

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2022

‘De wereld rond in 2022 kleuren’



Pieter is een echte vlogger. Maar niet een die heel bekend is. In een poging om meer volgers te krijgen bedenkt Pieter een challenge voor de op dat moment beroemdste vlogger van de wereld, Pipipow. Via een vlog daagt Pieter Pipipow uit om op 5 werelddelen een challenge te doen en natuurlijk kan Pipipow dat niet negeren en neemt hij de uitdaging aan.



Voorwoord

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

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

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

Spelthema

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de spelthema 'De wereld rond in tig kleuren!'. Het spelthema is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is de inspiratie geweest voor het themaverhaal en de activiteiten van de RSW. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven.

Verhaal 2022

Pieter is een echte vlogger. Maar niet een die heel bekend is, sterker nog: hij heeft vijf volgers en de enige daarvan die geen familie is, is Charlotte. En eigenlijk telt Charlotte niet, want die volgt iedereen waarvan ze de naam weleens gehoord heeft. In een poging om meer volgers te krijgen bedenkt Pieter een Challenge voor de op dat moment beroemdste vlogger van de wereld, Pipipow. Pipipow heeft alle vlogrecords verbroken en roept in zijn vlogs dat hij alles aan kan. Via een vlog daagt Pieter Pipipow uit om op 5 werelddelen een challenge te doen en natuurlijk kan Pipipow dat niet negeren en neemt hij de uitdaging aan.

Naast een themaverhaal bevat deze brochure onder andere informatie over de regioactiviteiten, een organisatieopzet en inspiratie voor activiteiten tijdens de RSW.

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

Inhoudsopgave

1	De wereld rond in 2022 kleuren - I challenge you!	5
1.1	Inleiding	5
1.2	Korte versie van het verhaal	5
1.3	Werken met het thema	6
1.4	Roluitwerking	6
1.5	Theatermomenten	7
1.6	De uitdaging	15
1.7	Eerste challenge: Azië.	16
1.8	Australië en Afrika	16
1.9	Zuid- en Noord-Amerika.	16
1.10	Challenge geslaagd?	17
1.11	Tips voor theater algemeen	17
2	Weekendverloop	19
2.1	Kampopbouw	20
2.2	Voorbeeldactiviteiten kampopbouw	21
2.3	Opening	22
2.4	Kennismakingsspel	22
2.5	Ren- of ruilspel	22
2.6	Hike	23
2.7	Koken	27
2.8	Avondprogramma (bonte avond / non competitief)	27
2.9	Postenspel	28
2.10	OKO (overkoepelende kampopdracht)	32
3	Activiteitengebieden in thema	34
3.1	Internationaal	34
3.2	Expressie	34
3.3	Identiteit	35
3.4	Samenleving	35
3.5	Veilig & Gezond	36
3.6	Uitdagende Scoutingtechnieken	36
3.7	Sport & Spel	37
3.8	Buitenleven	38
3.9	Extra voorbeeldactiviteiten	39
4	Organisatietips	42
4.1	Tips	42

4.2	Werken in ploegen	42
4.3	Regio-organisator	43
5	Maak je regio-activiteit Toekomstproof	44
6	Laat je zien	45
6.1	Invloedrijke personen	45
6.2	Pers	45
7	Tips om groepen te betrekken	46
7.1	Tips	46
7.2	Voorbeelduitnodiging	46
8	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	47
8.1	Het jaarlijkse spelthema	47
8.2	De spelbrochures	47
9	Spelthema 2021-2022: 'De wereld rond in tig kleuren!'	50
9.1	Uitleg	50
10	Spelen in thema	51
11	Colofon	57

1 De wereld rond in 2022 kleuren - I challenge you!

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. Zowel tijdens als voorafgaand aan de RSW kan je het thema natuurlijk 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

Pieter is een echte vlogger. Maar niet een die heel bekend is, sterker nog: hij heeft vijf volgers en de enige daarvan die geen familie is, is Charlotte. En eigenlijk telt Charlotte niet, want die volgt iedereen waarvan ze de naam weleens gehoord heeft. In een poging om meer volgers te krijgen bedenkt Pieter een Challenge voor de op dat moment beroemdste vlogger van de wereld, Pipipow. Pipipow heeft alle vlogrecords verbroken en roept in zijn vlogs dat hij alles aan kan. Via een vlog daagt Pieter Pipipow uit om op 5 werelddelen een challenge te doen en natuurlijk kan Pipipow dat niet negeren en neemt hij de uitdaging aan.

In China moet hij, met behulp van zijn volgers, op de Chinese Muur zijn naam in Chinese karakters neerzetten. Geheel in Aziatische stijl met van die borden die boven het hoofd worden gehouden. De naam moet met een drone gefilmd worden en op grote hoogte leesbaar zijn, dus hij moet ook heel groot zijn. Natuurlijk slaagt Pipipow voor zijn eerste challenge. Al staat hij zelf niet op het filmpje. De tweede challenge speelt zich af in Australië waar hij het tegen een winnares van MasterChef moet opnemen in een echt Barbiewedstrijd. Met behulp van zijn Australische volgers komt hij erachter dat dit een BBQ is en stelt hij een perfect menu samen. Met een beetje hulp van drie koks die volgers van hem zijn weet hij ook deze challenge te winnen.

Ondertussen krijgt Pieter steeds meer volgers, de uitdaging lijkt dus te werken. Toch is hij niet heel blij, want het was natuurlijk niet de bedoeling dat Pipipow zou winnen... Charlotte aan de andere kant is helemaal lyrisch. Onder elke vlog van Pipipow is zij de eerste die een comment plaatst. Daarnaast claimt ze hem als haar vriendje en ziet in elk bedankje en zwaaitje en schattige opmerking van Pipipow een persoonlijk bericht aan haar adres.

De derde challenge speelt in Afrika. Daar moet Pipipow op de foto met de *big five*. En dit is wel een heel lastige challenge, het is namelijk niet zo makkelijk om de *big five* te vinden en vast te leggen. Hij vindt dan ook niet alle dieren op dezelfde plek. Pipipow reist van Zuid-Afrika naar Botswana en Namibië, waar zijn volgers hem helpen de *big five* te spotten. Hij maakt een mooie vlog met zijn selfies van de dieren.

De vierde challenge is in Zuid-Amerika. Pipipow moet met 15.000 volgers de samba dansen in Rio de Janeiro in de carnavalsoptocht. Dit is bijna niet te doen, Pipipow kan namelijk niet dansen. Charlotte weet dit en reist naar Rio af om hem te helpen, maar ze loopt hem helemaal mis. Als ze de vlog terug kijkt ziet ze tot haar verbazing Pipipow dansend vooraan staan vlakbij waar zij heeft staan dansen.

De vijfde en laatste challenge is in Noord Amerika. Daar moet Pipipow een vlog opnemen met een wereldrecordpoging met zoveel mogelijk volgers vrije worpen nemen. 25.000 volgers komen hem daar

helpen waarvan er minsten 10.000 raak moeten schieten. Dat lukt, als laatste moet Pipipow zelf ook nog een vrije worp scoren. Ook dat lijkt te lukken en Pipipow is de grote winnaar van de challenge.

Maar als Charlotte, doordat ze haar overstap in New York mist, te laat aankomt in San Francisco komt ze erachter dat de vlog van Pipipow fake is, sterker nog Pipipow zelf is ook fake. Charlotte zoekt dit verder uit. Ze komt erachter dat de basketbalvlog van Pipipow is gemanipuleerd, met een faceswap. Ze komt de ruwe beelden tegen van de sambaoptocht waarin Pipipow ook helemaal niet voorkomt, daarom heeft ze hem misgelopen in Rio. Op de selfies uit Afrika staat ook steeds een ander persoon met steeds het herkenbare hoedje van Pipipow, maar de gezichten zijn van de foto afgesneden. En daarom wilde Pipipow in Australië iedereen op afstand houden, hij was daar ook niet zelf maar alleen als hologram geprojecteerd.

In Nederland aangekomen gaat ze direct door naar het huis van Pieter, daar valt ze hem snikkend in zijn armen. "Ik moet je iets verschrikkelijks vertellen", zegt ze. "Pipipow bestaat niet echt. Sorry dat ik jou zo heb genegeerd, jij bent veel cooler dan Pipipow ooit zou kunnen zijn. Wil je me vergeven?" Natuurlijk wil Pieter Charlotte wel vergeven, maar hij heeft zelf ook iets op te biechten. Hij vertelt dat hij zelf degene was die achter het account van Pipipow zat.

Hij weet dat het niet goed is wat hij heeft gedaan, maar hij had zichzelf voor hij het wist verstrikt in zijn alterego die hij had gecreëerd omdat hij zo onzeker was over zichzelf. Hij dacht dat hij nooit zo groot en beroemd kon worden als zo'n stoere figuur als Pipipow. Pieter wilde toch graag zonder gezichtsverlies te lijden ontsnappen uit zijn dubbelleven en bedacht om Pipipow als zichzelf uit te dagen om uiteindelijk groter te worden dan Pipipow en als zichzelf verder te kunnen vloggen.

Voor Charlotte is deze bekentenis erg verwarrend. Dan had ze dus al die tijd verkering met Pieter. Maar dan heeft Pieter haar dus eigenlijk bedrogen. Toch maakte hij wel een mooie vlog over haar bezoek aan New York. En als hij achter Pipipow zat, heeft hij dus ook voor het romantische hart gezorgd in Rio. En al die coole vlogs en challenges waar ze zo van onder de indruk was waren dus van Pieter en niet van Pipipow. En de liefdesgroet uit Afrika waar ze die vlinders van kreeg was ook van Pieter afkomstig. Zou Charlotte Pieter vergeven? Dat kunnen de scouts die naar de LSW gaan later zien en meemaken.

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

In dit thema verhaal zijn er 3 hoofdrolspelers. Daarnaast zijn er een heel aantal bijrollen die elk theatermoment weer anders zijn. Voel je vrij om er karakters bij te verzinnen als je het idee hebt dat er iets mist. Hieronder vind je een beschrijving van de drie hoofdpersonen.

- **Pieter**, denk aan Pietertje. Pieter is onzeker, een beetje een nerd en hoewel de meest mensen hem zeker aardig vinden, is hij niet de coolste jongen die er rondloopt. Hij is zeker niet goed in sport en met een meisje praten is een onoverkomelijk obstakel. Meisjes zijn wat Pieter betreft echt een andere soort, geen idee welke taal ze spreken. En zoals zovelen wil hij dat wel heel graag een coole dude zijn. En hoe denkt hij dat te bereiken? Met vloggen natuurlijk! Pieter heeft als droom een vlog met 10 miljoen volgers en een riant inkomen aan sponsors. Zijn grote voorbeelden zijn Enzo Knol en Pipipow. Door het vloggen wint Pieter aan zelfvertrouwen, zeker als hij meer volgers krijgt. Sporten en praten met meisjes? Nog steeds niet zijn ding, maar langzaam ontwikkeld Pieter een soort 'nerd cool'.

- **Charlotte** is niet op haar mondje gevallen. Hoewel ze hem nog nooit in real life heeft gezien is Pipipow volgens haar haar vriendje. En zolang hij het niet ontkent, wat maakt het dan uit dat ze elkaar nog niet gezien hebben? Charlotte weet van aanpakken, als ze iets wil dan gaat ze het regelen. Ze heeft al vele tv-optredens op haar naam staan, had een figurantenrolletje in een Nederlandse film en doet als het even kan aan alle spelshows mee die je maar kunt bedenken. Ze is zelf geen vlogger. Steeds iets nieuws bedenken, dat lijkt haar veel te moeilijk, maar alles met roem en bekendheid trekt haar aan. Hoewel Charlotte ergens een beetje te veel fantasie heeft en veel impulsieve dingen doet, is ze bij veel mensen geliefd door haar eeuwige optimisme en haar doorzettersmentaliteit.
- **Pipipow** heeft het voor elkaar. Hij heeft geflikt wat elke 13-jarige jongen graag wil: beginnen met vloggen en dan hopen dat je doorbreekt. Deed hij in zijn begintijd vooral vlogs over computergames, werd dat al snel ook films, series en een hele reeks van filmpjes over zijn dagelijks, oh zo coole leven. Hij is de meest gevolgde vlogger ter wereld en verdient bakken met geld. Een van zijn motto's is nergens zelf voor betalen, gaat hij op reis? Dan vlogt hij over de vliegmaatschappij, het hotel en alle attracties in de omgeving. Op die manier hoeft hij niet voor zijn vlucht, overnachting en toegangskaartjes te betalen. In elk continent heeft hij volgers, maar als je verder in zijn leven duikt vind je niet zo veel. Geen echte vrienden, geen vindbare familie. In het echte leven lijkt hij dus heel eenzaam, al heeft hij het daar nooit over in zijn vlogs.

1.5 Theatermomenten

1.5.1 Voor de RSW

"Hallo! Fijn dat jullie kijken naar mijn nieuwste vlog. Dit is Pipipow en vandaag is de dag van de mega cola-mentos challenge. Zoals jullie zien heb ik al flink wat voorbereidingen getroffen. Jullie hebben natuurlijk de vorige video van de cola-mentos challenge allemaal bekeken. Dat was al een mega succes waarin we een vol vat cola de lucht in hebben laten spuiten. Iedereen bedankt voor de 70.000 likes en alle positieve comments. Vandaag pakken we het nog groter aan: we gaan een wereldrecord colaspuiten zetten. Hier in het park zien jullie een hottub gevuld met cola. Je raad het al, hier gaan we 5 kilo mentos ingooien en daarmee maken we de grootste colafontein ever!"

1.5.2 De uitdaging

"Hallo vrienden, hier Pieter Wortel weer voor jullie. Welkom bij alweer mijn 10e vlog. Vergeet niet te liken en te subscriben en als je dat nog niet gedaan hebt, meld je aan als abonnee. Ik heb voor vandaag echt een grote challenge voorbereid. Sterker nog groter nog dan de laatste cola-mentos challenge van Pipipow waarmee hij viral ging en wel 2,5 miljoen views heeft gehaald. Maar ik heb nieuws over Pipipow: zijn challenge was fake. Sterker nog, het grootste deel van de views is fake. Sterker nog, zelfs het grootste deel van zijn volgers is fake haha. Sterker nog, Pipipow is helemaal fake haha. En als dat niet zo is, dan daag ik hem bij deze uit om dat te bewijzen. Ik daag hem uit voor de grootste challenge die ooit op YouTube te zien is geweest.

I challenge YOU! Heb je echt zoveel volgers dat je op elk continent zoveel man op de been krijgt die jou kunnen helpen een speciale opdracht over dat continent kan uitvoeren? **I challenge YOU!**"

Het eerste wat Pieter 's ochtends op school doet is Charlotte aanklappen. "Charlotte je moet me helpen, jij bent toch bevriend met die Pipi, eh ik bedoel Pipi... Pipipow?" "Ja Pieter", antwoordt Charlotte. "En ik ben niet zomaar bevriend. Hij is mijn vriend ja. We hebben al een half jaar verkering hoor". "Jaja, het zal allemaal wel, maar wil je me helpen of niet?", vraagt Pieter ongeduldig. "Ik heb die vlog gepost waarin ik Pipipow heb uitgedaagd, maar mijn vlog heeft pas 5 views. En ja, ik vrees dat ik weet wie dat zijn. Sterker nog: ik weet zeker wie dat zijn. Pap, mam, m'n zus Paula en ikzelf. En die vijfde persoon dat ben jij". Maar Charlotte zegt de vlog helemaal niet te hebben gekeken. Zou die

vijfde persoon dan toch Pipipow zelf zijn geweest? “Wil je me anders helpen Charlotte om Pipipow te vragen mijn vlog te kijken. Ik heb echt je hulp nodig!”

Die avond als Pieter zijn vlog weer opent staat het er echt: zes views en zelfs een comment onder de video, een kort en bondig accepted. Nu moet hij dus de challenges gaan bedenken voor Pipipow. De eerste had hij al in zijn hoofd. China! Pieter gaat aan de slag en niet veel later heeft hij de lijst compleet: eerst China, dan Australië, Zuid-Afrika, Brazilië en tot slot Amerika. In elk land een challenge en een opdracht die zonder hulp niet mogelijk is. Een opdracht waar je de hulp bij in moet roepen van je volgers. Zou het Pipipow lukken? Pieter post die avond nog zijn nieuwste vlog waarin hij Pipipow uitdaagt om naar Azië te gaan. Als je daar bent aangekomen krijg je je eerste challenge te horen, post Pieter.

Charlotte is ondertussen druk aan het DM-en met Pipipow: ‘Tof dat je die vlog van Pieter toch ff heb bekeken. Hij is maar een irritant klasgenootje van me. Jij doet pas echt vette challenges op je vlogs. En nu dus ook weer, ga je echt alle werelddelen af. Hij kan je dan wel uitdagen maar jij bent degene die het echt gaat doen, jij beleeft in ieder geval echte avonturen. Maar wanneer gaan wij elkaar nu echt ontmoeten? Het is nu al een half jaar aan en we hebben elkaar nog niet in het echt kunnen zien’, schrijft ze.

1.5.3 De eerste challenge: Azië

Pipipow is natuurlijk niet gek, een reis naar China kost geld, maar dat regelt hij wel even. En zo gezegd, zo gedaan, na een oproep van hem op de socials heeft hij een vliegticket voor zichzelf en zijn crew, natuurlijk eerste klas, en een overnachtingsplek geregeld. Drie dagen later staat hij op het Plein van de Hemelse Vrede als hij een nieuwe vlog van Pieter krijgt, met hier in zijn eerste challenge: “Zorg dat je hier 2.000 volgers bij elkaar verzamelt op het Plein van de Hemelse Vrede en ga met hen naar de Chinese Muur. Daar aangekomen maak je met deze volgers de Chinese karakters die je naam vormen. Maak ze groot! Je mag alleen volgers gebruiken om de letters te vormen. Zijn de letters groot genoeg denk je? Dan gebruik je drone om van 120 meter hoogte een filmpje te maken. Dat filmpje stuur je via je YouTube kanaal in. Succes!”

Hier moet Pipipow wel even over nadenken... 2.000 volgers dat is geen probleem, maar zijn naam in het Chinees, dat is heel wat lastiger. Snel zoekt hij in de vertaalmachines online, maar dat levert niet iets op, want elke machine geeft de karakters weer net even anders weer. Hoe moet hij dit nu oplossen? Dan begint Pipipow te lachen, natuurlijk! Snel maakt hij een vlog, voor alle scouts en fans in China. Hij vraagt ze morgen om 12:00 uur bij de Chinese Muur bij Mutian Valley te zijn en om op een papier zijn naam in het Chinees mee te nemen. Natuurlijk in Scoutfit, want dat ziet er goed uit op de video.

De volgende ochtend om 12:00 uur is het een drukte van belang bij de Chinese Muur. In een lange rij leveren mensen hun geschreven papier in. Dezelfde worden op elkaar gelegd en de afwijkende besproken. En dan, ruim 2000 papiertjes later weet Pipipow hoe hij zijn naam moet schrijven: 皮波波. Hij besluit om de letters op de muur te maken, zodat het straks op video lijkt alsof ze boven elkaar staan. Zo kan hij mooi gebruik maken van de breedte van de muur voor elke letter. En dan begint het werk: uren duurt het. Maar langzaam, heel langzaam krijgen de letters vorm. Steeds controleert de vlogger met zijn drone of alles goed zichtbaar is. En na uren zwoegen en werken staat iedereen op de juiste plek en kan de drone een video-opname maken... Gelukt!

Gespannen wachten Pieter en Charlotte op de vlog van de eerste film, en ja hoor het is een geweldig gezicht! Charlotte juicht. Ze is de eerste die de vlog meteen van likes en positief commentaar voorziet. Ze is zo trots op haar vriendje dat ze meteen vergeet dat ze eigenlijk boos op hem was omdat hij haar niet meenam naar China om hem te helpen. Pieter kijkt een beetje beteuterd omdat hij niet had verwacht dat Pipipow de challenge zo snel en soepel zou uitvoeren. Hij bekijkt de challenge keer op

keer en neemt dan zijn vlog als antwoord op: "Beste Pipipow, goed gedaan, de letters zijn mooi zichtbaar. Klein minpuntje, zorg je dat je de volgende keer ook zelf op de vlog staat? De volgende keer? Vraag jij je ook zo af waar en wat dat is? Nou pak je koffers en reis af naar... Australië!"

1.5.4 Challenge twee en drie: Australië en Afrika

Pipipow fixt snel weer een vliegticket naar Australië. Op het vliegveld van Sidney wordt hij opgewacht door de jury van Masterchef Australië, in gezelschap van Larissa Takchi, een voormalig winnares. Pipipow komt aangelopen omringt door z'n bodyguards. "Hoho", zegt hij. "Wel een beetje afstand graag, ik kom net uit China dus je weet: jetlags en humeur hebben afstand nodig. Daarbij heb ik een vliegtuiggriepje, dus in mijn buurt komen is geen goed idee".

Hoewel Pipipow zijn ego is gestreeld door de challenge in Azië waar iedereen hem bleek te kennen, voelt hij zich ook wel ergens aan vast zitten en alsof hij niet zelf de touwtjes in handen heeft. Omdat hij even geen zin heeft om sociaal te doen met de leden van de jury en Larissa, blijft hij op een afstand en probeert een beetje cool te doen.

Matt, George en Gary zijn natuurlijk een en al enthousiasme. Zij hebben een nieuwe challenge en wat voor één. Geheel in Masterchefstijl moet Pipipow een mysterybox optillen en daaronder vindt hij een BBQ tang. Al snel wordt alles uitgelegd. Pipipow heeft 24 uur de tijd om een meesterlijk driegangendiner in elkaar te zetten. En niet zomaar een diner. Alle drie de gangen moeten worden gekookt op een authentieke Australische Barbie. Over exact 24 uur moet hij zijn maaltijd in de haven van Sidney bij het restaurant van Gary op het terras aan de jury serveren. Larissa heeft dezelfde challenge. De jury zal dan de maaltijden blind proeven en zo een winnaar bepalen. En de opdracht voor Pipipow? Winnen natuurlijk! Omdat Larissa als winnaar van Masterchef 2019 en echte Australische natuurlijk een beetje een voorsprong heeft, mag Pipipow in de laatste twee uur van de challenge, als er wordt gewerkt aan de finishing touch van de gerechten in de haven, zich laten helpen door drie helpers die hij zelf mag uitkiezen.

Daar staat hij dan, in Australië, met geen idee wat een Barbie is. Ja zo'n pop kent hij wel, maar dat bedoelen ze vast niet. Eerst maar eens een hotel regelen. Eenmaal een beetje bekomen van de reis besluit Pipipow de hulp van zijn Australische volgers in te roepen. En voor hij het weet heeft hij meer reacties dan hij aankan. Het lijkt wel of al zijn 7.500 volgers in Australië hebben gereageerd. Nu blijkt een Barbie een echte Australische BBQ te zijn. En dan niet zomaar een BBQ. Alleen het beste vlees wordt gebruikt. Pipipow besluit dat hij vlees uit Nederland wil halen, maar dat duurt te lang, gelukkig hebben zijn volgers genoeg tips om hem te wijzen naar de plaatselijke biologische boer waar je heerlijk Barbievlees kunt regelen.

Verder blijkt dat een echt Barbiemenu bestaat uit een voorgerecht met vlees en dan een hoofdgerecht met vlees van hetzelfde dier maar verwerkt tot worst en als dessert moet er zeker iets met fruit komen. Hoe langer hij chat met zijn volgers, hoe meer gerechten hem om te oren vliegen. Een beetje duizelig zucht hij dat hij sinds dat hij op Scouting moest koken voor zijn ploeg toen hij 13 was, nooit meer zelf heeft gekookt. Eerst maar vlees gaan halen. Eenmaal bij de boer blijkt hij van hem helemaal geen kangoeroe of krokodil of slangenvlees te krijgen, maar gewoon koe. Een beetje teleurgesteld maar vooral opgelucht neemt hij het vlees in ontvangst.

De volgende dag begint hij met het maken van een menu en hij kiest uit zijn volgers er drie uit die kok zijn en in Sydney wonen. Die ontmoet hij later die dag in de haven. Nu het menu af is en hij de ingrediënten heeft, gaat Pipipow naar het park, want daar zijn BBQ's te vinden. Vuur stoken is voor een scout natuurlijk een koud kunstje en even later kan het grote koken beginnen. Voorgerecht, hoofdgerecht en dessert. En steeds krijgt hij hulp op afstand van volgers. Zij geven hem tips en vertellen steeds de volgende stap van wat hij moet doen.

Met tien vingers nog intact staat Pipipow 22 uur na de start van de challenge voor de jury in de haven en ontmoet hij zijn drie helpers. Samen leggen ze de laatste hand aan het menu. Precies na 24 uur serveren Pipipows helpers en Larissa de maaltijd anoniem uit op een tafel waarachter de jury even later plaatsneemt. Ze proeven alles en heel geheimzinnig scoren ze alles met een cijfer van 1 tot 10. Met veel tromgeroffel en enthousiasme worden de scores bekend gemaakt:

Voorgerecht een 7 voor Pipipow en 7 voor Larissa. Hoofdgerecht een 6 voor Pipipow en een 7 voor Larissa. Nagerecht: Pipipow een 8,5 en Larissa opnieuw een 7! Pipipow wint nipt met een halve punt voorsprong! Helemaal gelukkig plaatst hij zijn vlog van het koken, serveren en winnen op zijn kanaal! Wie is de eerste die reageert? Charlotte natuurlijk! Die zegt dat ze van hem elke dag wel een Barbie wil.

Moe maar voldaan checkt Pipipow de volgende dag op het vliegveld het kanaal van Pieter en komt er dan achter dat de reis naar Afrika gaat! Daar moet hij natuurlijk wel enthousiast van worden...

Pieter kijkt enthousiast naar het aantal views van zijn laatste vlog. Het gaat steeds beter met zijn eigen kanaal. Hij heeft ook al over de 1000 volgers inmiddels. En een heuse sponsor, nou ja nog niet in geld, maar de Australische luchtvaartmaatschappij heeft aangeboden kosteloos zijn vlogs uit te zenden aan boord. Dat is een win-win situatie, ook mooie extra reclame voor zijn vlogs. In het vliegtuig naar Afrika krijgt Pipipow dan ook direct de nieuwe vlog te zien van Pieter waarin hij wordt uitgedaagd in Afrika op de foto te gaan met de *big five*, de 5 bekendste en gevaarlijkste dieren van Afrika. De olifant, de leeuw, de buffel, de zwarte neushoorn en de moeilijkste om te spotten: het luipaard. En even voor de zekerheid... De bedoeling is in het wild, niet in de dierentuin en opgezette dieren tellen ook niet mee.

Gelukkig is het niet zo heel ver van Australië naar Zuid- Afrika, maar vlakbij Kaapstad valt er natuurlijk niets te spotten. Eenmaal in Kaapstad aangekomen besluit Pipipow het deze keer rustig aan te doen. Geen tijdslimiet, dus eerst maar een rustig een plan bedenken. En omdat het tot nu toe steeds heel goed werkt, besluit hij ook deze keer de hulp van zijn volgers in te roepen. En of dat werkt! De volgende twee dagen stromen er bijna 10.000 reacties binnen. Niet alle volgers hebben goede tips, maar een aantal van de volgers blijkt ook parkranger te zijn. En die helpen hem om een route uit te stippelen die het meeste kans geeft om de *big five* te spotten.

In een echte Landrover gaat Pipipow de volgende dag op weg naar het Kruger Park. Daar wordt hij bijgestaan door de parkrangers die hem vertellen dat ze luipaarden en leeuwen hebben gespot. En zo gaan ze op weg om de eerste 2 selfies te maken. Pipipow rijdt in zijn eigen auto achter de rangers aan en bij de leeuwen (best wel groot) en de luipaarden maakt hij snel een selfie. Dat is binnen. De volgende stap van het plan is lastiger, want nu moet hij naar Botswana Chobe National Park voor de olifanten en de buffels. Om daar te komen besluit Pipipow met behulp van zijn volgers een klein propellervliegtuigje te nemen en zo is hij na een halve dag vliegen dan in Botswana. Omdat het al middag is en olifanten en buffels het best in de vroege ochtend bij de drinkplas kunnen worden gespot rust Pipipow twee dagen uit.

Als hij dan op pad gaat is het 3 uur in de ochtend en nog helemaal donker. Opnieuw rijdt hij achter een parkranger aan met een eigen jeep. En dan, bij de drinkplaats, met zonsopgang, maakt Pipipow de geniale selfie van zijn leven. In een foto staan zowel de buffel als de olifant. Zeer tevreden met zichzelf slaapt hij nog een paar uur voor hij op weg gaat naar Namibië voor het laatste en moeilijkste dier om te spotten, de neushoorn.

Met behulp van vliegtuigjes en jeeps komt Pipipow 3 dagen later in Namibië Etoscha National Park aan en via zijn volgers lukt het hem om ook hier een parkranger te vinden. Hoewel Afrika ontzettend mooi is, heeft Pipipow er niet echt meer oog voor, eenmaal bij de neushoorn maakt hij vlug een selfie en vertrekt naar een hotel in Windhoek. Hij ploft neer, slaapt en rust een aantal dagen goed uit aan het zwembad.

Hoewel 4 foto's niet echt iets is om een goede vlog van te maken, maakt hij er toch iets van. Met behulp van internet verzamelt hij wel 100 foto's van de drie nationale parken en mixt die handig in een filmpje met zijn eigen 4 foto's. Mooi muziekje eronder en natuurlijk afsluiten met een mooie Afrikaanse groet 'baie lief vir jou' en een handkus. Heel tevreden gaat hij weer met een drankje aan het zwembad zitten en wacht op de reactie van Pieter.

1.5.5 Challenge 4 en 5: Zuid- en Noord Amerika

Charlotte komt helemaal enthousiast naar Pieter gerend op school. "Oh, ik ben zo verliefd, voel allemaal vlinders in mijn buik! Had je dat gezien in die vlog van Pipipow? Die handkus op het eind met 'baie lief vir jou' was speciaal voor mij. Dat betekent: ik houd heel veel van je, dat heb ik opgezocht met Google vertalen. Ik moet nu echt naar hem toe. Vertel me snel wat zijn volgende challenge wordt, dan ga ik hem opzoeken", ratelt ze. "Ik ga dat echt niet verklappen aan jou Charlotte", antwoordt Pieter. "Wacht maar gewoon tot de nieuwe vlog online komt, anders mis ik weer een view". "Doe niet zo flauw Pieter, ik ben toch een vriendin, daar kun je toch wel een uitzondering voor maken?" "Geen sprake van Charlotte, ik maak geen uitzondering voor vrienden, sterker nog ik maak geen uitzondering voor vrienden van Pipipow!" Teleurgesteld druipt Charlotte af. "Ik regel het wel met m'n vriendje hoor. Ik moet en zal hem op gaan zoeken", mompelt ze nog.

Al snel komt de nieuwe vlog van Pieter online. "Pipipow het is je weer gelukt, met de *big five* in Afrika op de foto, maar ben jij nou een professionele vlogger?", bicht Pieter venijnig richting Pipipow. "Je kunt niet eens een fatsoenlijke selfie nemen. Sterker nog op al je selfies is alleen dat hippe rode hoedje van je te zien. Ik zou maar snel een cursus mediavormgeving gaan volgen om de volgende challenge wel goed in beeld te krijgen, want dat wordt een grote uitdaging. Als het goed is ben je net geland op het vliegveld van Rio, Rio de Janeiro Galeão Airport. Deze stad staat natuurlijk bekend om de drukke stranden en het beeld van Christus de Verlosser. Maar ook het carnaval en de samba van Rio zijn wereldberoemd. Ik daag je in deze challenge uit om een carnavalsoptocht te organiseren met 10.000 van je volgers in Zuid-Amerika die allemaal sambadansend door de straten van Rio trekken."

Totaal ontredderd ziet Charlotte de nieuwe challenge voor haar vriendje. Ojee, Pipipow kan totaal niet dansen, dat was wel te zien op die vlog waarmee hij het wereldrecord flossdansen heeft gezet. Zelfs een simpel dansje als de floss lukte hem niet. Hij danste dan wel met 10.000 tegelijk de floss, maar eigenlijk was dat van hem geen floss te noemen. Maar goed dat het wereldrecord met 9.999 flossdansende mensen ook is goedgekeurd. Ik moet acuut naar Rio om mijn lief te helpen, bedenkt Charlotte. Ik stuur hem meteen een DM zodat we kunnen meeten op het strand van Rio.

Op het Copacabanastrand van Rio hebben zich 15.000 volgers van Pipipow verzameld: het is een drukte van jewelste als Charlotte daar aan komt. Ze heeft met Pipipow afgesproken dat hij recht tegenover Copacabana Palace een groot hart in het zand zal tekenen en dat ze elkaar daar ontmoeten. Wat heeft ze toch een verschrikkelijk romantisch vriendje, beter kun je je toch niet wensen. Ze baant zich een weg door de volgers naar de plek waar ze met Pipipow heeft afgesproken.

Ze ziet al snel het mooie hart in het zand getekend maar waar is Pipipow zelf? Hij zal toch zo wel komen. Wel een beetje zenuwachtig kijkt ze op haar telefoon. Geen berichten nog, ik zal wel even zijn locatie checken op Snapchat. Huh dat is raar, zijn locatie staat op Nederland, dat kan toch niet. Hij zal toch niet z'n telefoon nog thuis hebben liggen? Hoe kan hij dan de vlogs maken? Of is dat de reden dat al z'n selfies zo belabberd waren, heeft hij die met een ouderwetse fotocamera gemaakt? Nee ik denk dat er gewoon iets mis is met z'n locatie-instellingen. Daar zal ik hem zo wel bij helpen om die goed te zetten. Maar dan komt er een DM binnen van Pipipow: "Sorry lieverd, maar ik heb vanmorgen toen ik op het strand was om het hart te tekenen in het mulle zand m'n enkel verzwikt. Ik kan nu echt niet dansen. Zou jij willen helpen en mijn volgers de sambadans willen aanleren?" "Nou, zonder verzwikte enkel kan je ook niet dansen", foetert Charlotte eerst tegen haar telefoon. Nou ja, hij kan hier natuurlijk ook niks aan doen, en dat mooie hart was wel erg romantisch van hem. Ik moet toch wel iets terug doen voor hem. Charlotte gaat aan de slag, ze doet waar ze goed in is, met haar lange

slanke gestalte, haar blonde haren en harde stem weet ze al snel alle aandacht op te eisen van de 10.000 volgers en heeft ze ze al snel in hetzelfde ritme met de juiste pasjes voor de grote optocht van de volgende dag.

Grote dag van de opname, Charlotte is wel een beetje zenuwachtig. Maar niet voor de optocht, dat zal wel goed gaan. Maar vandaag gaat ze Pipipow voor het eerst echt ontmoeten. Ze heeft afgesproken dat ze achteraan in de optocht start om de volgers daar te ondersteunen met de juiste pasjes, maar gedurende de optocht zal ze steeds verder naar voren komen om op het eindshot samen met Pipipow in beeld te komen. Misschien geeft hij haar dan zelfs wel een eerste kus. De optocht verloopt voorspoedig en de beelden met 15.000 sambadansende volgers door de straten van Rio zijn erg indrukwekkend. Charlotte komt eindelijk vooraan in de optocht, maar ziet Pipipow niet. Zou hij toch weer geblesseerd zijn uitgevallen? Maar dan had hij haar toch wel ff kunnen DM-en? Maar hij had het natuurlijk ook druk met editen van de vlog. Op de vlog van Pipipow ziet Charlotte dat Pipipow toch vooraan in de optocht liep. Ondanks haar hevige teleurstelling, is Charlotte toch de eerste die de vlog subscribed: "Wat een geweldige geslaagde challenge weer lieverd, jammer dat we elkaar weer net mis hebben gelopen. We lijken net Romeo en Juliette, we horen bij elkaar, maar elkaar vinden is moeilijk. Het moet blijkaar zo lopen, uiteindelijk komen we bij elkaar want we zijn voor elkaar bestemd."

De indrukwekkende samba-optocht in Rio heeft ook Pieter geen windeieren gelegd. De post die hij heeft gemaakt met behulp van de doorgestuurde beelden die Charlotte heeft gemaakt in Rio hebben hem maar liefst 50.000 views opgeleverd, en ook zijn aantal volgers is in een klap vertienvoudigd. Pieter post zo snel mogelijk weer zijn volgende vlog: "Dan nu je laatste challenge Pipipow. Je bent het weer wonderbaarlijk goed doorgekomen in Rio, maar zonder de hulp van Charlotte was het je nooit gelukt. Je laatste challenge in Noord-Amerika, ben je er klaar voor? Want dit wordt ook meteen de moeilijkste en de grootste. Want volgens jou heb je de meeste volgers op dit continent. Laat maar zien dat dat echt zo is dan. Vlieg naar San Francisco. Daar mag je in het Chase Center stadium van de Golden State Warriors een recordpoging gaan doen. Breng daar 25.000 van je volgers bijeen en laat ze allemaal een vrije worp nemen. Als er 10.000 vrije worpen raak hebben is het je gelukt en heb je een wereldrecord op je naam gezet. Nog één laatste dingetje: je eigen vrije worp moet ook raak zijn om je challenge als geslaagd te kunnen beschouwen."

Charlotte kijkt trots naar de nieuwste post van Pieter, zij krijgt toch wel credits voor haar aandeel in de sambaoptocht. Pieter is toch liever dan ze had verwacht. De nieuwe challenge is dus in San Francisco, dan zal ik Pipipow daar wel ontmoeten want wij zijn echt 'meant to be' dat voel ik aan alles in me.

Charlotte boekt het goedkoopste vliegticket van Rio de Janeiro naar San Francisco. Dat is wel met overstap op New York. Niet ideaal, maar het scheelt toch wel een paar honderd dollar. Op JFK airport in New York geland heeft ze 3 uur overstaptijd. Eerst even checken welke gate de vlucht naar San Francisco gaat, het staat nog niet op de borden, ze heeft ook nog tijd genoeg waarschijnlijk komt dat pas een uur voor vertrek op het bord en aangezien het 6 uur in de ochtend is, is het hoog tijd voor een ontbijtje. Na een lekker uitgebreid ontbijt loopt Charlotte terug de grote hal in, daar staat het: 8:50 uur, vlucht AS222 naar San Francisco, maar wat staat er achter, boarding closed? Hoe kan dat nu? In paniek gaat ze naar de balie van Budgetair, waar ze heeft geboekt. "Sorry mevrouw, maar u bent echt te laat, u moet een uur van tevoren ingecheckt zijn en het is nu 8:00 AM, u bent dus al 10 minuten te laat."

Verward loopt Charlotte terug naar het bord waar ze vanochtend met haar slaperige kop de vlucht heeft gezocht. Nu ziet ze het dit bord is anders dan de andere borden, het geeft maar de helft van de informatie weer, het tweede deel van het bord is uitgevallen. De vlucht heeft er dus al wel opgestaan en ze had vóór haar ontbijt moeten inchecken. Waar Charlotte normaal met haar talking skills alles voor elkaar kan krijgen, lukt het haar nu niet. Wat Charlotte ook praat aan de balie, ze mag niet meer

mee, sterker nog ze kan ook niet kosteloos omboeken, want de maatschappij maakt duidelijk dat het toch echt haar verantwoordelijkheid was goed op het bord te kijken. En tot overmaat van ramp gaat de volgende betaalbare vlucht met nog plaatsen pas 2 dagen later. Er zit niks anders op dan dat ze twee dagen in New York wacht.

Om dan van de nood maar een deugd te maken trekt Charlotte New York in. Ze maakt selfies met het vrijheidsbeeld en het Empire State building en neemt op Broadway een super vet filmpje op met Tshidi Manye, die de rol van Rafiki speelt in musical Lion King. Dat krijgt Charlotte natuurlijk weer voor elkaar en ongelooflijk maar Tsidi volgt Charlotte nu ook op haar insta. Enthousiast stuurt ze al haar beelden door naar Pieter en Pipipow. De vlog die Pieter maakt over het bezoek van Charlotte aan New York levert hem ook weer veel positieve reacties op en weer stijgt zijn aantal volgers exponentieel.

Inmiddels heeft Pipipow in San Francisco 25.000 volgers verzameld. Zou het lukken dat 10.000 van hen raak schiet vanaf de vrije worplijn? Veel van zijn volgers doen zelf ook aan basketbal of hebben dat in het verleden gedaan, maar dat is natuurlijk geen garantie. Ook veel van zijn volgers zijn lid van de 'Girl Guides of America' of van de 'Scouts BSA' en tja, in Amerika is het algemeen bekend dat je bij Scouting gaat als je niet kunt basketballen. Eerst zijn de basketballers aan de beurt dat zijn er al 10.000, maar ze schieten niet allemaal raak. 5922 rake vrije worpen. De volgende 10.000 zijn de niet basketballende volgers. Daar ligt het gemiddelde een stuk lager, maar een op de 10 schiet raak, de teller staat nu op 7022 rake vrije worpen. Gelukkig zijn er nog 5.000 scouts te gaan, die moeten dan wel een behoorlijk hoog gemiddelde halen. Maar wat blijkt, Scouting is toch goed voor je algemene ontwikkeling en het doen van veel verschillende sporten bij Scouting heeft toch hun basketbalskills zodanig vergroot dat de ene na de andere vrije worp erin gaat. Ze halen zelfs een hoger gemiddelde dan de basketballers. 10.121 rake vrije worpen is ruim voldoende, maar de aanvullende voorwaarde was wel dat Pipipow zelf raak zou schieten. Pipipow neemt plaats op de vrije worplijn, de spanning stijgt. De man met de trommels laat geroffel horen. Maar dat brengt Pipipow niet van de wijs, gedecideerd schiet hij zijn vrije worp binnen en een gejuich barst los. In een mum van tijd verschijnt de winnende vlog van Pipipow online. Pieter kan niks anders doen dan zijn verlies toegeven en sportief subscribed hij direct: "Gefeliciteerd met je overwinning Pipipow!"

1.5.6 De challenge geslaagd?

Charlotte landt op het vliegveld van San Francisco en in de taxi naar het Chase Center stadion ziet ze de vlog van Pipipow online komen. Zou ze te laat zijn? Ze rent zo snel als ze kan het stadion in, tot haar grote verbazing maar ook vreugde ziet ze dat Pipipow in het tromgeroffel net aanlegt voor zijn schot. Is ze nog op tijd? Zit er dan een vertraging in het internet van dit stadion?, schiet er verward door haar hoofd. Maar geen tijd om erover na te denken. De bal ploft geruisloos in het net zoals ze net had gezien in de winnende vlog. Net als in een film rent Charlotte in slowmotion op haar grote liefde af en vliegt hem om zijn hals. Alles komt goed denkt ze, net als in de film, in the end I found my love.

Maar wat is dat? "Wie ben jij? Jij bent niet Pipipow, mijn grote liefde!", roept Charlotte uit. "James Harden, bezitter van het wereldrecord vrije worpen in een wedstrijd, 24 om precies te zijn, en geen een gemist", stelt de indrukwekkende Amerikaan zich voor aan Charlotte. Wat een deceptie.

Charlotte zoekt dit gedesillusioneerde verder uit tot op de bodem. Ze komt erachter dat de vlog van Pipipow is gemanipuleerd, met een faceswap lijkt het of Pipipow zelf de laatste vrije worp gooit maar dit was al op een eerder moment opgenomen. Daarom stond de vlog dus al online nog voor de challenge was afgelopen. En hoe meer ze uitzoekt, hoe meer ze ontdekt. Ze komt de ruwe beelden tegen van de sambaoptocht waarin Pipipow ook helemaal niet voorkomt, daarom heeft ze hem misgelopen in Rio. Op de selfies uit Afrika staat ook steeds een ander persoon met steeds het herkenbare hoedje van Pipipow, maar de gezichten zijn van de foto afgesneden. En daarom wilde Pipipow in Australië iedereen op afstand houden, hij was daar ook niet zelf maar alleen als hologram geprojecteerd. Zelfs in China blijkt Pipipow niet te zijn geweest, daarom stond hij dus niet zelf op zijn eerste vlog. Maar wie was Pipipow dan wel? En bestaat hij wel echt? Charlotte komt erachter dat alle

vlogs zijn geüpload vanaf een IP-adres in Nederland, dat verklaart ook waarom zijn snaplocatie nog op Nederland stond. Dit moet ik Pieter vertellen, denkt ze.

In Nederland aangekomen gaat ze direct door naar het huis van Pieter, daar valt ze hem snikkend in zijn armen. “Ik moet je iets verschrikkelijks vertellen”, zegt ze. “Pipipow bestaat niet echt. Sorry dat ik jou zo heb genegeerd, jij bent veel cooler dan Pipipow ooit zou kunnen zijn. Wil je me vergeven?”

“Natuurlijk vergeef ik je dat Charlotte, als jij mij ook iets vergeeft. Ik moet je namelijk iets bekennen, ik was degene die achter het account van Pipipow zat”, zegt Pieter. Verschrikt neemt Charlotte afstand van Pieter en kijkt hem met grote ogen aan. “Ik weet dat het niet goed is wat ik heb gedaan, maar Pipipow werd zo veel sneller groot dan ik in de gaten had en toen kon ik niet meer terug. Dus ik had deze challenge bedacht om als Pieter groter te worden dan Pipipow, zodat ik kon stoppen met hem. Ik wil het liefste gewoon mezelf zijn en dat kan ik van nu af aan wel. Ik wil verder als vlogger Pieter. Vergeef jij mij ook alsjeblieft?”

1.5.7 Vervolg op de LSW:

Meent hij dat nu echt? Allemaal tegenstrijdige gedachten schieten door Charlotte haar hoofd. Dan had ze dus al die tijd verkering met Pieter. Maar dan heeft Pieter haar dus eigenlijk bedrogen. Toch maakte hij wel een mooie vlog over haar bezoek aan New York. En als hij achter Pipipow zat, heeft hij dus ook voor het romantische hart gezorgd in Rio. En al die coole vlogs en challenges waar ze zo van onder de indruk was waren dus van Pieter en niet van Pipipow. En de liefdesgroet uit Afrika waar ze die vlinders van kreeg, was ook van Pieter afkomstig. Zal Charlotte Pieter vergeven? Dat kunnen de allerbeste scouts gaan zien in het vervolg van dit verhaal op de LSW!

1.5.8 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 samenvakken tot één scène.

Bij vier theater momenten op je RSW kun je steeds één of twee kopjes per moment uitspelen. Bij drie theater momenten raden we aan om de uitdaging samen te voegen met de vlog van voor de RSW. Dan maak je daar 1 grote vlog van. Verder kan je gemakkelijk schuiven met de werelddelen. Nu is Azië één theatermoment, maar je kunt er ook van maken:

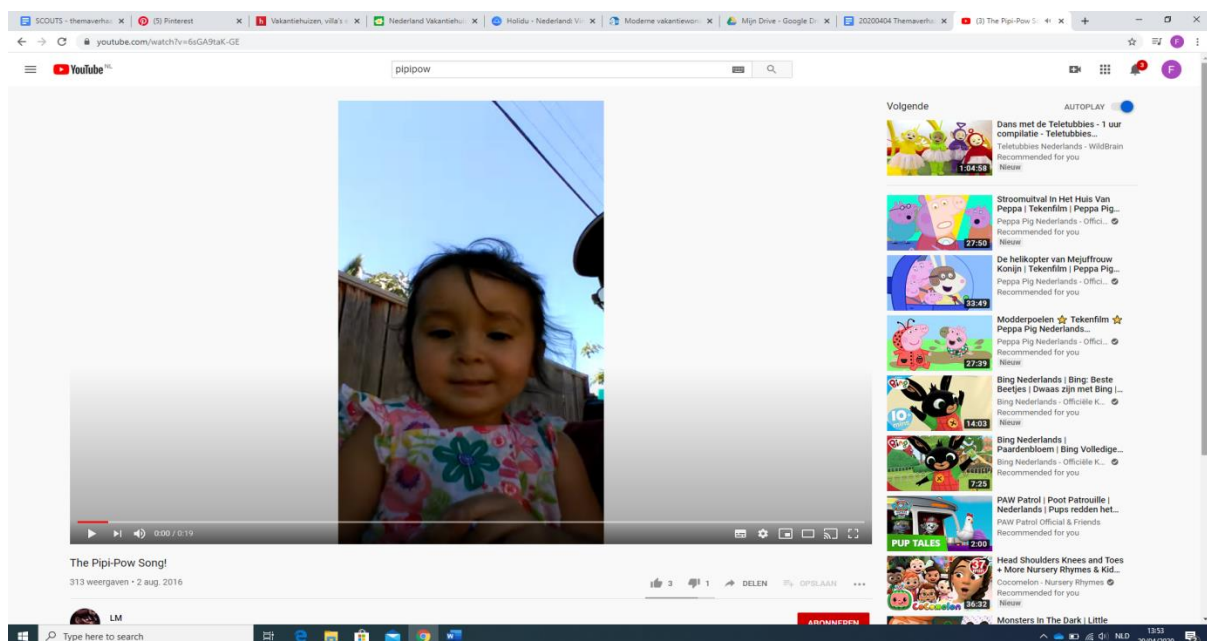
- Theatermoment 1: Azië en Australië
- Theatermoment 2: Afrika en Zuid-Amerika
- Theatermoment 3: Noord-Amerika en challenge geslaagd?

Op die manier maak je van 5 theatermomenten er 3.

Het kopje Voorafgaand aan de RSW is bedoeld om vóór 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: bijvoorbeeld, helpen en selfies maken met de *big five* tijdens de hike;
- Vrijdagavond kun je beginnen het vertellen van je stoerste verhalen. Vlogs zijn toch een soort tegen elkaar opbieden. Dus bedenk een spel met categorieën die je ook in YouTube vlogs ziet; het grootste klunzen verhaal, het stoerste, verste, hoogste, mooiste verhaal, je beste musiccover etc.;

- Door middel van een brief of pamflet die de scouts na een spel of hike in de tent of keukentent aantreffen;
- De grote moeilijkheid is in dit verhaal het reizen naar continenten. Door een decor te maken dat lijkt op een YouTube pagina ondervang je dat voor een groot deel. De pagina's van YouTube hebben een heel herkenbare opmaak (zie plaatje). Maak van een aantal platen een YouTube pagina waarin de plek van het filmpje uitgespaard. Dit plaats je dan op de achterste helft van je toneel. Op deze manier kun je steeds de vlogs van Pipipow in een frame spelen en dat maakt het makkelijker om heel het wereldreizen zichtbaar te maken. Op die manier maak je van elke theatermomenten van Pipipow een vlog, dat betekent dat het met de juiste tekst van de hak op de tak mag en dat niet alles (vliegtuigen, jeeps etc.) echt in beeld hoeven te komen. De scenes met Charlotte en Pieter speel je dan op de voorste helft van het toneel;
- Je kunt ervoor kiezen om het hele theater multimediaal te maken. Dan moet je ervoor zorgen dan je alle vlogs van tevoren opneemt. Dus die van Pieter en van Pipipow. Om dit goed uit te laten komen heb je wel een groot scherm nodig. Elke keer dat er een vlog in beeld is projecteer je dat op het scherm en laat je Pieter, Charlotte, Pipipow of volgers daar op reageren. Dit is vooral handig als je maar over weinig tijd en/of weinig spelers beschikt. Het gevaar is dat het geheel statischer wordt en dan minder gaat leven. Wat wel weer leuk is dat als je de vlogs echt op een kanaal zet de scouts comments kunnen plaatsen daar onder.



1.6 De uitdaging

Dit is echt een openingsscène. Bedenk goed dat hier de hoofdfiguren uit het theater hun introductie echt krijgen. Dus speel het uit! Charlotte die niets anders doet dan rondstrooien dat ze met Pipipow is en hoe gezellig en leuk dat wel niet is, Pieter die min of meer stotterend en struikelend door het leven gaat en niets liever wil dan meer volgers en meer erkenning en Pipipow de overduidelijke arrogante avonturier die met als zijn charmes een imperium heeft opgebouwd dat alleen maar draait om vlogs en daaraan verdienen.

Het is een scene waar je niet veel materiaal voor nodig hebt, maar daardoor wordt het ook belangrijker om goed na te denken over waar iedereen op het podium zich bevindt en wanneer iedereen wat zegt. Zo kun je een stuk Pieter, dan Pieter en Charlotte en tot slot Pipipow spelen, je kunt ook afwisselen. Pieter, een vlog van Pipipow, Charlotte die daar over zwijmt, Pieter die er boos van wordt etc.

1.7 Eerste challenge: Azië.

Er zijn veel materialen nodig voor deze scene. Maar denk vooral goed na over een Chinese Muur. Die hoef je niet helemaal te bouwen, maar voor het decor is het wel tof als er een stukje staat. Dit kun je op verschillende manieren doen. De twee makkelijkste manieren zijn pallets met een zwart/grijze doek eroverheen of bierkratjes waar je op de zijkant uitgeprinte bakstenen plakt (1 a4tje is niet helemaal 1 kratje maar met 2 lukt het heel aardig). Het handige van deze manieren is dat je er ook nog op kunt lopen. Andere manieren zijn op karton of plank de zijkant van de muur schilderen, dit is zeker het mooiste, maar ook het meeste werk, zeker als je er ook nog op wil staan.

Verder heb je veel mensen nodig die de volgers zijn. Duizenden volgers is natuurlijk niet haalbaar. Dit kun je dus het beste verbeelden door de tekens heel groot op een rode achtergrond te maken en dan in kleinere stukjes te knippen. Deze kleine stukjes laat je steeds op een grote achtergrond plakken. Door een volger met een stukje het podium op te laten komen, de muur te laten beklimmen en dan (ongezien aan de achterkant) te laten verdwijnen kun je met een paar mensen die steeds iets aan hun kleding veranderen een heleboel mensen uitbeelden.

Om te voorkomen dat je als scout heel lang naar het maken van de Chinese tekens zit te kijken, kun je dat op de achtergrond door laten gaan terwijl je op de voorgrond een scene met Charlotte en of Pieter speelt. Op die manier doorbreek je dat en laat je wel zien dat de tekens door heel veel volgers worden gemaakt en dat het heel lang duurt.

1.8 Australië en Afrika

Dit theatermoment heeft duidelijk twee delen. Het komt meer tot leven als de scouts als avondmaaltijd bijvoorbeeld ook iets met een barbie hebben gedaan of Afrikaans eten hebben gemaakt. Wil je de barbie in het theater iets extra's geven, maak dan een vuurtje waarop je BBQ kruiden met olie bakt. Laat het niet te veel aanbranden, maar met een beetje oefening kun je een hele kampvuurkuil naar BBQ laten ruiken.

Geef in Australië je volgers, de jury en Larissa een Australisch accent en vlecht door de tekst Australische woorden. Barbie is hier een goed voorbeeld van. Scouts kunnen al best veel Engels, maar maak het de jongste scouts niet te moeilijk.

In Afrika heb je dieren nodig. Dit kun je op een aantal manieren vormgeven. Als je toevallig een *big five* in hele grote knuffels tot je beschikking hebt: top. Je kunt anders ze ook schilderen op een plaat. Zorg dan dat je de achtergrond op de plaats matcht met de achtergrond van je toneel. Of je kunt iemand zich laten verkleden als dier. Het leuke daarvan is dat de dieren dan ook echt bewegen en kunnen opkomen, maar dit valt of staat wel met of je de pakken tot je beschikking hebt.

De scènes in Afrika kun je dan ook verschillend aanvliegen. Pipipow kan sluipen en dan dieren vinden, je kunt ook Pipipow in de bosjes laten liggen en de dieren laten bewegen.

Verder is het reizen tussen de Afrikaanse landen misschien moeilijk. Je kunt hier ervoor kiezen dit weg te laten of alleen zichtbaar te maken in het stuk waarin Pipipow alles plant. Dan is het maken van de selfies allemaal in hetzelfde decor.

1.9 Zuid- en Noord-Amerika.

In Zuid-Amerika valt of staat het carnaval met een optocht. Het liefst ook helemaal kleurrijk. Om dit voor elkaar te krijgen kun je alle andere medewerkers vragen om mee te doen maar leuker is het om dat de scouts die willen te laten doen. Dit is een van de laatste theatermomenten, scouts zijn al wat losser en heel vaak vinden ze het ook leuk om iets op het podium te mogen doen. Op deze manier geef je ze de kans om mee te doen. Zeker als je dat combineert met een spel of post waar ze met hun ploeg een ritme en dans moeten maken dan kunnen ze dat achter elkaar laten zien op het toneel. Zeker als ploegen ook nog een eigen kleur hebben dan wordt het een heel kleurrijke optocht, wat alleen maar meer bijdraagt aan het carnavalsgevoel.

In Noord-Amerika de basketbalscene is niet de moeilijkste, maar timing is hier heel belangrijk. Dit komt omdat je eigenlijk het moment dat Pipipow de basketbal in de het net schiet twee keer moet spelen. Een keer om de winnende vlog te maken, een keer om de scène van Charlotte te spelen. Dat betekent dat je goed moet onthouden waar iedereen staat en wat iedereen op het moment van de worp doet.

Charlotte zit met haar scène precies tussen deze twee momenten in. Door haar een eigen plek op het toneel te geven waar voor haar New York is en waar ze niet op het deel van de basketbalchallenge komt, maak je de afstand fysiek zichtbaar. Je kunt alle dingen die Charlotte in New York ziet helemaal uitspelen maar je kunt ook gebruik maken van het feit dat Charlotte aan het vloggen is en haar dan al vloggend volgen.

1.10 Challenge geslaagd?

Het is in de scene belangrijk om de verwarring en verontwaardiging van Charlotte helemaal uit te spelen. Want dat maakt het geloofwaardiger dat ze bij Pieter gaat uithuilen. Als Charlotte op reis gaat terug naar Nederland, laat haar dan echt van het podium afgaan. Maak een vliegtuig muziekje/ga naar de reclame en bouw ondertussen de kamer van Pieter met camera's, laptop en een bureau op. Denk aan een computernerd studentenkamer, een bed, (rommelig) chipszakken, stapels vuile vaat etc. En dan Pieter die op zo'n hele luie onderuitgezakte stoel zit en zich ergens in virtual reality bevindt. Als het lukt om hem een VR bril te laten dragen, wordt de scène alleen maar leuker omdat je ze dan ook een tijdje langs elkaar heen kunt laten praten. Vol van hun eigen verhaal zonder echt aandacht voor dat van de ander totdat het echt tot ze doordringt wat de ander zegt.

1.11 Tips voor theater algemeen

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat zelf hard om de zelfbedachte grappen kan lachen is essentieel. Scouts zijn in een hele leuke leeftijd: platte humor mag!
- Timing is alles: geef grapjes de tijd om 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 tevoren 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-minute dingen 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 kan je ook in contact komen met het theaterteam van de LSW.

2 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
			Opening thematheater		
			Ren- of ruilspel	Begin met een kort spel waar scouts hun energie in kwijt kunnen.	Sport & Spel
			Kennismakingsspel	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts en hun (subgroep) uniek maakt.	Identiteit
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag		Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury.	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond	  	Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend	 	Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag	 	Kampaafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

Zaterdag	Ochtend		Opening thematheater Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	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 Thematheater Bonte avond		Veilig & Gezond
				Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend	 	Beoordelen thema- aankleding Postenspel		Expressie
					Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak Thematheater		Uitdagende Scoutingtechnieken

2.1 Kampopbouw

2.1.1 Algemene kampaankleding:

Je kan het hele kampterrein aankleden als "Studio" met lampen, van die klapborden, decorstukken, etc. Als voorbereiding voor de RSW kan je filmpjes van de vloggers maken en deze op Facebook zetten.

2.1.2 Subkampen

Bij de kampopbouw kun je ervoor kiezen de ploegen in te delen in verschillende subkampen. Elk subkamp kan daarbij een subthema toegewezen krijgen die ze kunnen verwerken in de thema-aankleding van hun kampterrein.

Pipipow gaat alle werelddelen af voor zijn challenges. Elk wereldddeel heeft zijn eigen cultuur, tradities en gebruiken. Bij het centrale thema kun je ervoor kiezen om de wereldddelen te verdelen over verschillende subkampen of groepen, zodat alle culturen gedurende het weekend aan bod komen. Ook kun je ervoor kiezen om een wereldddeel of land eruit te lichten en de cultuur en tradities in dat land uitgebreider te behandelen. Breng de groepen van tevoren op de hoogte onder welk subkamp en subthema ze vallen.

Extra tips voor verwerken activiteiten gebieden bij de kampopbouw:

- Laat de ploegen een gezamenlijke pagina maken op een online platform. **ID**
- Maak een groepspagina of gezamenlijk kanaal voor de RSW of voor de subkampen waar de scouts zich bij kunnen aansluiten en berichten of filmpjes kunnen posten. **ID**
- Weersvoorspellingen doen zonder informatie van buitenaf. **BL**

2.2 Voorbeeldactiviteiten kampopbouw

2.2.1 Kampkrant / posterbord

Thema-invulling

Dankzij het internet krijgen we onze informatie sneller. Vloggers en bloggers van over de hele wereld doen bijna niet onder voor de traditionele (nieuws)media. Helaas is het niet altijd duidelijk of een vlogger een feit, een mening of een verzinsel de wereld instuurt.

Doel van de activiteit

De scouts moeten kampkrant artikelen maken/schrijven en deze “posten”. Je kan ze hierbij leren hoe makkelijk *fake news* verspreid kan worden

Beschrijving

Elk groepje of subkamp krijgt een postbord waarop zij hun artikelen kunnen posten die zij geschreven hebben. Dit kunnen kleine stukje zijn over wat ze beleefd hebben, of roddels. Wie krijgt met hun artikelen de meeste interactie? Hoe zet je een goed verhaal in elkaar wat mensen trekt?

Om interactie te kunnen meten krijgen alle deelnemers bijvoorbeeld één ‘like’ per dagdeel (een gekleurd duimpje), welke ze bij het artikel kunnen op plakken bij een ander subkamp. Je kan dat doen door ieder subkamp een unieke kleur duimpje te geven. De persoon met de meeste duimpjes heeft dan de meeste interactie

Natuurlijk is het leuk als je hier het thema *fake news* aan koppelt. Je zou ze de opdracht kunnen geven om één nepartikel te schrijven en een paar echte. Andere groepjes en/of subkampen kunnen dan likes uitdelen (stempels/stickers/uitgeknipte duimpjes, etc) aan de artikelen. Degene met de meeste likes op de *fake* artikelen winnen dan bijvoorbeeld.

Voorbereiding

- Opplak/prikbord maken waar de artikelen aan worden gehangen.
- Materiaal om artikelen te maken verzamelen.

Materiaal

- Materiaal om artikelen te maken.
- Verschillende duimpjes om uit te delen.

Tips en veiligheid

- Let op dat je nepnieuws artikelen niet over gaan in pesten. Houd rekening met elkaars grenzen en hou het leuk voor iedereen.

Tips voor puntentelling

- Ieder subkamp of groepje krijgt een bepaalde kleur ‘like’ en mag alleen uitgedeeld worden aan een artikel van een ander groepje (uit een ander subkamp als ze een kleur per subkamp krijgen).
- De ploeg met de meeste duimpjes winnen.
- Je zou ook op een andere manier de likes identificeerbaar kunnen maken en ze kwartetten laten verdienen, bijvoorbeeld één van elke kleur. Of laat een kleur meer waard zijn qua punten.

2.3 Opening

Alle scouts verzamelen rond de vlaggenmast en openen zoals normaal. Eventueel scouts per subkamp/werelddeel bij elkaar laten staan.

Na de officiële opening wordt het thema verder geïntroduceerd en wordt vast uitleg gegeven over de overkoepelende kampopdracht (OKO). Zie voor mogelijke OKO-spellen hoofdstuk 2.10.

2.4 Kennismakingsspel

2.4.1 Ken je rot

Thema-invulling

Vloggers zoeken altijd naar mensen die binnen hun doelgroep passen. Want hoe meer je interesses overeenkomen met die van de vlogger, hoe sneller je diegene gaat volgen.

Doel van de activiteit

Het leren kennen van de deelnemende scouts op een speelse en actieve manier.

Beschrijving

Een op 'ren je rot' gebaseerd kennismakingsspel. De leiding stelt vragen en de scouts rennen naar de categorie waar ze bij horen. Bijvoorbeeld op leeftijd, scouts die 11-12, 13-14 en 15 zijn, geen foute antwoorden, puur om te zien waarbij ze horen en wie nog meer in die categorie valt. Andere categorieën: haarkleur, schoenmaat, aantal volgers/vriendjes op social media, aantal bezochte landen, favoriete kleur, etc.

Vorbereiding

- Zorg dat je van tevoren een lijstje met vragen hebt en dat er een speelveld is uitgezet.

Materiaal

- Lijstje met vragen.
- Speelveld met afbakening.

Tips en veiligheid

- Zorg dat er genoeg ruimte is voor alle scouts om rond te rennen zonder elkaar in de weg te lopen.
- Let op, vooral bij het bedenken van de vragen, op sociale veiligheid.

Tips voor puntentelling

- Niet van toepassing.

2.5 Ren- of ruilspel

2.5.1 Fake or news around the world

Thema-invulling

Pipipow blijkt op het eind niet de persoon waarvoor hij zich voordeed. Op het internet kun je heel makkelijk een andere identiteit aannemen, niet alles wat op internet staat is waar. Zo is dat ook met nepnieuws. Kun jij het nepnieuws van het echte nieuws onderscheiden en zie je het verschil tussen echte bitcoins en vervalste? Ga in dit spel de uitdaging aan met de schijn die internet je voor kan houden, welke ploeg kan daar het beste mee om gaan?

Doel van de activiteit

Smokkelspel waarbij de scouts op een speelse manier bewust worden van het bestaan van nepnieuws en andere gevaren van het internet.

Beschrijving

Een smokkelspel waarbij de scouts twee soorten berichten mee kunnen krijgen, een 'waar' of een 'niet waar'. Met de berichten die waar zijn moeten de scouts naar de news-post, met de berichten waarvan ze denken dat het niet waar is gaan ze naar de fake-post.

Op de news-post en de fake-post wordt beoordeeld of het klopt, daar krijgen ze een certificaat voor bitcoins. Of een echt certificaat of een nepcertificaat. Dit is voor de leiding te herkennen aan een subtiel verschil, bijvoorbeeld een kleine f in de hoek van het certificaat, of maak een tikfoutje in het woord "certificaat".

Vervolgens worden de scouts doorgestuurd naar de bitcoinpost, daar horen ze pas of ze echte of nep bitcoins hebben verdiend. De scouts die het subtiel verschil in het certificaat opmerken zullen na verloop van tijd met een nepcertificaat niet meer doorlopen naar de bitcoinpost.

Uitbreiding: de koers van de bitcoin zakt. Dit wordt als nieuwsbericht medegedeeld. Af en toe is dit ook nepnieuws, in plaats van zakken gaat de koers juist stijgen.

In dit spel kun je tussen de posten ook tikkers inzetten, dit zijn de hackers die door middel van phishing beslag willen leggen op de bitcoins van de scouts. Als een ploeg is getikt moeten ze de in bezit hebbende bitcoins inleveren.

Voorbereiding

- Dit spel vergt aardig wat voorbereiding. Maak verschillende nieuwsberichten met echt nieuws en nepnieuws. Hiervoor kun je naar het nieuws op internet kijken, maar je kunt ook gebruikmaken van feiten en fabels die zich binnen de groepen en deelnemers van de RSW afspelen.
- Ontwerpen en maken van geldige en ongeldige bitcoincertificaten.

Materiaal

- Nieuwsberichten en nepnieuwsberichten.
- Bitcoincertificaten en ongeldige bitcoincertificaten.
- Materiaal om posten op te zetten.

Tips en veiligheid

- Als je de nieuwsberichten toespitst op de groepen op de RSW, let dan wel op de sociale veiligheid, verspreid geen nieuws of nepnieuws die schadelijk kan zijn voor groepen of personen.

Tips voor puntentelling

- Om te voorkomen dat scouts die alleen nepcertificaten hebben gesmokkeld aan het eind van het spel geen punten hebben, kun je ter motivatie voor die ploegen overwegen om wel enkele punten toe te kennen voor het smokkelen van nepbitcoins.

2.6 Hike

2.6.1 Voorbeelden hiketechnieken

De missende weerstanden

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hiketechniek.
- Hikepost.
- Postenspel.

Thema-invulling

De camera van de vlogger is stuk, er blijken een paar weerstanden te missen, gelukkig geeft elke weerstand aan waar de volgende ligt. De vlogger vraagt aan de scouts of ze de weerstanden willen verzamelen en terugbrengen.

Doel van de activiteit

De scouts lopen een stuk van de hike aan de hand van een lijst van weerstanden, de waarde van deze weerstanden bepaalt hoe ver ze moeten lopen, bijvoorbeeld een weerstand van 220 Ohm is 220m, naast de standaard gekleurde banden op de weerstand hebben deze een extra band, die aan de hand van een kleurenschijf (kleurkompas) aangeeft welke richting ze op moeten.

Naast de routetechniek kan het ook als postopdracht worden verwerkt, de scouts moeten dan een voorwerp zoeken aan de hand van de verschillende weerstanden en de afstanden zijn dan eerder milli- en/of centimeters dan kilometers.

Beschrijving

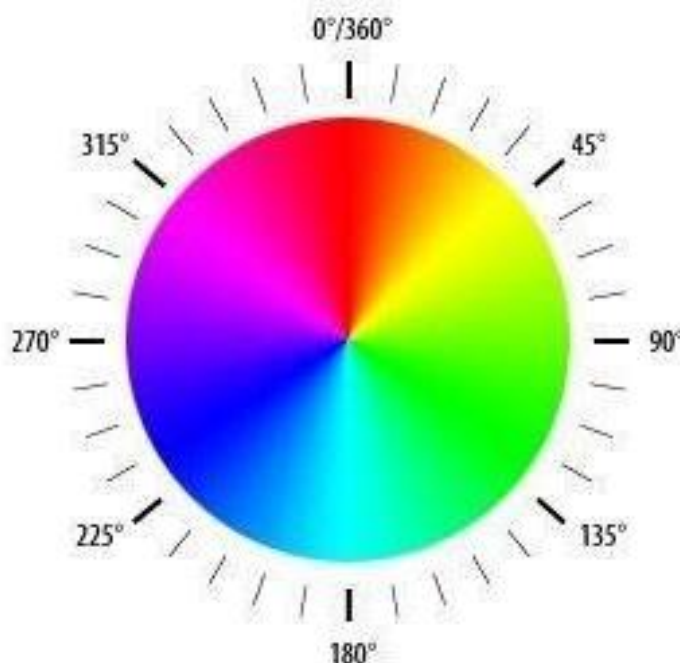
- Post: Er missen weerstanden uit de camera, gelukkig geeft elke gevonden weerstand de volgende aan. Aan de hand van de gekleurde banden op de weerstand kunnen ze erachter komen waar de volgende ligt om uiteindelijk bij de laatste te komen. Elke weerstand specificeert de afstand en de richting waar de volgende ligt aan de hand van kleurbanden hierbij is een weerstand met bv 22 ohm een afstand van 22 meter (voor de kleuren zie <https://www.weerstandcalculator.nl/>). Een extra band bepaald de windrichting, hiervoor zou je een kleurkompas kunnen gebruiken.
- Routetechniek: De route staat uitgewerkt als weerstanden in het hikeboekje en vormt een variant van een vectorroute.

Voorbereiding

- Weerstanden maken (wc-rolletjes met gekleurde banden, 5 minuten per stuk).
- Route uitzetten (20 minuten tot half uur).
- Route verwerken (1 uur).

Materiaal

- Kleurkompas (zie onder).
- Weerstand kleurcodering (zie bv https://nl.wikipedia.org/wiki/Kleurcodering_voor_elektronica).
- Wc-rolletjes.
- Kompas.
- Verf.



Tips en veiligheid

- Gebruik duidelijke kleuren en probeer rekening te houden met kleurenblinden.
- Als het een hiketechniek is, zorg voor hesjes, noodenvelopen e.d.
- Let erop dat je geen waterverf gebruikt, maar goede watervaste verf als ze buiten gebruikt.
- Voor kleine afstanden kan je de scouts meetlinten meegeven, voor afstanden van meters kunnen ze hun stappen tellen.

Tips voor puntentelling

- Naast het succesvol vinden van alle weerstanden, kan je de tijd gebruiken die de ploeg nodig had als puntentelling.

2.6.2 Voorbeeldactiviteiten hikeposten

Vloggers uit het verleden

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost.

Thema-invulling

Vloggers kunnen doordat ze een heleboel volgers hebben best een bepaalde invloed hebben op veranderingen in de maatschappij. Nu is dat allemaal te zien via social media, maar ook de geschiedenis heeft een groot aantal personen voortgebracht wiens denkbeelden de kijk op de maatschappij hebben veranderd.

Doel van de activiteit

De personen uit de geschiedenis op de juiste volgorde zetten en daarbij aangeven waarop zij van invloed zijn geweest.

Beschrijving

De ploeg krijgt op een hikepost een lijst met daarop de namen van 'vloggers' uit het verleden. Het is de bedoeling dat zij deze in de juiste volgorde zetten (geboortejaar). Mocht er bij de persoon gezet worden wat de invloed geweest is, dan kunnen er bonuspunten verdiend worden

Vorbereiding

- Lijst in willekeurige volgorde uitprinten.
- Antwoordlijsten uitprinten, eentje voor elke ploeg.
- Controlelijst uitprinten.
- Tijd is afhankelijk van het aantal ploegen en de snelheid van de printer.

Materiaal

- Een lijst in willekeurige volgorde (gelamineerd).
- Per ploeg een antwoordenvol.
- Controlelijst.

Tips en veiligheid

- Let op dat er op de lijsten in willekeurige volgorde niet geschreven wordt (vandaar lamineren).
- Wanneer je er meerdere uitprint en lamineert, kunnen er ook meerdere ploegen gelijktijdig deze opdracht uitvoeren.

Tips voor puntentelling

- Per goed antwoord 1 punt.
- Bonuspunten wanneer zij ook de invloed van de vlogger uit het verleden erbij gezet hebben.

De wereld van boven

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Avondspel.

Thema-invulling

Pipipow vliegt de wereld over om op elk werelddeel een challenge uit te voeren. Vanuit de lucht ziet hij de aarde, deze beelden neemt hij ook op en gebruikt hij in zijn vlog, maar kun je vanuit de lucht zien welk land waar ligt? Met je camera kun je vanuit de lucht filmpjes maken. Hoog vanuit de toren is het mooi om instructies te geven waar elke deelnemer een puzzelstuk mag neerleggen. Vanuit de toren geef je een instructie aan de deelnemer op de grond.

Beschrijving

De scout boven op de toren heeft een wereldkaart met daarop per land de vlag en een voor dat land typerend voorwerp aangegeven. Beneden op het speelveld ligt een in stukken gesneden wereldkaart. De scouts op het speelveld zijn allen geblinddoekt. Als eerste moeten zij de wereldkaart in de juiste volgorde leggen. Vervolgens krijgen de scouts aanwijzingen van de scout op de toren, m.b.v. deze aanwijzingen moeten ze de vlaggen en voorwerpen op/bij het juiste land leggen.

Om het spel uitdagender te maken voor de scouts kun je ervoor kiezen om de scout op de toren minder informatie te geven, bijvoorbeeld alleen de wereldkaart, welke vlag en welk voorwerp bij welk land hoort moeten de scouts dan in overleg zelf uitvinden. Je kunt de scout in de toren ook helemaal geen informatie geven, ook het leggen van de wereldkaart moet dan op eigen kennis worden voltooid.

Vorbereiding

- Bouw een toren.
- Maak puzzelstukken met daarop vermeld een vlag, specifiek kenmerk van het land en deel van de kaart, let op dit moeten aparte delen zijn.
- Tijdsduur bouwen van de torens (afhankelijk van hoogte ca. 2 uur).
- Puzzelstukken ca 1,5 uur.

Materiaal

- Lange palen van ca. 4 meter per toren.
- 20 palen voor dwarslatten en diagonalen.
- 10 palen voor een plateau.
- Ladder.
- Touw.
- Voldoende puzzelstukken.
- Voldoende blinderingsmateriaal, hiervoor kun je bijvoorbeeld geblindeerde skibrillen gebruiken, oude skibrillen waarvan je het vizier geheel zwart spuit of groepsdassen.

Tips en veiligheid

- Indien de hoogte van de toren een te grote uitdaging is, kun je volstaan met een tafel.
- Gebruik als toren een bestaand gebouw, bijvoorbeeld een uitkijktoren of kerktoren op de route van de hike.
- In plaats van een toren kun je de instructies ook laten geven vanaf de beelden van een drone.
- De toren moet wel worden verankerd.
- Maximaal 1 a 2 personen in de toren.

Tips voor puntentelling

- Bekijk ook of ze de juiste combinaties hebben gelegd.

- Je houdt een tijdslimiet aan, hoeveel puzzelstukken zijn binnen de tijd op de juiste plek gelegd.
- Dit spel kun je ook spelen met twee ploegen tegen elkaar, welke ploeg heeft de puzzel als eerste af, je hebt dan al het materiaal dubbel nodig.

2.7 Koken

2.7.1 Wat eten we vandaag?

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht.

Thema-invulling

In de tocht rond de wereld komen de scouts in aanraking met allerlei culturen. Elke cultuur heeft eigenaardigheden, dat kan op het gebied van de kunst, van religie, maar ook op het gebied van de voeding zijn.

Doel van de activiteit

De scouts zelf met de gegeven ingrediënten maaltijden laten maken uit verschillende culturen.

Beschrijving

Tijdens het gehele weekend krijgen de scouts elke keer de ingrediënten voor verschillende maaltijden zonder dat ze weten wat ze ervan en hoe ze het moeten maken. Het is de bedoeling dat zij zelf gaan ontdekken dat gaat om maaltijden die bij bepaalde culturen horen of uit bepaalde landen komen (maaltijden aanpassen aan de gebieden waar zij op dat moment van het programma zijn).

Vorbereiding

- Voor elke maaltijd een menu uitzoeken met de benodigde ingrediënten.
- Dit vraagt van de foeragemeester een behoorlijke inzet. Zij moeten immers de ploegen voorzien van de juiste ingrediënten.

Materiaal

- Per maaltijd de benodigde ingrediënten per ploeg.

Tips en veiligheid

- Voorstel is bijvoorbeeld:
 - Zaterdag ontbijt: Amerika - pancakes
 - Zaterdag lunch: voor tijdens de hike, denk aan Engelse sandwich of Mexicaanse wraps
 - Zaterdag avondeten: Thaise schotel
 - Zondag ontbijt: full cooked English breakfast
 - Zondag lunch: Italiaanse pizza (op houtvuur) of Ghanese pindasoep

Tips voor puntentelling

- Staf komt bij elke maaltijd langs om te controleren of alle ingrediënten gebruikt worden en of de maaltijd bereid wordt zoals bedacht (zonder dat ze weten hoe).
- Heeft een ploeg door dat het om een bepaald gerecht gaat, dan extra punten (bijvoorbeeld wanneer zij vertellen dat zij pancakes maken omdat dat in Amerika een gebruik is).

2.8 Avondprogramma (bonte avond / non competitief)

2.8.1 Vloggensvlug!

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Dagdeelvullend spel.

Thema-invulling

De scouts zijn hopelijk geïnspireerd door de Grote Vlogger en alle bekende vloggers die zij al kennen en willen ook een vlog maken. Natuurlijk lijkt dat moeilijk, maar is het makkelijker dan je denkt!

Doel van de activiteit

Het doel van deze activiteit is het maken van een vlog door de scouts zelf tijdens de RSW's. Het kan hier gaan om alleen het maken van beeldmateriaal of het door laten gaan tot het editen en online posten. Hierdoor zie je "door de ogen van de kinderen" wat en hoe zij het beleven. Deze vlog zou je daarna ook kunnen hergebruiken voor PR-doeleinden.

Beschrijving

De scouts moeten gaan nadenken over welke content ze willen maken (willen ze een humoristische vlog maken, een "slice of life"-vlog of juist iets informatiefs?), wat ze hier allemaal voor nodig hebben, en ze moeten uiteraard het beeldmateriaal schieten. Dat laatste hoeft niet met een professionele camera, maar kan ook met een telefoon.

Als je dit spel uitgebreider wil, kan je de scouts ook laten editen op een laptop (er is ook genoeg gratis edit software) om de beelden een beetje lopend op elkaar over te laten gaan en er een coherent verhaal van maken. Ook kan je ze reclame en merchandise laten maken. Denk bij merchandise aan petjes, T-shirts of posters of iets dergelijks.

Vorbereiding

- Scenario's uitdenken en voorleggen aan de scouts.
- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Camera (kan een professionele camera zijn of een smartphone).
- Evt. laptop met editing software.
- Knutselmateriaal om decor of materiaal voor hun vlog te maken.
- Materiaal om merchandise te maken.

Tips en veiligheid

- Zorg dat de deelnemers goed op de hoogte zijn van wat jullie met deze filmpjes doen en wat hun rechten zijn (denk aan AVG).
- Kijk bijvoorbeeld naar de filmpjes van de landelijke SN vloggers.
- Wees niet bang om jezelf te laten zien!

Tips voor puntentelling

- Om de creativiteit niet te belemmeren door druk van een beoordeling kun je deze activiteit inzetten in het non-competitieve onderdeel van de RSW.
- Let op hoe beeldkader van de vlog is: zijn alle belangrijke onderwerpen goed in beeld?
- Wat voor 'extra's' doen ze in hun vlog zodat die van hen de beste is?

2.9 Postenspel

2.9.1 Identiteitsdoolhof

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Avondspel.

Thema-invulling

Voor het succesvol tot uitvoer brengen van zijn challenges roept Pipipow op elk werelddeel al zijn volgers op om hem te helpen. Deze grote groep moet dan goed kunnen samenwerken om de challenge tot een goed einde te brengen. Hoe kan Pipipow in een korte tijd bepalen wat de kwaliteiten zijn van zijn volgers en wie hij het beste met wie samen kan laten werken? Hij kan ze moeilijk allemaal persoonlijk spreken of laat hij zijn volgens vragenlijsten invullen. Misschien kan het onderstaande spel hem helpen bij het samenstellen van geschikte subgroepen.

Doel van de activiteit

De scouts worden bewust van verschillen in persoonlijkheid en ervaren hoe het is samen te werken met gelijkgestemden.

Beschrijving

Aan de hand van persoonlijkheidsvragen worden scouts gesplitst in steeds kleinere groepen. Op het eind van het splitsingsdoolhof heb je dus een groep scouts die redelijk gelijkgestemd zijn, ze hebben dezelfde antwoorden gegeven op de vragen. Met deze groep gelijkgestemden spelen ze een samenwerkingsspel, gaat dat dan wel of niet goed in de samenwerking?

De scouts doorlopen een doolhof met verschillende persoonlijkheidsvragen. Naar aanleiding van het antwoord moeten ze links of rechts afslaan in het doolhof.

Op het eerste punt is de vraag: Ben je bever geweest? De groep splitst hier dus al twee kanten op.

- Vraag 1: Ben je bever geweest? De groep splitst hier dus al twee kanten op. Op de tweede lijn komt dan weer de volgende vraag.
- Vraag 2: Ik geef mijn mening altijd luid en duidelijk aan / Ik vind het moeilijk om mijn mening te geven. Hier worden beide groepen dus weer gesplitst in scouts die dominant zijn of meer volgend. En zo door met de volgende vragen:
 - Vraag 3: Ik speel het liefst in een ploeg / Ik speel het liefst in de hele troep.
 - Vraag 4: Speel je liever een bekend spel of verzin je liever een nieuw spel?
 - Vraag 5: Als je een nieuw spel gaat spelen lees je eerst de spelregels of begin je zo snel mogelijk?
 - Vraag 6: Als je wil gaan zwemmen met vrienden plan je dat ruim van tevoren of kijk je op de dag zelf wie er mee kan?
- Na deze vraag is de groep scouts onderverdeeld in 64 subgroepen, afhankelijk van de grote van je RSW kun je dus meer of minder vragen stellen om de juiste grootte subgroepen te krijgen. Eventueel extra vragen om de groep nog verder te splitsen:
 - Vraag 7: Wil je later leiding worden bij Scouting of niet?
 - Vraag 8: Eet je liever zoete of zoute popcorn?

Voeg op het eind van het doolhof eventueel weer een aantal kleine subgroepen samen die naast elkaar uit het doolhof komen, groepen naast elkaar zijn ook nog redelijk gelijkgestemd. Op het eind van het doolhof komen ze dus uit met een groep scouts die redelijk gelijkgestemd zijn. Aan het eind van het doolhof spelen de scouts het spel Tensegrity.

Tensegrity

Tensegrity is een constructievorm met palen en touwen waarbij de palen elkaar niet raken gebaseerd op de krachten die rusten op de aan de buitenkant gespannen touwen. Het bouwen van een voorwerp met deze techniek vraagt om een goede samenwerking en overlegvaardigheden:

<http://www.tensegriteit.nl/n-index.html>

Geef de scouts de opdracht om volgens deze techniek een voorwerp te bouwen met ten minste drie palen. Hierbij gaat het niet om het eindresultaat, maar om het samenwerkingsproces. Wat gebeurt er

in de samenwerking in een team met gelijkgestemden? Wat werkt juist goed en welke kwaliteiten of vaardigheden worden gemist in het team?

Vorbereiding

- Uitzetten van het doolhof.
- Vorbereiden van de vraag- en splitsingskaarten.

Materiaal

- Pionierpalen
- Touwen
- Vraag- en splitsingskaarten

Tips en veiligheid

- In plaats van in een doolhof kun je het spel ook spelen in de vorm van een korte route waarbij de scouts dus op verschillende eindpunten uitkomen waar het spel gespeeld kan worden.
- In plaats van het spel Tensegrity kan ook worden gekozen voor een ander samenwerkingsspel.

Tips voor puntentelling

- Gebruik dit spel als non-competitief spel, het gaat hierbij niet om het eindresultaat maar om het inzicht in persoonlijkheidskenmerken en het samenwerkingsproces.
- Als je toch iets van dit spel in de puntentelling wilt verwerken, kun je van de groep die als eerste een tensegrity heeft gebouwd elk lid van deze groep punten toekennen voor zijn eigen ploeg.

2.9.2 Tiktok where do I vlog?

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Deze activiteit kan ook als workshop/quiz worden ingezet in het non-competitieve gedeelte van de RSW.

Thema-invulling

Pieter heeft Pipipow uitgedaagd om op 5 werelddelen een challenge te doen. Om na te gaan van waaruit Pipipow vlogt, moet Pieter wel iets van de wereld (her)kennen.

Doel van de activiteit

Fragmenten van vloggers uit de hele wereld, waar komt de vlogger vandaan?

Beschrijving

De scouts krijgen verschillende YouTube-filmpjes te zien, aan de hand van de taal of wat er te zien is op het filmpje moeten ze inschatten uit welk land het filmpje komt. De scouts vullen per ploeg op een invulblad de juiste volgorde van landen in. Hier enkele voorbeelden:

- Duits: <https://www.youtube.com/watch?v=0PFdNJs-8es>
- Engels: <https://www.youtube.com/watch?v=us9WNUdDJto>
- Frans: <https://www.youtube.com/watch?v=EZcJEvXmjfY>
- Zweeds: <https://www.youtube.com/watch?v=GDZZFDeLK3M>
- Spaans: <https://www.youtube.com/watch?v=4eJJF11blxM>
- Japans: <https://www.youtube.com/watch?v=E0VWIXdJ-tI>

Om het uitdagender te maken kun je meerdere moeilijke landen toevoegen. Denk bijvoorbeeld aan verschillende Scandinavische landen, verschil tussen Japans en Chinees en de talen Spaans en Italiaans lijken ook erg op elkaar.

Vorbereiding

- Deze activiteit vergt enige voorbereiding. Van tevoren moeten verschillende YouTube-filmpjes met liedjes of TikTok-dansjes uit verschillende landen worden geselecteerd en in een playlist worden gezet.

Materiaal

- YouTubefilmpjes
- Invulijst

Tips en veiligheid

- Om het voor de scouts aantrekkelijk te maken kun je zoeken naar TikTok filmpjes uit verschillende landen met leuke aansprekende en bekende dansjes erbij.

Tips voor puntentelling

- Je kunt deze activiteit in pubquizvorm aanbieden. Je kunt dan eventueel ook werken met verschillende rondes met oplopende moeilijkheidsgraad of met een ander thema, bijvoorbeeld: vlogs, TikTok dansjes en popliedjes.

2.9.3 *No connection*

Thema-invulling

De kleine vlogger wil een bericht naar zijn volgers sturen, helaas is zijn verbinding verbroken. Gelukkig heeft hij een idee, hij kan binair het bericht doorgeven via glasvezel en een zaklamp.

Doel van de activiteit

De scouts moeten in hun ploeg een bericht doorgeven, echter mag het niet door de grote vlogger worden onderschept. Ze moeten het veilig en versleuteld versturen.

Beschrijving

De scouts verzinnen een bericht en versleutelen dit met een Caesar / ROT13 cypher

(<https://en.wikipedia.org/wiki/ROT13>). Daarna versturen ze dit binair

(https://en.wikipedia.org/wiki/Binary_code) over een 'veilig' communicatiemiddel. Dit kan een glasvezel zijn, of twee blikjes met een touwtje ertussen.

Vorbereiding

- Veilig communicatiemiddel (twee blikjes met een touw van 10 meter ertussen, 10 minuten).
- Voorbeeldberichten als de scouts geen inspiratie hebben.

Materiaal

- Binaire code en uitleg ROT13.
- Blikjes en touw.
- (Indien je wilt een glasvezel en zaklamp).
- Pen en papier (als de scouts dat vergeten zijn).

Tips en veiligheid

- I.p.v. twee blikjes kan je ook een echte glasvezel gebruiken en een zaklamp of iets knutselen met lampjes :)
- Om er een groter spel van te maken zou je het competitief kunnen maken en dat de verschillende ploegen een groot bericht moeten doorgeven aan een centrale post. De ploeg die als eerste klaar is heeft gewonnen. Maar voordat ze iets kunnen doorgeven moeten ze hun 'zendmast' pionieren.

Tips voor puntentelling

- Tijd voor het doorgeven.
- Aantal fouten in het bericht.

2.10 OKO (overkoepelende kampopdracht)

2.10.1 Bezienswaardigheden overal ter wereld.

Thema-invulling

Vloggers gaan vaak de hele wereld over om mooie filmpjes en foto's te maken. Soms doen ze dit in de hoop op sponsors door hun producten of diensten aan te prijzen. Dit is niet voor iedere vlogger weggelegd en sommigen proberen te doen alsof ze in een exotisch land zijn geweest, maar blijken door het gebruik van verschillende attributen en achtergronden te doen alsof.

Doel van de activiteit

Tijdens de RSW maken de ploegen foto's waarop lijkt dat ze in een ander land of andere stad zijn.

Beschrijving

Probeer met behulp van alles wat je onderweg tegenkomt of bij je hebt of weet te organiseren, foto's te maken waarop een bezienswaardigheid van een land. Op elke foto moet verplicht tenminste één scout van je ploeg (in Scoutfit) en je ploegbordje staan. Bijvoorbeeld scouts op klompen staat voor Nederland. Maak zoveel mogelijk verschillende foto's met verschillende landen. Per land maximaal één foto.

Vorbereiding

- Geen voorbereiding vooraf, maar tijdens het weekend zelf materialen 'verzamelen' om de foto's te kunnen maken.

Materiaal

- Camera of mobiele telefoon met camera mogelijkheid

Tips en veiligheid

- Bij het nemen van de foto als camerascout op gevaar letten waar je staat. Nooit zomaar achteruitlopen zonder vooraf te kijken of je wel achteruit kunt.

Tips voor puntentelling

- Als de leiding zonder dat de scouts het vertellen weten om welk land het gaat is een foto 3 punten waard, ziet de leiding het zelf niet, maar klopt het wel als de scouts vertellen welk land het is, dan is de foto 1 punt waard.

2.10.2 Volgers ronselen

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht.
- Overkoepelende kampopdracht (OKO).

Thema-invulling

Pieter is net begonnen als vlogger, hij is jaloers op het aantal volgers van Pipipow. Wat kan hij doen om zijn populariteit te vergroten en uiteindelijk meer volgers werven? Zijn droom is om uiteindelijk groter te worden dan Pipipow. Hoe, is de vraag.

Doel van de activiteit

Zo veel mogelijk volgers verzamelen en op die manier contact tussen scouts van verschillende groepen stimuleren.

Beschrijving

Dit is een spel dat je doorlopend door de hele RSW kunt spelen. De scouts verzamelen zoveel mogelijk volgers. Je mag een volger toevoegen als je deze op de Gotcha-manier betrapt. Dus als je die persoon die op je kaartje staat aanspreekt met GOTCHA! op het moment dat je ergens met z'n tweeën bent. Er mogen geen getuigen zijn. Als een andere speler de moord ziet gebeuren, dan telt de moord niet. <https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/627-gotcha>
Iedere scout heeft een unieke code die je dan van hem krijgt die je aan je volgers kan toevoegen. Welke ploeg heeft uiteindelijk de meeste volgers?

Vorbereiding

- Om dit spel op een RSW op een geslaagde manier te spelen en dit mee te kunnen nemen in de scores vergt dit wel wat voorbereidingstijd. Koppel elke groep aan een kleur, elke ploeg krijgt een letter code en voor elke individuele scout wordt er een cijfer aan toegevoegd. Maak kaartjes.
- Kaartjes maken op naam van elke scout.

Materiaal

- Kaartjes met naam en code van de scouts.
- Bestand waar je de scores van de scouts bij kan houden.
- Eventueel een (digitaal)scorebord waarbij de actuele stand door de scouts kan worden bekeken.

Tips en veiligheid

- Let op dat scouts niet op een agressieve manier de voorwaarde van het zonder getuigen zijn forceren.
- Om het spel wat soepeler te laten verlopen kun je kunt ook andere voorwaarden stellen aan het GOTCHA-moment. Bijvoorbeeld dat je kunt scoren op het moment dat je op eenzelfde hike of spelpost bent met de scout die je op je kaartje hebt staan.
- Wat doe je met scouts die helemaal geen volgers krijgen? Niet zozeer vanwege de punten, maar meer wat het gevoelsmatig met ze doet.

Tips voor puntentelling

- Je kunt het spel ook spelen als een doorlopend non-competitief spel. De score hoeft dan niet te worden meegenomen in de stand, doel van het spel is dan puur contact stimuleren tussen scouts van verschillende groepen.
- Op het spel wat soepeler op gang te laten komen kun je werken met een gestuurde verdeling van de naamkaartjes, bijvoorbeeld door de jongere scouts namen te geven van scouts van de eigen groep en de PL's of oudere scouts namen te geven van de PL's van een andere groep.

3 Activiteitengebieden in thema

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met de speldraad 'Rond de wereld in tig kleuren!'. Aan het einde van het hoofdstuk staan nog wat voorbeeldactiviteiten uit verschillende activiteitengebieden.

3.1 Internationaal

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

3.1.1 *Activiteitengebied in thema*

Scouting wereldwijd/Internationale uitwisselingen

Pipipow moet voor zijn grote weddenschap met Pieter alle werelddelen af om een challenge uit te voeren. Bij het uitvoeren van deze challenges roept hij de hulp in van de scouts in alle werelddelen. De uitwisselingen die hij in zijn verleden heeft gehad met deze scouts hem nu dus goed van pas.

Culturen

De scouts in Azië helpen hem met de taal, de scouts in Australië zijn natuurlijk heel goed bekend met primitief koken en de traditionele Australische barbiegerechten. In Afrika helpen de scouts hem met het spotten van de *big five*. In Zuid-Amerika dansen vele scouts mee in de indrukwekkende samba optocht door Rio de Janeiro en in Noord-Amerika zijn de scouts gelukkig toch beter in een van de nationale sporten dan van tevoren gedacht.

3.1.2 *Verwerken in activiteiten*

Koppel verschillende programmaonderdelen aan een werelddeel. Voor de activiteiten kun je inspiratie halen uit de challenges in het themaverhaal. Op het moment dat het themaverhaal zich in Australië afspeelt kun je iets doen met de traditionele Australische barbie en als het themaverhaal in Afrika is kunnen de *big five* een plek krijgen in de themaverwerking van de activiteit. Voor de activiteiten zelf kun je kijken wat in het betreffende land typerende sporten of activiteiten zijn. Zoals het samba dansen in Zuid-Amerika en de typische Amerikaanse sporten voor Noord-Amerika.

3.2 Expressie

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

3.2.1 *Activiteitengebied in thema*

Dansen en muziek maken

Is misschien een beetje onderbelicht, maar dit kan natuurlijk wel onderdeel zijn van een van de vlogs.

Grafische technieken en handvaardigheid

Dit komt goed van pas tijdens het maken van decors voor de filmpjes of de opmaak van de kampkrant.

Filmen en fotograferen

Filmen en fotograferen komt natuurlijk heel erg veel voor in deze spellen.

Schriftelijke expressie

Dit komt terug in het maken van de kampkrant, maar je kan natuurlijk ook onderdelen van de vlogs laten uitschrijven ter voorbereiding op het filmen.

Toneelspelen

In het maken van de vlogs spelen de scouts toneel.

3.2.2 *Verwerken in activiteiten*

Laat medewerkers als 'vloggers' door het kampterrein heen lopen en vlogs maken. Dit kunnen natuurlijk verslagleggingen zijn, maar ook pranks.

3.3 Identiteit

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groepsidentiteit en levensovertuiging. Scouts denken na over hun eigen identiteit. Wat maakt ze bijzonder, of anders dan 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.

3.3.1 *Activiteitengebied in thema*

Zelfbeeld

Tegenwoordig speelt de online identiteit ook een grote rol bij de scouts. Via verschillende sociale media kanalen kunnen ze zichzelf laten zien en ontstaat er een geheel nieuwe identiteit. Deze kan afwijkend zijn van de identiteit in het dagelijks leven.

Groep

Sociale media kan een rol spelen bij het uitdragen van groepsidentiteit. Door het maken van een gezamenlijke pagina op een online platform kan de groepsidentiteit uitgedragen en versterkt worden.

Levensovertuiging

Je levensovertuiging heeft ook invloed op hoe je sociale media gebruikt. Zo kan je uit religieuze overtuiging op bijvoorbeeld de zondag geen sociale media of internet gebruiken. Diverse apps kunnen je helpen voorkomen om op bepaalde (kritische of immorele) sites terecht te komen. Uiteraard kan je sociale media ook gebruiken om je politieke, religieuze of filosofische mening te uiten en mensen te overtuigen of te waarschuwen.

3.3.2 *Verwerken in activiteiten*

Ga met de scouts in gesprek over hun online identiteit, wat zijn de overeenkomsten en verschillen met je identiteit in het dagelijks leven? Welke invloed heeft je online identiteit op je vriendschappen? Wat is het verschil tussen vrienden online en je vrienden in het dagelijks leven?

3.4 Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij horen in dit activiteitengebied. 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.

3.4.1 *Activiteitengebied in thema*

Je eigen omgeving

Laat de wereld je omgeving zien. Een vlog is een mooi middel om bijvoorbeeld je eigen stad of dorp te promoten. Je eigen documentaire over de geschiedenis van je stad of het stap voor stap vastleggen van de bouw van een nieuwe wijk of het tot stand komen van een nieuwe blokhut.

Cultureel erfgoed

Invloedrijke persoonlijkheden: Wie zijn het? Hoe herken je ze? Wie zijn de meest invloedrijke vloggers?

- <https://www.scooperz.nl/25-bekendste-vloggers/>

- <https://www.jmouders.nl/populaire-vloggers-vloggers/>

Maatschappij

Door middel van een blog of vlog kan je een probleem in jouw buurt of wijk bespreken. Je kunt een online petitie opzetten om bijvoorbeeld het wijkbestuur of de burgemeester en wethouders te bewegen tot actie. Denk hierbij aan het plaatsen van ondergrondse afvalcontainers, het creëren van een trapveldje of het helpen bij het zoeken voor een nieuwe blokhut voor je Scoutinggroep.

3.4.2 *Verwerken in activiteiten / kampaankleding*

Alles draait om het verspreiden van informatie en meningen. Hang posters op van fictieve politieke partijen. Op die posters staan dan vragen of stellingen, bijvoorbeeld: 'Wist je dat je extra punten krijgt voor: ...' of 'Het menu voor vanavond is een stampot van spruitjes en postelein!' Natuurlijk zit hier veel nepnieuws tussen.

Activiteiten

- Een quiz met #fakenews.
- Doorlopende activiteit met is het nieuws of fakenews?

3.5 **Veilig & Gezond**

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

3.5.1 *Activiteitengebied in thema*

Koken/voeding

Ploegen maken een vlog over de maaltijd die ze hebben gegeten en laten zien hoe ze deze gemaakt hebben.

Veiligheid

Maak je eigen veiligheidsinstructies voor een vliegtuig.

EHBO

De hele tijd een vlogcamera vasthouden kost veel armkracht. Hoe voorkom je een vloggers arm?

Omgaan met elkaar

Extra punten wanneer je een andere ploeg uitnodigt om samen te koken.

3.5.2 *Verwerken in het centrale kamp-/dagthema / activiteiten*

Wanneer je aan het filmen bent, heb je alleen oog voor wat je door je camera ziet (of je nu via de zoeker of via het scherm op de camera kijkt). Dat kan gevaarlijke situaties opleveren. Helemaal wanneer je jezelf in beeld wil brengen. Stel regels op om veilig te kunnen veilig te kunnen vloggen.

Ook over dit activiteitengebied valt veel te vloggen. Denk aan:

- Instructie over EHBO.
- Instructie over veilig op hike.
- Instructie over het koken van een aardappel.
- Instructie over hygiëne.
- Etc.

3.6 **Uitdagende Scoutingtechnieken**

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.

3.6.1 *Activiteitengebied in thema*

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Aangezien de vlogger de wereld rondtrekt, is het leuk om een wereldgerecht primitief te koken.

Kaart, kompas en routetechnieken

Naast de uitgewerkte routetechniek hieronder, zou je o.a. ook een GPS-tocht van lokale monumenten kunnen gebruiken.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren

De scouts zouden een monument kunnen pionieren, waar de vlogger een foto van moet maken, bijvoorbeeld de Eiffeltoren.

Kamp/bivak

Probeer je kampterrein/bivak per kleur in te richten, dus bijvoorbeeld per ploeg één kleur en dan moeten de frietzakjes, of kampplek ervan buiten die kleur zijn. De scouts kunnen een vlogdagboek maken over het kamp.

Seinen

'No connection' gaat over een bericht gecodeerd doorgeven, er zijn hier veel verschillende methodes voor. Je zou de scouts er een kunnen laten verzinnen en die gebruiken bij het o.a. vlagseinen.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken

Voor onderstaande routetechniek kan je de weerstanden onderaan drijvende ballonnen vastzetten of hangen (zorg wel dat het op stilstaand water is, of dat ze ergens aan vast zitten, zodat ze niet wegdrijven).

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

We reizen met de vloggers mee en zouden ze kunnen volgen met een drone of mooie luchtfotografie ermee maken (let wel op de regels m.b.t. drones <https://dronerules.eu/nl/recreational>).

3.7 **Sport & Spel**

3.7.1 *Activiteitengebied in thema*

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

Sporten

Om te sporten hoef je eigenlijk niet meer naar een sportclub of -school. Je kan het ook thuis in de huiskamer of tuin doen. Denk bijvoorbeeld aan fitness, aerobics of yoga. Je instructeur kan je gewoon op YouTube vinden!

Posten / rensporten

- Scouts doen een scavenger hunt via zoom of jitsi.
- Elke video heeft een bepaalde volgorde. Door middel van een estafette maken de ploegen een storyboard.

Teamspelen

Browsen: Wanneer je het internet opgaat, maak je gebruik van een IP-adres. Elke ploeg krijgt een IP-adres en moet zoveel mogelijk adressen van andere ploegen verzamelen.

Binnenspelen

- Ik vlog en neem mee...
- Wie vlog ik? (naar het bekende tv-programma "Wie ben ik?")

3.7.2 *Verwerken in activiteiten*

Maak tiktokfilmpjes van diverse fitness- of yogaoefeningen. De scouts doen deze zelfstandig na.

3.8 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.

3.8.1 *Activiteitengebied in thema*

Buitensport

Een vlogger maakt niet alleen filmpjes over het leven in huis, maar trekt er op uit om in de natuurbeelden vast te leggen van bijvoorbeeld joggende jongeren. Met de vlog kan de vlogger weer andere jongeren stimuleren om ook op stap te gaan en al sportend de natuur rond om huis te ontdekken.

Kennis van plant en dier

In navolging van grote personen zoals David Attenborough, Jane Goodall en Bear Grylls kunnen vloggers een vlog maken waarin zij de ontwikkeling van een dier of een plant vastleggen. Daardoor leren de vloggers zelf wat er in hun nabijheid in de natuur allemaal gebeurt en de volgers kunnen meebeleven.

Milieu- en natuurbeheer

Ontwikkelingen die de vloggers op beeld vastleggen over de gevolgen die zij waarnemen in verband met schade aan de natuur en milieu kunnen meehelpen die jongeren meer respect voor de natuur te laten krijgen en zij kunnen de andere mensen aanspreken op hun gedrag bij ongewenste vernielingen aan bomen en mishandelingen van dieren

Sterrenkunde

Om iets te kunnen begrijpen van het sterrenstelsel zal een vlogger over een bijzondere camera en heel geavanceerde lenzen moeten beschikken. De sterren staan zo ver van iedereen vandaan dat het een boog vol kleine lichtjes lijkt, maar hebben de sterren en de planeten ook invloed op ons leven?

Weer

Tegenwoordig kijkt je alleen op je telefoon om te zien wat voor weer het wordt, maar hoe bepaal je de voorspelling wanneer je geen bereik hebt en de telefoon het even niet doet? Toch kan het van belang zijn dat je weet voor weer het gaat worden. In de natuur zijn vele aanwijzingen die daar een handje bij kunnen helpen.

3.8.2 *Verwerken in activiteiten*

In het kader van het thema opdrachten geven die via een vlog duidelijk buitenleven in alle facetten weergeven

3.9 Extra voorbeeldactiviteiten

3.9.1 Safety instructions

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht.

Doel van de activiteit

Het nadenken over welke veiligheidsaspecten er noodzakelijk zijn om te weten voor je in een vliegtuig stapt en dit omzetten in een vlog.

Beschrijving

Op de reis rond de wereld worden vele verschillende vervoersmiddelen gebruikt. Eentje daarvan is een vliegtuig. Voor het opstijgen wordt door een stewardess altijd de veiligheidsprocedure geshowd. Maak een zo origineel mogelijke vlog met duidelijk de veiligheidsinstructies die in een vliegtuig gelden daarin verwerkt.

Tips en veiligheid

- Er zijn op YouTube filmpjes te vinden als voorbeeld:
https://www.youtube.com/results?search_query=safety+instructions+airplane+funny

Tips voor puntentelling

- Per kenbaar veiligheidsaspect een punt en extra punten voor de originaliteit.

3.9.2 Vlogframe

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Avondspel

Thema-invulling

Een filmpje dat je op YouTube zet wordt eerst opgedeeld in enen en nullen, zodat het via de kabel of zendmast op de website komt. Wanneer iemand het filmpje gaat bekijken wordt het eerst weer opgedeeld in enen en nullen voordat het naar jouw computer of smartphone wordt gestuurd. Soms zit er een storing op de lijn, waardoor je het filmpje niet (helemaal) duidelijk kan zien.

Doel van de activiteit

Breng je filmpje zo duidelijk mogelijk over en vermijd de stoorzender.

Beschrijving

Verzin een vlogframe. Je krijgt vier kleuren post-it blaadjes. Je moet een frame met die post-its maken. Bijvoorbeeld de vlogger bij de Eiffeltoren. Dat frame moeten ze zelf bedenken. Dat frame moeten ze naar de overkant van het veld brengen. Komen ze een stoorzender tegen, krijgen ze een ander kleur post-it. Die moeten ze dan wel op de juiste plek plakken. Stoorzender ben je alleen als je op de terugweg bent of je moet voldoende leiding hebben die de rol van stoorzender kan overnemen als taak bij dit spel. Hoe beter ze het frame overbrengen, hoe meer punten. Er mag maar één ploeglid per keer op het veld zijn. 160 minuten speeltijd.

Het speelt in twee richtingen. Tactiek: ga je zoveel mogelijk de andere storen of probeer je zoveel mogelijk blaadjes over te brengen?

Vorbereiding

- Diverse vlogframes uitprinten en verdelen in vakjes van 40 x 40.

Materiaal

- Per ploeg één vlogframe.

Tips en veiligheid

- Het is handig om het ontwerpen van het vlogframe (in 40 bij 40 pixels) al tijdens een post op de hike te laten maken en ze op het hart te drukken dat zij dit goed moeten bewaren. Reden waarom niet vertellen. Dat scheelt in de speeltijd van het avondspel.

Tips voor puntentelling

- De ploeg start met 40 punten. Voor elke verkeerde pixel wordt er een punt van het totaal afgetrokken.

3.9.3 *Voorspel het weer*

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht

Thema-invulling

Wanneer de vloggers erop uit trekken is het toch wel fijn wanneer zij van te voren weten onder welke weersomstandigheden zij te werk kunnen gaan. Wat trek ik aan, welke uitrusting heb ik nodig en vooral waar ga ik staan om toch een beetje leuk in beeld te komen? Hoe flitsend kan het zijn zonder alle blikseminslagen te moeten opvangen.

Doel van de activiteit

Aan de verandering in de lucht, reacties van dieren en/of planten kun je vaak al een inschatting maken of het weer gaat veranderen. Gaat het hard waaien, regenen of wat dan ook, dan zul je zien dat de natuur hier een reactie opgeeft. Zijn de vogels ineens enorm stil, dan kun je er vanuit gaan dat erop korte termijn een weersverandering volgt. Maar hoe ga jij als vlogger vertellen hoe het weer wordt in de komende uren, dagen of een andere termijn wordt?

Beschrijving

Hoe maak je een mooi, flitsend weerbericht? Wel steek je licht op, bekijk wat weerfilmpjes. Hoe deed Piet Paulusma dat ook alweer? Worden jullie een nieuwe Piet Paulusma? Vind je hem niets of vond je het niet leuk? Dan ligt hier een schone taak om juist een goed, maar vooral duidelijk weerbericht te presenteren. Zoek wat leuke weerseffecten zoals wolkenpartijen, kringen om de zon, halo's, waterstanden, etcetera en verwerk deze in je vlog. Verdiep je goed in het weerbericht en maak samen met jouw ploeg een mooi weerbericht.

Vorbereiding

- Tijdens het weekend zelf voor de ploegen, kan eventueel thuis wat voorbereidingen treffen zoals het maken van een weerkaart.
- Ophalen van achtergrondinformatie over het weer.

Materiaal

- Camera.
- Eventueel zelfgemaakte weerkaarten.

Tips en veiligheid

- Het zakboekje scouts is hierbij een handig hulpmiddel.
- Weerberichten in de lokale pers of op internet bij internationale TV-stations.

Tips voor puntentelling

- Er zijn punten te verdienen voor de originaliteit van het weerbericht.

- Er zijn bonuspunten te verdienen wanneer blijkt dat zij het ook nog bij het rechte eind hebben gehad met hun verwachtingen.
- Eventueel te gebruiken als thuisopdracht ter voorbereiding op jouw RSW, thuis voorbereiden en feitelijke uitvoer tijdens de RSW.
- Let bij de beoordeling vooral op het feit dat alle leden van de groep een gelijkwaardig aandeel hebben.

3.9.4 *Van saai naar kleurrijk!*

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht

Thema-invulling

Vloggers zijn bij het nemen van hun beelden best afhankelijk van kleuren die hun gevoel kracht kunnen bijzetten.

Doel van de activiteit

Leren om in fases van saai naar kleurrijk te komen en de ontwikkelingsfases van een vlinder ontdekken.

Beschrijving

De ploeg krijgt als opdracht een vlog te maken van de ontwikkeling van een saai wit eitje, via een groene rups en een bruine cocon te komen naar een schitterende gekleurde vlinder. Ze mogen dit als stop-motion filmpje doen, als animatiefilmpje of als presentatie (bv. zoals Freek Vonk). Het filmpje gemonteerd en wel als één geheel ingeleverd worden bij de leiding van de RSW

Benodigdheden

- Camera, verder geheel afhankelijk op welke manier de opdracht uitgevoerd wordt.
- Laptop met filmbewerkingssoftware op centrale post of bij kampstaf.

Tips en veiligheid

- Onderdelen kunnen los van elkaar op verschillende telefoons worden vastgelegd. Als ze maar als één geheel ingeleverd worden.
- Bespreek als ploeg met elkaar de werkwijze.
- Haal geen halsbrekende toeren uit om alles zo echt mogelijk te laten lijken.

Tips voor puntentelling

- Punten voor originaliteit.
- Punten voor de juiste volgorde van ontwikkeling ei - rups- cocon – vlinder.

4 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 – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden.

4.1 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 – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – 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 activiteitsgebieden 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 6 Laat je zien);
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

4.2 Werken in ploegen

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

4.3 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.

5 Maak je regio-activiteit Toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede Toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboekje!

Het spelboekje bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten Toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je volgens handvatten. In dit zakboekje staat bij elk aspect van een Toekomstproof activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

Citaat van een regio-organisator: “Leuk dit spelboekje, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden!”

6 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.

6.1 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 een RSW zich uitermate goed leent 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 regioactiviteit 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 personen 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 enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts;
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte 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.

6.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de RSW ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

7 Tips om groepen te betrekken

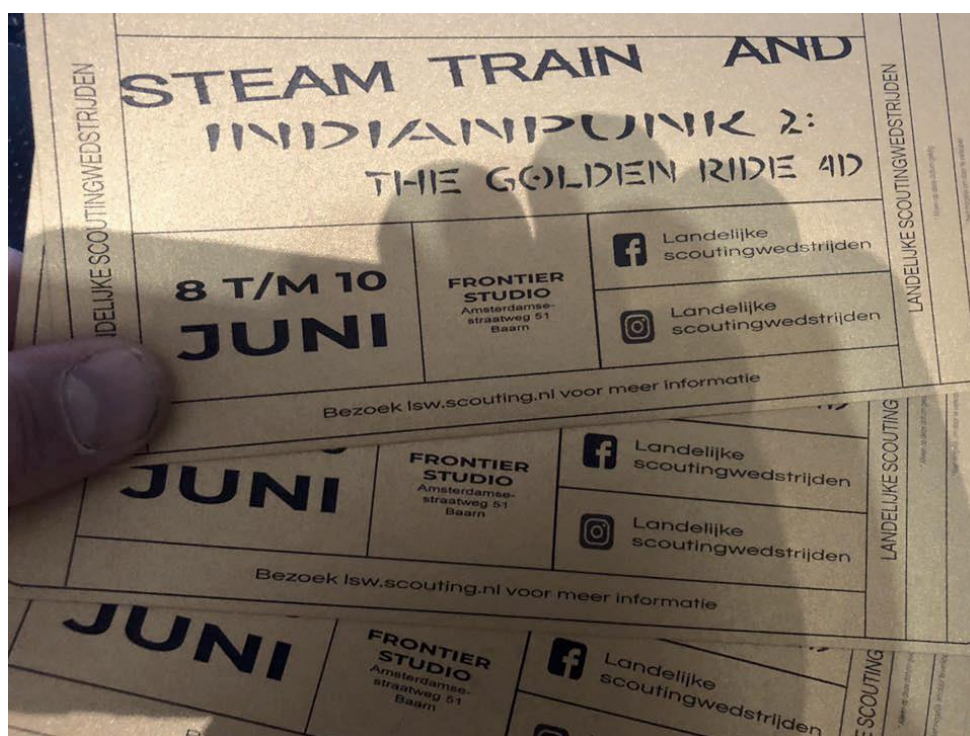
De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de RSW dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar de RSW komen.

7.1 Tips

- Geef tijdens een regionaal thematische introductie op de RSW;
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – 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.

7.2 Voorbeelduitnodiging

Online vind je een format om de scouts van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld van de LSW 2019.



8 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.

8.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuw spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema 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. Het spelthema voor dit seizoen (2021/2022) is 'De wereld rond in tig kleuren!' waarbij jeugdleden en leiding, door middel van thematisch spelen, worden geprikkeld om hun horizon te verbreden.

8.2 De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitsgebieden. 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.

8.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

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

8.2.2 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 hieraan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als 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.

8.2.3 *Scouts: regionale Scoutingwedstrijden*

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevenden 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.

8.2.4 *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 zonodig 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.

8.2.5 *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.

9 Spelthema 2021-2022: 'De wereld rond in tig kleuren!'

9.1 Uitleg

9.1.1 *Wat willen we bereiken met dit spelthema?*

Het spelthema voor dit seizoen is 'De wereld rond in tig kleuren!', met als ondertitel 'I challenge you!'. Het doel van dit spelthema is om de horizon van zowel de jeugdleden als de leiding te verbreden door middel van thematisch spelen. Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Met de start van het 100-jarig jubileum van de welpen in Nederland is begonnen met meer aandacht te besteden aan thematisch spelen. Voor de welpenleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen. Voor de overige speltakken is een dergelijke infographic in ontwikkeling. Vandaar dat in deze spelbrochure, éénmalig, de infographic voor welpen is opgenomen.

De infographic en de toelichting is te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

9.1.2 *Waarom een thema?*

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de Clini Clowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, [The fantasy of ultimate purpose](#), op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

9.1.3 *Wat zijn de kenmerken van een goed thema?*

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
- Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
- Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
 - De hoofdfiguren brengen samenhang;
 - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
 - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
 - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
 - Het geeft groepsgevoel;
 - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

10 Spelen in thema

Het avontuur begint ... met een verhaal.

Aan de hand van het volgende themaverhaal behandelen we de meerwaarde van het werken in thema met de scouts en de theoretische onderbouwing daarachter. Bij de scouts werken we niet met een vast themaverhaal zoals bij de welpen maar kan je voor een zomerkamp, weekendkamp, hike of opkomstactiviteiten prima werken met een zelfgekozen thema dat op dat moment aansluit bij de actualiteit of de belevingswereld van de scouts. In het voorbeeld thema hebben we gekozen voor een thema gebaseerd op het televisieprogramma Expeditie Robinson, waarin een verhaallijn is toegevoegd over de ontbossing in de regenwouden.

Radboud en Naomi sluipen samen met hun Krokodillenploeg door het regenwoud op het eiland van Expeditie Robinson. Ze zijn op zoek naar een overnachtingsplek. "Oh kijk eens", roept Marloes. "Dit is een mooie plaats met goede beschutting!" "Bah, ik heb helemaal geen zin om onder zo'n zeiltje te slapen, dan lopen er 's nachts allemaal spinnen over m'n slaapzak", zegt Tess. "Als we straks nu goed ons best doen bij de houthak estafette, dan kunnen we ook een tent verdienen, net als de Tijgers gisteren. Dan slapen we morgennacht beter", verzekert Zeger zijn ploeg. Maar net als Jesper bezig is het touw aan de boom te knopen klinkt er een enorm gekraak. Ze horen een ruwe stem luid roepen: "Timber!", en op een paar meter van hen valt opeens een boomtop vlak naast hen neer. Marloes roept luid: "Pas op!" en ze trekt haastig Mick naar zich toe. Dat is vast het werk van die illegale bossen slopers. "Ha, dat is handig", roept Jesper jolig. "Dan hebben we in ieder geval voldoende houtvoorraad voor de estafette van vanavond. Hakken maar!"

Het verhaal hierboven zou zomaar een thema voor een zomerkamp of weekendkamp van een scoutstroep in Nederland kunnen zijn. Of misschien een inleiding voor een groots smokkelspel. Een thema maakt een activiteit, zoals bijvoorbeeld een hike, net iets spannender of leuker. Scouts kunnen dan helemaal meeleven met het thema. Wat de Krokodillenploeg in het voorbeeld betreft worden ze extra fanatiek bij de activiteiten om hun doel te bereiken.

Een verhaal kan ideeën, gedachten en emoties in de hersenen van de luisteraars planten. Door te luisteren naar verhalen, maken mensen zich automatisch een voorstelling van het verhaal, hoe de dingen eruitzien, wat er gebeurt en hoe het zou zijn als jou dit zelf overkomt. Met een moeilijk woord heet dit spiegelneuronen.

Verhalen vertellen is een belangrijke traditie. Elk verhaal bevat een boodschap voor de luisteraars. Onze traditie van verhalen vertellen maakt het makkelijker om kennis over te dragen. Verhalen leren ons om samen te werken, om samen te leven, het verschil tussen goed en kwaad te leren en te streven naar een betere wereld. De verhalen, sprookjes, sagen en legenden zijn een spiegel op onze wereld van vroeger en nu, met alle goede en slechte zaken die wij kennen. In werelden die aan de oppervlakte enorm verschillen van onze, fantastische werelden met prinses, draken en de zoektochten om het kwaad te overwinnen. Wanneer je iets verder kijkt, zie je de overeenkomsten tussen de wereld van bijvoorbeeld Bilbo in het verhaal van 'De Hobbit' en die van ons.

Beleven in thema...

... prikkelt de beleving

Scouts leren door te spelen en een thema geeft ze daarbij houvast. Het spelen in thema **prikkelt de belevingswereld** van scouts, zoals bij de Krokodillen. Die beleving helpt ze om moeilijke onderwerpen te begrijpen en een plaats te geven. Het verhaal in ons voorbeeld leert de scouts meer over het leven van de mensen in regenwouden en waar zij mee te maken krijgen, zoals bijvoorbeeld illegale houtkap. Fantasie en de belevingswereld stimuleert de ontwikkeling van scouts doordat ze 'losse' elementen aan elkaar knopen tot een min of meer samenhangend geheel.

Bilbo Balings (De Hobbit)

De avonturen van Bilbo Balings prikkelen de fantasie. De scouts kunnen er altijd wel iets in vinden dat ze op weg helpt naar een volgend avontuur of de oplossing voor een lopende uitdaging.

... sluit aan bij de leefwereld

Scouts spelen niet meer in een vast thema zoals het Jungleboek thema van de welpen, maar per activiteit kan een passend thema gekozen worden om een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding aan te bieden. Hierbij is het belangrijk om thema's te kiezen die aansluiten bij de leefwereld van de scouts. Denk daarbij aan films, series, computerspellen. Ook een verhaal waarin verschillende kanten van relaties belicht worden, zoals vriendschap, liefde en conflicten **sluit aan bij hun leefwereld**.

Emma Heesters

Net als de scouts houdt Emma Heesters van film, muziek en spel en is altijd op zoek naar nieuwe uitdagingen. Laat iemand als Emma Heesters een spel of programma inleiden.

Naomi en Tess vinden het toch best behoorlijk spannend zo'n kamp in 'het regenwoud'. Marloes helpt ze vanuit haar rol als assistent-ploegleider om zich meer op hun gemak te voelen binnen de ploeg en vraagt of ze Mick willen helpen met iets te maken en bedenken wat hun als ploeg representeert. Bijvoorbeeld een vlag, aankleding van overnachtingsplek en coole handshake. Zeger neemt het voortouw als ploegleider en gaat samen met Jesper en Radboud op pad om hout te sprokkelen. Radboud loopt al snel één van de bomenslopers tegen het lijf en die is allesbehalve vriendelijk. Radboud rent terug naar de rest van de ploeg en roept iedereen bij elkaar. Dit is het begin van het avondspel!

... stimuleert het groepsgevoel

Tess heeft soms wat heimwee en vind niet altijd aansluiting bij haar mede scouts. Marloes voelt zich als APL verantwoordelijk en ziet wat Naomi en Tess nodig hebben. Doordat Tess samen met Naomi en Mick gaat werken aan de vlag voor de ploeg heeft ze afleiding en het **bevordert het groepsgevoel**. Door het versterken van het groepsgevoel wordt ook de samenwerking verbeterd.

Ronald Koeman

Ronald is als trainer een leider van zijn team, hij houdt rekening met ieder zijn kwaliteiten. Een leider of coach als figuur in een themaprogramma staat symbool voor een goede samenwerking en teamgevoel. Eén voor allen, allen voor één!

... ontwikkelt sociale inzichten

Door thema en spel worden bijvoorbeeld de belangrijkste **sociale inzichten**, zoals sociale vaardigheden en empathie ontwikkeld. In fantasiespel stel je je iets voor, je bedenkt hoe iets kan zijn, voor jou en de ander. Je anticipeert hierop, oefent met reacties, oefent met gedrag zoals je het later ook in echte situaties gebruikt. In fantasiespel leren scouts dus alle voorwaarden voor goed sociaal contact. Wanneer je met scouts in thema werkt, zal de scout leren om zich beter in te leven in anderen.

Als avondspel kun je bijvoorbeeld een smokkelspel doen waarbij de scouts in twee groepen worden verdeeld. De ene groep moet ongezien het hout bij de bomenslopers vandaan halen, terwijl de andere groep het hout verdedigd. Als ze daarna de rollen omdraaien, snappen zij elkaar beter.

De Hartenkoningin (Alice in Wonderland)

De hartenkoningin lijkt rustig, maar houdt de boel goed in de gaten. Toont een scout ongewenst gedrag? Dan grijpt zij in! Samen met de scouts bespreekt zij het ongewenste gedrag en helpt ze op een betere manier om te gaan met bepaalde situaties.

... stimuleert betrokkenheid door herkenning

De verhalen en activiteiten die uit het thema voortkomen, creëren **herkenbaarheid** voor de scouts. Wanneer je het thema toepast kun je hier het lokaal of kampterrein op aanpassen. Geef elke ploeg een eigen thema naam, kleur of logo, of creëer zoals in het voorbeeld thema een plaats voor de eilandraad in Expeditie Robinson. Hierdoor voelen scouts zich meer **gemotiveerd en betrokken** bij de activiteiten.

Vincent van Gogh

Een bekende schilder of artiest staat symbool voor creativiteit. De scouts kunnen zich hierdoor laten inspireren om te komen tot een originele en herkenbare aankleding van het troeplokaal, de ploeghoek of het kampterrein.

De scouts hebben de eerste nachten overleefd op het eiland en zijn uit handen van de bomenslopers gebleven. De Krokodillenploeg zit bij de eilandraad en ineens zien ze een boswachter, Robin, en gevangengenomen bomensloper, Splinter, aan komen lopen.

Zeger is benieuwd hoe de bomensloper gevangen is en vraagt dit aan Robin. Zij vertelt in geuren en kleuren hoe ze eerder die avond Splinter uiteindelijk te pakken heeft gekregen. Terwijl Robin aan het vertellen is, zien de scouts hoe Splinter zich losworstelt. Ineens is hij los en rent snel het bos in.

“Oh nee”, roept Marloes! De scouts willen achter Splinter aan gaan, maar Robin houdt ze tegen: “Het is veel te gevaarlijk voor jullie om zomaar het bos in te gaan”. De scouts reageren hierop met stoere praat en zijn niet overtuigd. Uiteindelijk geeft Robin maar toe dat ze de bijl, waarmee Splinter zich heeft kunnen bevrijden uit het touw, expres had laten liggen omdat ze stiekem verliefd is geworden op hem.

... laat themafiguren rolmodel worden

Scout identificeren zich met de hoofdfiguren in het thema. Ze leren ze net zo goed kennen als ze hun vrienden kennen. De hoofdfiguren worden een rolmodel: wat zij durven en doen, durven en doen de scouts ook. Wanneer Robin en Splinter een probleem hebben, weten zij dat ze de scouts om raad en hulp kunnen vragen. Bij het bedenken van de themafiguren sluit je aan bij de beleving van de scouts. Zorg voor een gevarieerde verdeling in karakter en geslacht van de themafiguren zodat alle scouts zich met een van de figuren kunnen identificeren. Bijvoorbeeld het toevoegen van een liefdesrelatie of conflict sluit aan bij de belevingswereld van de scouts.

Suske & Wiske

Suske en Wiske hebben ongeveer dezelfde leeftijd als de scouts. Ze hebben dezelfde mate van nieuwsgierigheid, leergierigheid en hang naar avontuur als de scouts. Scouts kunnen zich daarom makkelijk met hen identificeren.

Ze zijn betrouwbaar en stimuleren de scouts tot het sluiten van vriendschappen, thuis en over de hele wereld.

... geeft houvast bij het verwerken van gevoelens

Verhalen kunnen ook zorgen dat scouts **gevoelens verwerken, begrijpen en toepassen** na een oefensituatie. Je kunt op een speelse manier belangrijke levensthema's aan bod laten komen, zoals we bijvoorbeeld in het voorbeeld thema de verboden liefde aan bod laten komen. In dit themaverhaal krijgen de scouts te zien hoe ze om kunnen gaan met gevoelens zoals verliefdheid en conflicten. De scouts kunnen dat beeld opslaan en in de toekomst gebruiken in een vergelijkbare situatie. Jij kunt ze daarbij helpen door het fragment uit het verhaal opnieuw te vertellen naar aanleiding van een werkelijke situatie.

Enzo Knol

Deelt via zijn vlogs wat hem in het dagelijks leven bezighoudt en wat dat met hem doet. Dit helpt de scouts hun eigen emoties en gevoelens te herkennen en te verwerken.

Mick en Radboud komen enthousiast rennend terug op het kampterrein. "Wow, dat ging goed net! We waren de snelste ploeg bij de eindopdracht met waterspellen. Dat ging echt super goed in die kano samen. En Tess inzetten voor de paalopdracht was ook een goede zet. Zij bleef het langste staan waardoor wij meer tijd hadden", bespreken ze met elkaar.

Dan zien ze ineens Robin en Splinter op de kampvuurplek zitten. Robin komt hen tegemoet.

"Verzamel snel alle scouts", zegt ze. "We hebben iets belangrijks te melden".

Als alle scouts zich in de kampvuurkuil hebben verzameld, vertelt Splinter dat hij is gestopt als bomensloper. Hij is nu in de leer bij Robin om ook boswachter te worden. "Jaha ik ga hem veel goede dingen leren", roept Robin enthousiast en geeft daarbij een vette knipoog naar de scouts. "Maar jullie hebben mij ook enorm geholpen. Ik wil graag Zeger en Marloes even naar voren. Jullie hebben net bij de eindopdracht goed samengewerkt en gezorgd dat iedereen veilig en op tijd over is gestoken. Jullie ploeg heeft daarmee het beste overleefd in het regenwoud op het eiland van Expeditie Robinson, jullie hebben voor de hele scoutsgroep een feestmaaltijd gewonnen". Zo vierten alle scouts die avond met een feestmaal het einde van een geslaagd Expeditie Robinson kamp. Op naar volgend jaar!

... creëert samenhang (rode draad)

Door gebruik te maken van themafiguren en de activiteitengebieden heb je een **rode draad** in je programmering. Het verhoogt de sfeer en de activiteiten krijgen een grote **samenhang**. Je programma hangt niet als los zand aan elkaar. Er ontstaat een groepsgevoel. Door in het thema toe te werken naar een doel, zoals in het voorbeeld thema het verdienen van meer luxe voor je ploeg en een feestmaaltijd aan het eind van het kamp, zijn de scouts meer gemotiveerd om mee te doen met de verschillende activiteiten. Een thema kan zoals in het voorbeeld gedurende een kamp afspelen, maar ook voor meerdere opkomsten, weekenden of een enkele opkomst gebruikt worden om de samenhang en betrokkenheid van de scouts te vergroten. Geen opkomst is zo hetzelfde en toch stappen de scouts elke keer weer in een herkenbare wereld.

Jeva Inek (Eva Jinek)

Deze presentatrice en journaliste gaat ze graag op onderzoek uit en praat zij onderwerpen aan elkaar. Zij weet daardoor goed verbanden te leggen en de rode draad in het programma te bewaken.

Drie jaar later zitten Zeger, Marloes, Radboud en Naomi rond het kampvuur. Zojuist heeft de afdelingsraad hen aangewezen om het komend zomerkamp te organiseren. Het moet een spannend en avontuurlijk kamp worden op een plek waar ze nog nooit zijn geweest. Voor Radboud en Naomi zal het de eerste keer zijn dat zij met explorers op kamp gaan en voor Zeger en Marloes de laatste. Ze weten nog niet zo goed hoe ze het aan moeten pakken, daarom neemt Zeger, omdat hij meer ervaring heeft, de leiding. Hij vraagt elk van hen welk zomerkamp ze het best herinneren en waarom? Naomi weet het meteen: het Expeditie Robinson kamp met dat verhaal over die bomenslopers. “De kampvuurplaats waar de eilandraad werd gehouden leek precies zoals in het tv-programma en het afsluitende feestmaal was super vet! Ik had aan het begin van het kamp nooit verwacht dat wij er als beste ploeg uit zouden komen”, ratelt ze enthousiast. Radboud springt onverwacht op en roept: “Timber!” De anderen schrikken zich rot en schieten in de lach. Ja dat deed een van de leiding die dat kamp rond liep als Splinter de bomensloper dat kamp ook steeds. Het is alsof ze weer terug zijn op dát zomerkamp.

... creëert een blijvende herinnering (memoriesering)

Is het je wel eens opgevallen dat, wanneer je met andere scouts **herinneringen** ophaalt over (zomer)kampen, je zonder problemen het thema nog weet, maar dat je nog eens goed moet nadenken over het jaartal?

De spectaculaire afsluiting van het kamp staat de scouts ook nog levendig voor ogen. Ook een fysieke herinnering aan het kamp door middel van een badge, naambandje of overwinningschild voor de best presterende ploeg draagt bij aan het creëren van de blijvende herinnering.

... inspireert de leiding?

De leiding herhaald nu al voor de zoveelste keer het dierengeluidenspel en levend stratego. Kan het niet wat uitdagender en spannender?

Frank (Brawl Stars)

Deze Brawl Stars knokker is afgeleid van de mythische figuur Frankenstein. De scouts proberen deze knokker te verslaan en zonder door hem opgetild te worden de overkant van het speelveld te bereiken. Een scout kan er voor kiezen om Frank uit te dagen voor een duo showdown. Als de uitdager deze wint verdient hij een badge waarmee hij een vrije overtocht kan kopen. Dit geeft het al bekende spel Hollandse Leeuwen een nieuwe dimensie.

Het gebruik van een thema bij Scouting kan je al enorm helpen. Het is een goed uitgedacht verhaal met verschillende aansprekende figuren, zowel goed als kwaad. Je kunt er zelf met jouw eigen stafteam meer van maken. Hieronder enkele tips:

- Bekende spellen, zoals levend stratego, dierengeluidenspel en Weerwolven, zijn heel goed geschikt om aan te passen aan een thema of inspireren je tot het verzinnen van een heel nieuw spel. Een thema prikkelt de creativiteit van de leiding, waardoor er soms spontaan nieuwe regels en variaties ontstaan wanneer je een bestaand spel omvormt tot een spel die helemaal past binnen het gekozen thema.
- In het begin kost het misschien een beetje meer tijd, maar je zult merken dat wanneer je het vaker gedaan hebt, het ook tijd kan besparen. Een oude activiteit in een nieuw jasje wordt door de scouts als een nieuwe activiteit gezien.
- Spreek jouw eigen creativiteit aan en maak gebruik van jullie eigen mogelijkheden. Je kunt hierbij bijvoorbeeld denken aan stemgebruik en houding om de boodschap helder over te brengen.
- Maak de scouts enthousiast. Als je de themarol serieus neemt, zullen de scouts dit ook doen en meegaan in de beleving. Samen met Robin op zoek om iets te verzinnen om de Bomenslopers te verslaan, is een stuk uitdagender dan “we gaan het bos in om een spel te doen”.

- Met het werken in thema kan je als leiding helemaal losgaan in de uitwerking. Het is een middel om de kwaliteit van het thema naar een hoger niveau te tillen. De scouts zullen dit zien en de extra uitwerking waarderen.
- Begin bij het uitwerken van een thema dingen te verzinnen vanuit het thema, waarna je kijkt hoe je het inpast in de opkomst. Werken vanuit het thema geeft je nieuwe en originele ideeën. Het geeft je ook zelf energie om ermee aan de slag te gaan.
- Probeer waar mogelijk het opgaan in het thema te behouden tijdens de uitleg van het spel. Dus niet: “De leiding zal je tikken en minpunten geven.” maar “De spionnen ontmaskeren je locatie.”
- Het ombuigen van de naam van een bekende figuur tot een themanaam zoals in het voorbeeld van ‘Jeva Inek’ geeft een leuk en stimulerend effect. Voor de scouts is direct duidelijk welke persoon eigenlijk wordt bedoeld maar het geeft jou als leiding de ruimte deze figuur op je eigen wijze invulling te geven zonder dat er wordt verwacht dat je een perfecte imitatie doet.

11 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Elmer Mik
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Jaap Bont
Joost Mul
Joost Vermeulen
Joyce van der Steen
Marlieke Alkema
Joyce van der
Robert Elsinga
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Wilmi Schoote
Zoë Melief

Illustraties: Flos Vingerhoets

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 2022.

Spelbrochure 2022-2023

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

© 2021 Vereniging Scouting Nederland



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