

Voorbereiding ca. 45 minuten

- Voorbeelden van quipu's op internet zoeken, bijvoorbeeld:
<https://nl.scoutwiki.org/Quipu>.
<https://www.thevintagenews.com/2017/11/29/quipu-and-incas/>.
<http://www.knoopenzo.nl/indeknoop105/1.htm>.
<https://penelope.hypotheses.org/332>.
<https://nl.wikipedia.org/wiki/Quipu>.

Materiaal

- Voorbeelden van quipu's.
- Touw.

Tips en veiligheid

- In de berichten mag niet gepest worden. Er mogen geen beledigende of negatieve opmerkingen in voorkomen.

Tips voor puntentelling

- Elke goed overgebrachte en goed begrepen quipu is een punt.

2.8 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 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 (en/of subkamp). Denk hierbij ook aan taalgebruik of uitdrukkingen die vaak gebruikt worden.

2.8.1 Activiteitengebied in thema

Zelfbeeld

Scouts zijn vaak al erg bezig met wie ze zijn, hoe ze eruit zien, en wat anderen ervan vinden. Een lichamelijke (of verstandelijke) beperking of een (chronische) ziekte kan ze onzeker of buitengesloten laten voelen of juist weer niet. Ook hebben ze vragen over hun seksualiteit. De oerscouts hebben ook moeten ontdekken wie ze zijn in het Amazonegebied.

Groep

We willen allemaal ergens bij horen en geaccepteerd worden. Scouts zijn nog zoekende naar een groep waar ze zich veilig en thuis voelen (zoals Scouting). De oerscouts zullen zich als groep in een nieuwe omgeving ook hebben moeten herontdekken.

Levensovertuiging

Levensovertuiging heeft niet alleen met religie te maken, maar ook met politiek, je omgeving en je cultuur. De waarden en normen in de westerse wereld waren, toen de oerscouts op expeditie gingen naar het Amazonegebied, anders dan dat ze nu zijn. In 1920 was Nederland een verzuilde samenleving, waar iedere groep met een bepaalde levensovertuiging hun eigen krant, radio-omroep, politieke partij en voetbalclub had (er waren toen 4 verschillende nationale scoutingorganisaties, die pas in 1975 fuseerden in Scouting Nederland). Nu is die verzuiling langzaam aan het verdwijnen, maar de sporen kun je nog steeds zien. Ook bij de oerscouts zullen de oude normen en waarden geëvolueerd zijn. Zijn ze sterker, orthodoxer geworden of juist soepeler, vrijzinniger?

2.8.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Een subkamp yell en vlag;
- Een geheime handdruk of handsignaal.

2.8.3 Verwerken in activiteiten

- Geef de scouts een (katoenen)lapje en laat ze daar de naam opschrijven van iemand die ernstig ziek is. Laat ze er ook een beterschapswens opzetten. Hang de lapjes in een grote boom bij het subkamp of bij de centrale plek. De wind zorgt ervoor dat alle beterschapswensen de wereld overgaan.
- Iedere groep heeft wel een yell of ritueel om het begin van de maaltijd aan te kondigen. Maak een eigen yell voor het subkamp. Dan weet iedereen welke ploeg al begonnen is met eten.

2.8.4 Voorbeeldactiviteiten ID

ID 1: Scouting van vroeger en nu

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost
- Postenspel

Thema-introductie

De oerscouts willen graag de scouts helpen om de ingrediënten voor een lokmiddel te krijgen. Wat ze echter nodig hebben is een blaadje van een extreem zeldzame plant. Deze geven ze dus niet zomaar. De scouts moeten bewijzen dat ze ze ook echt verdienen. Alleen goede scouts mogen het krijgen. Ze moeten dit bewijzen door te laten zien dat er genoeg goede scouts zijn geweest in de tijd dat de oerscouts zich afgezonderd hebben en de tijd dat ze hulp nodig hebben. Nu hebben de scouts wel eens wat gehoord van hun leiders dat er goede scouts waren, maar wie was ook alweer wie?

Beschrijving

Verspreid over het speelveld liggen verschillende bladen. Op elk van deze bladen staan enkele eigenschappen van bekende, oude scouts. De eigenschappen die er op staan zijn:

- Naam van de scout.
- Foto van de scout.
- Normen en waarden van de scout.
- Dingen die ze bereikt hebben.
- Land van herkomst.

Naast de eigenschap van de scout staat er ook een codewoord op het blaadje. Om uiteindelijk punten te scoren moet je het codewoord in een raster zetten. Elk vol rijtje is punten waard.

Naam	Foto	Normen & Waarden	Bereikt	Land
Neill Armstrong		Samen sterk	Maanlanding	Amerika
Baden Powell		Zelfredzaamheid	Scouting gestart	Engeland
Jan van Hoof		Weg met de bezetter	Verzetsheld	Nederland
Ghadafi		Geen	Dictator	Libie
Barack Obama		Amerikaans zijn	President	Amerika

Vorbereiding

- A4'tjes maken met eigenschappen van scouts (zie bijlage).
- Juiste raster met codewoorden maken.

Materiaal

- Uitgeprinte (en gelamineerde) A4'tjes met eigenschappen (zie bijlage).
- Pen.
- Papier.

Tips en veiligheid

- Scouts gaan als een bezetene proberen zo snel mogelijk combinaties te maken. Doordat er wat gerend wordt, er waarschijnlijk competitiedrang is en behoorlijk wat enthousiasme, kan het er wat ruw aan toe gaan. Let hier dus op en probeer het van te voren af te vangen door duidelijke uitleg.
- Er zijn genoeg andere scouts te bedenken voor in dit schema, je kan dus makkelijk andere personen kiezen binnen dit thema.

Tips voor puntentelling

- Elk rijtje kan punten waard zijn, maar ook elk gedeeltelijke rijtje kan punten waard zijn. Denk bijvoorbeeld horizontaal, verticaal en schuin, of gedeeltelijke rijtjes.

ID 2: Over de streep

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Avondspel
- Kampvuurspel

Thema-introductie

De oerscouts willen weten of je wel "scoutwaardig" genoeg bent om in hun midden te worden opgenomen. Wie ben jij precies?

Beschrijving

Deze activiteit kan met twee doelen gespeeld worden. De eerste (het originele idee) is dicht bij elkaar komen en elkaar beter begrijpen. Het punt is wel dat er dus vertrouwen in elkaar moet zijn en er een stafid bij moet zijn die het goed kan begeleiden. Als er een van deze factoren ontbreekt kun je (beginnen) met de lichtere stellingen om het toch te kunnen doen.

De andere mogelijkheid is om er een stellingenspel van de te maken. Hier kunnen de scouts dan over discussiëren. Er worden dan stellingen gebruikt om de discussie op te wekken.

Vorbereiding

- Stellingen printen.
- Streep maken.

Materiaal

- Stellingen (zie bijlage).
- Afzetlint.

Tips en veiligheid

- Zorg voor genoeg sociale veiligheid. Zet daarom nooit iemand onder druk als hij of zij niet wil antwoorden, maar nodig uit tot discussie.
- Wees open, houd je niet te streng aan de regels en zorg voor een leuke gezellige sfeer. Mensen zijn hierdoor eerder geneigd om persoonlijke dingen te delen.

Tips voor puntentelling

- Niet echt mogelijk, behalve op inzet en respect naar elkaar.

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		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

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

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, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

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

Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, zijn de RSW ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto 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 invulpersbericht 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 een thematische introductie op de RSW;
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken, zie het voorbeeld hieronder;
- Persoonlijk contact geeft altijd 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.



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.

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 (2019/2020) is 'Jungle Fever' waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van sport, spel én buitenleven *de wereld om zich heen te verkennen*. De activiteitengebieden Sport & Spel en Buitenleven krijgen in deze speldraad extra aandacht.

In voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

Seizoen	Speldraad	Aandacht voor	Activiteitengebieden
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
2018/19	Final Frontier	Het verleggen van (je eigen) grenzen en nieuwe dingen ontdekken	Uitdagende Scoutingtechnieken; Internationaal

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.

Bever: Bever-Doe-Dag

Bever 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 bewoners van Hotsjietonia een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten 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 activiteitsgebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevers ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten

in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

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

Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

8 Speldraad 2019/2020: 'Jungle Fever'

8.1 Uitleg

8.1.1 Wat willen we bereiken met deze speldraad?

- In dit seizoen vieren alle landelijke en regionale activiteiten **op hun eigen wijze** 100 jaar welpen.
- We hebben in het vorige seizoen de Final Frontier gevonden en nu gaan **alle speltakken** back-to-basic naar hun Scoutingroots om met elkaar het feest in de Jungle **op hun eigen manier** te vieren.
- Jungle Fever is het feest van de hele vereniging samen, wat ons met elkaar verbindt. Iedereen is welkom en kan meedoen aan de feestactiviteiten.
- Scouts dagen elkaar uit om hun eigen fysieke sportieve grenzen te verkennen en helpen elkaar daarbij.
- Scouts zorgen voor de (jungle)natuur en ook voor elkaar, zodat ze na het feestvieren nog jarenlang samen met plezier kunnen spelen.

8.1.2 Waar kan je aan denken bij deze speldraad?

- We hebben de Final Frontier gevonden, zijn voorbij de grenzen gegaan en we komen weer thuis in de jungle om feest te vieren. We gaan nu los in de jungle.
- Feestkoorts, bezeten zijn van de jungle.
- Olympische Spelen, levende (bord)spellen.
- Overleven, conditie, eten uit de natuur.
- Zorg voor de (jungle)natuur, je wilt je feestje in een mooie omgeving en deze ook behouden.
- Thema's zoals Expeditie Robinson, Pipi Langkous, The Lion King, Prinses Dahinda, Indiana Jones.

8.2 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Sport & Spel en Buitenleven:

8.2.1 Activiteitengebied Sport & Spel:

- Onder het activiteitengebied Sport & Spel vallen alle sporten en alle spellen zoals een postenspel, een renspeel, een binnenspel, een teamspel, een bordspel.
- Bij het thema Jungle Fever kan je denken aan: Jumanji; Slangen en ladders; Op jacht naar de schat; Dora de explorer; Dungeons and dragons; Just Dance; Minecraft.

8.2.2 Activiteitengebied Buitenleven:

- Het activiteitengebied Buitenleven heeft alles met de natuur en de aarde te maken. Daaronder vallen activiteiten zoals: survivaltechnieken; kennis van plant en die; recycling, klimaat, energiebesparing; natuurbeheer (wilgenknoten); kennis van het weer en de seizoenen; oriënteren op sterren, sterrenbeelden.
- Bij het thema Jungle Fever kan je denken aan: Freek de Wilde Wereld; de Pandadroom; Steve Irwin; Storm chasers; Ko de boswachtershow; Bear Grylls; Nacht van de nacht; Torteltuinen van Pluk van de Petteflet; Pluktuinen en voedselbossen.

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 Echtermeijer
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Johanna Sanger
Joost Mul
Lise Berghuis
Lisette Eggelmeijer
Robert Elsinga
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Zo Melief

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 2020.

Spelbrochure 2020-2021

Ideeen 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.

© 2019 Vereniging Scouting Nederland



Download de brochure
en de bijlagen hier!



Scouting

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

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