

Meer ontdekken? [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)



Scouting Nederland  
Postbus 210 • 3830 AE Leusden  
tel +31 (0)33 496 09 11  
e-mail [info@scouting.nl](mailto:info@scouting.nl)  
web [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)

Deze uitgave is mogelijk  
gemaakt met financiële steun van het  
Nederlandsch Binnenvaartbureau (NBB).



Het grote waterspelenboek

Scouting Nederland



# Het grote waterspelenboek

Scouting Nederland



# Het grote waterspelenboek

Boordevol ideeën voor een uitdagende  
opkomst op en rond het water









# Inhoudsopgave

|    |  |    |   |     |   |     |  |
|----|--|----|---|-----|---|-----|--|
| 4  | 24-uurs trektocht op het water         | 49 | Hottubvlet                                    | 86  | Nautisch krantenmep                     | 127 | Waterlijn clean-up                               |
| 5  | Achtkamp                               | 51 | Hozen of verzuipen                            | 87  | Onderzeebootchallenge                   | 130 | Waterreus is op jacht                            |
| 8  | Admiraalzeilen                         | 53 | Internationaal smokkelspel                    | 88  | Onderwaterfotografie                    | 131 | Winters waterwakken spel                         |
| 11 | Alternatief waveboarden: plenken       | 55 | Jacht op de blauwe vinvis                     | 89  | Parcourszeilen met extra uitdaging      | 132 | Wrik-, roei- en zeilwedstrijd                    |
| 12 | Australische achtervolging             | 56 | Kaa's kanolimbo                               | 90  | Peddelen in een drakenboot              | 134 | Yahtzee op zee                                   |
| 13 | Banen varen met kano's                 | 57 | Kamperen op een vlot                          | 91  | Piraten en de kustwacht                 | 135 | Zeeslag de film                                  |
| 14 | Bankrovers/bierviltjesspel             | 58 | Kanobasketbal                                 | 93  | Piratenzeeslag op het water             | 136 | Zeeslag op het dek                               |
| 16 | Battleship by night                    | 59 | Kano-estafette                                | 95  | Pop-pop-bootje maken                    | 138 | Zeilbasketbal                                    |
| 17 | Boeiende boeien                        | 61 | Kanohindernisbaan                             | 96  | Ringsteken/riddersteekspel op het water | 139 | Zeilende ober                                    |
| 18 | Boeiendans                             | 63 | Kanopolo                                      | 97  | Rozemarijn's spelletjes met water       | 140 | Zeilen op een grotere zeilboot/zeiljacht         |
| 19 | Bommenwerpspel met de kano             | 65 | Kanozigzag                                    | 100 | Slag bij Waterloo                       | 142 | Zeil Pim-Pam-Pet                                 |
| 20 | Bootonderdelen handelsspel             | 67 | Klein duimpje gaat zwemmen                    | 101 | Slalomparcours zeilen of roeien         | 144 | Zeil tienbal                                     |
| 22 | BPR stratego                           | 68 | Kleine ton waterspel                          | 102 | Slalom zeilen met handicap              | 125 | Zeilwedstrijd met gelijke kansen                 |
| 24 | BPR triviant                           | 69 | Kruiswoordpuzzelkielboot                      | 103 | Sleepnet clean up                       | 147 | Zeilworstelen                                    |
| 25 | Buitenlandse zeilboten                 | 70 | Langste waterbaan                             | 106 | Slootaquarium                           | 148 | Zie Dahinda groot worden: maak een kikkerdrilbak |
| 26 | CWO bordspel                           | 71 | Maak van je lokaal een aquarium               | 108 | Smokkelspel op het water                | 149 | Zwem-jaag-roei triathlon                         |
| 28 | Dodelijke (water)straal                | 72 | Maken van dijken                              | 109 | Storm op zee                            | 152 | Colofon  |
| 29 | Drakenbootrace - Pimp je lievlet       | 73 | Malchi neemt je mee naar de grote watermolen! | 111 | Touwtrekken met een vlet                |     |  |
| 31 | Dregankeren                            | 74 | Malchi's spijkers vissen                      | 112 | Varend uitvinden                        |     |  |
| 32 | Drijf-in bioscoop                      | 75 | Melkboot XXL                                  | 114 | Vlot varen                              |     |  |
| 33 | Duozeilen of catamaran kano            | 76 | Middeleeuwse ridderspelen op het water        | 116 | Vossenjacht op het water                |     |  |
| 35 | Figuren varen                          | 77 | Milieuramp op het water                       | 118 | Vrachtvaarders                          |     |  |
| 36 | Geblinddoekt roeien                    | 78 | Miniaturregatta                               | 119 | Waterachtbaan                           |     |  |
| 37 | Geluidsseinen aan wal                  | 79 | Miniatuurbootje of vlot maken                 | 120 | Wateractiviteiten bij de Emaarate ruïne |     |  |
| 38 | Goederenvervoer over het water en land | 81 | Minewaterkringloop                            | 122 | Waterfiets pionieren                    |     |  |
| 39 | Gondelvaart                            | 82 | Nachtelijke duik                              | 123 | Waterhockey                             |     |  |
| 41 | Goudstaven slepen                      | 83 | Nautisch havenspel                            | 124 | Waterhoos estafette                     |     |  |
| 42 | Grondzeilzeilen/alternatief zeilen     | 85 | Nautisch kimspeel                             | 126 | Waterkringloopspel                      |     |  |



## Activiteitengebied



Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



Hele dag

## Groepsgrootte



1-8 personen

## Leeftijdsgroep



Explorers en roverscouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# 24 - uurs trektocht op het water

## Doel van de activiteit

24-uurs non-stop trektocht op het water, waarbij je overnacht in je vlet, schouw of lელიclass onder een dektent.

## Beschrijving van de activiteit

De explorers kennen elkaar vaak al langere tijd. De meeste explorers zijn begonnen bij de waterwelpen, zijn samen overgevlogen naar de scouts en zitten nu bij de explorers.

Als waterscout ben je gewend om met een kleine groep in je boot alles samen op te knappen. Wanneer je 24 uur met elkaar aan boord zit, dan kunnen er mooie gesprekken ontstaan.

Regel een vlet, schouw of lელიclass met dektent. Spreek met elkaar af dat je 24 uur met elkaar aan boord doorbrengt, zodat je letterlijk op elkaars lip zit. Natuurlijk zorg je dat er voldoende eten en drinken is om je maaltijden aan boord te bereiden.

Ondertussen kunnen er natuurlijk wel activiteiten gedaan worden. Denk aan een pittige waterhike varen, discussiespelen doen, enz.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G, Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Het schip zeilklar maken en klaarmaken voor de nacht (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Hijsen en strijken van de zeilen zowel stilliggend als varend (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Toepassing van de reglementen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Eenvoudig ankeren (CWO KB G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

Afhankelijk van de uitdaging en activiteiten die je aangaat.

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest
- Reisvoorbereiding
- EHBO-setje
- Communicatiemiddelen



## Tips

- Gebruik social media om de activiteit/stunt bekend te maken.
- Deze activiteit kun je gesponsord doen en hiermee geld inzamelen voor bijvoorbeeld het zomerkamp.



## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Alle speltakken

## Locatie



Op het land

# Achtkamp

## Doel van de activiteit

Waterspellen met competitie. Welk team heeft na 8 spelen de meeste punten?

### Thema-introductie bevers

*In de speeltuin van Hotsjietonia hebben alle inwoners samen 8 waterspelen uitgezet. Welk team haalt de meeste punten?*

### Thema-introductie welpen

*Het is watersportdag in de jungle. Er zijn 8 waterspelen bij de Talaab poel uitgezet die allemaal iets met water te maken hebben.*

## Beschrijving van de activiteit

Voor deze activiteit maak je groepjes van ongeveer zes leden per nest/ploeg/groepje. Welk team heeft na 8 spelen de meeste punten?

### 1. Ballon klappen

Zet zoveel stoelen als leden van de groep achter elkaar op een rij. Op elke stoel ligt een ballon gevuld met water. Op het fluitsignaal mogen de eerste leden van de groep vertrekken. Ze gaan zitten op de stoel en proberen zo de ballon stuk te maken (ze mogen er niet met hun handen aankomen). Als de ballon stuk is, lopen ze terug naar de groep en tikken ze de volgende aan. Deze doet dezelfde opdracht.

### 2. Ballon estafette

Twee kinderen nemen een ballon tussen hun buiken. Ze leggen een bepaald parcours af zonder dat de ballon stuk gaat. Als de ballon stuk is, gaan de spelers een nieuwe halen en beginnen ze opnieuw. Wanneer de eerste twee klaar zijn, mogen de volgende kinderen beginnen. De groep waarvan de minste ballonnen stuk zijn, heeft gewonnen.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Scoreblad
- Spel 1: stoelen, waterballonnen
- Spel 2: waterballonnen, afgezet parcours
- Spel 3: emmer met water, lege emmer, plastic bekertjes, tennisballen, lint om lijnen af te zetten
- Spel 4: heel veel ballen, kegels
- Spel 5: fles met water
- Spel 6: flessen en emmers met water
- Spel 7: emmer water en sponzen
- Spel 8: emmer water en sponzen
- Reservekleding/zwemkleding/handdoeken

## Veiligheid

- Natte ondergrond kan glad worden.

### 3. Emmer vullen met hindernissen

Een groep moet lopen, de andere groep moet gooien. De groep die moet lopen krijgt een emmer en een aantal plastic bekertjes. De eerste van de groep vult acht bekertjes, zet deze op het dienblad en probeert met het dienblad aan de overkant te komen. Daar moet hij het overgebleven water in een emmer doen. Maar de andere groep mag van achter de lijn met een tennisbal proberen om de bekertjes van het dienblad te gooien. Let op! De spelers krijgen elk een bal en mogen ook maar één keer werpen. De groep die het meeste water in de emmer krijgt, heeft gewonnen. Je kunt meten door het water in de emmer over te gieten in flessen of door met een meetlint in de emmer te meten.

### 4. Clean-up

Zet een bepaald gebied af en leg daar alle materialen in. Een groep gaat in het afgebakende terrein staan, de andere groep(en) ernaast. De spelers krijgen twee minuten. De spelers in het afgebakende terrein moeten proberen om zoveel mogelijk materiaal uit hun terrein te krijgen. Maar de andere groepen mogen het materiaal allemaal terug werpen in het terrein. Na twee minuten wordt afgefloten. Dan wordt al het materiaal geteld. De groep met het minste materiaal op zijn terrein heeft gewonnen.

### 5. Liedjes gorgelen

Een groep begint: ze moeten een liedje gorgelen met een beetje water in hun mond. De andere groep moet binnen de minuut raden welk liedje het is. Elk goed antwoord levert een punt op.

### 6. Flessen vullen

Elke groep moet zo snel mogelijk een fles vullen. Het is leuk als de kinderen met het water in hun mond een parcours moeten afleggen. Wie als eerste de fles vol heeft is de winnaar.

### 7. Tienbal met een natte spons

Twee ploegen staan verspreid in het veld. Het is de bedoeling dat een ploeg de spons 10 keer zonder onderbreking bij haar eigen groepsleden kan laten passeren zonder dat de spons valt of in de handen van de tegenpartij komt. Als speler B de spons van speler A opvangt, dan mag hij de spons niet terug naar A gooien. Er mag niet gelopen worden met de spons in de hand. Je mag ook niet de spons uit de handen slaan. Doorgeven is verboden. Als de spons in handen komt van de tegenpartij, dan begint het spel weer van voor af aan.

### 8. Spons estafette

De spelers gaan naast elkaar in een rij staan met telkens 2 meter tussen elke speler. De eerste speler vult de spons met water in de emmer, gooit de spons naar de volgende speler, deze gooit de spons ook weer verder. Als de spons bij de emmer komt, mag deze uitgeknepen worden. Wie als eerste een volle emmer heeft, is de winnaar.

### Tips

- De bevers spelen deze spelen rond de boot van Sterre en Steven Stroom.
- De welpen spelen deze spelen in de Talaab poel met Malchi.





## Activiteitengebied



Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



15-30  
min. 15-30 min

## Groepsgrootte



8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en  
roverscouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Admiraalzeilen

## Doel van de activiteit

Met admiraalzeilen kan je een demonstratie geven bij bijvoorbeeld een groepsbijeenkomst. Het is ook een goede manier om zeiltechniek te oefenen.

## Beschrijving van de activiteit

Admiraalzeilen is het onder zeil uitvoeren van bepaalde manoeuvres door een aantal in formatie varende schepen, onder leiding van de admiraal aan boord van het admiraalschip.

Admiraalzeilen is een goede oefening in zeiltechniek, discipline en teamgeest, maar het is het ook een prachtige demonstratie van technisch kunnen.

Hoe oefen je admiraalzeilen? Één boot wordt aangewezen als de admiraal. Deze boot bepaalt de route voor de rest van de boten. Gaat de vlet overstag, dan moeten de achtervolgende boten ook op exact dezelfde plek overstag gaan. Je krijgt een soort van snake-effect. Dit spel is ook goed te spelen met kano's.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Boten

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Ga niet al te scherp, door de verandering van windrichting is dit soms lastig te volgen.









## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 of 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Welpen, scouts en explorers*

## Locatie



*Op het water*

# Alternatief waveboarden: plenk

## Doel van de activiteit

Evenwicht bewaren op een plenk achter een boot.

## Beschrijving van de activiteit

Op een plenk wordt op de Scoutingmanier gewaterskied achter een sleper of vlet met een buitenboordmotor. Door de breedte van de plenk is het niet nodig om met hoge snelheid te varen. Voordat je het water op kan, ga je eerst een plenk bouwen. Een voorbeeld van een eenvoudig te bouwen plenk zie je hier:



Om de plenk te slepen heb je een lijn van ongeveer 10 meter nodig die je aan de voorkant van de plenk vast maakt. Verder bevestig je een tweede lijn aan de voorkant van de plenk (of denning uit je vlet), zodat de 'plinker' zich staande kan houden.

Als je begint te varen, dan ligt de plenk nog half onder water. Als de plenk snelheid maakt, dan komen de plenk en de plinker boven water. Als de boot een redelijke snelheid heeft, gaat de plinker staan.

## Variaties

Net als bij het waterskiën zijn er wedstrijden te houden. Probeer eens een meerpersoons plenk te maken.

## Benodigd materiaal

- Plenk (bijv. buikdenning)
- Lijn van ca. 10 m
- Kleinere lijnen
- Motorboot of sleper

## Veiligheid

- Gebruik open vaarwater wat niet te druk is.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Internationaal, Sport & Spel en Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen of groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



# Australische achtervolging

## Doel van de activiteit

Tikspel op het water.

### Thema-introductie welpen

Oe zit bij de Emaarate ruïne. Hij is net terug van een rondje zwemmen om het eiland Australië. Hij is er gewoon moe van. Dat kan Bagheera zich wel voorstellen, want Australië is een erg groot eiland. Oe vertelt dat hij een daar een zeilwedstrijd heeft gezien, waarbij op 4 punten zeilboten vertrokken om elkaar rond het eiland te achtervolgen. Bagheera vindt dat de welpen dit ook wel kunnen proberen.

## Beschrijving van de activiteit

**Estafette variant:** Zet op het vaarwater een vierkant uit met boeien. Bij elke boei staat een nest of ploeg in meerdere kano's klaar. Op een teken van de leiding begint van elk nest of ploeg een boot of kano te varen. Die vaart helemaal rond. Als hij terug is bij zijn nest of ploeg, dan lost iemand hem af. Als hij iemand van een ander nest of ploeg kan tikken, gaat de getikte speler naar het ploegje van degene die hem tikte. Als er slechts één nest of ploeg over is, dan is het spel afgelopen.

**Tijdgebaseerde variant:** Zet op het vaarwater een vierkant uit met boeien, bij elke boei staat een nest/ploeg in kano's klaar. Op een teken van de leiding beginnen alle boten te varen. Als je iemand van een ander nest of ploeg kan tikken (die hij ingehaald heeft), krijgt de tikkende/inhalende kano één punt. Na een vaste hoeveelheid tijd is het spel voorbij, wie heeft de meeste punten?

**Variant voor landwelpen/-scouts:** Met een touw zet je een vierkant uit op de grond. Aan elke hoek staat een nest of ploeg. Op een teken van de leiding begint van elk nest of ploeg iemand te lopen. Die persoon loopt helemaal rond. Als hij terug is bij zijn nest of ploeg, lost iemand hem af. Als hij iemand van een ander nest of ploeg kan tikken (die hij ingehaald heeft) gaat de getikte speler naar het ploegje van degene die hem tikte. Als er slechts één nest of ploeg over is, dan is het spel afgelopen.

## Benodigd materiaal

### Voor watergroepen:

- 4 boeien
- 1-persoonskano's of gewone kano's

### Voor landgroepen:

- Lang touw

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Bekijk goed wat het speelveld op het water moet zijn. Zeker met de tijdvariant kan je de vorm aanpassen.
- Zorg dat alle leden betrokken blijven bij het spel.



## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het water*

# Banen varen met kano's

## Doel van de activiteit

Welpen en scouts leren goed manoeuvreren met hun kano door via bordjes op de wal een aangegeven route te varen.

## Beschrijving van de activiteit

Dahinda heeft op de wal aan weerszijden van de Kenjarivier een aantal bordjes met letters gezet.

Bijvoorbeeld aan de ene kant A, B, C en aan de andere kant K, L, M.

Op een groot vel aan de kant staan banen aangegeven die gevaren moeten worden, bijv. A - B/B - M/M - C/C - K, ofwel van A vooruit varen naar B, van B achteruit varen naar M, van M vooruit naar C, en van C achteruit naar K.

De kano die de manoeuvre foutloos uitvoert in de kortste tijd heeft gewonnen.

## Benodigd materiaal

- Bordjes met letters voor op de wal
- Een groot vel met daarop diverse banen (deze kun je ook uitprinten en gelamineerd jaren gebruiken)
- Kano's
- Ruime vaargeul of meer

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- **Waterwelpen:**  
Vaardigheidsinsigne kanoën
- **Waterscouts:**  
Basis kanoën

## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min of 30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Roeiboot

# Bankrovers/bierviltjesspel

## Doel van de activiteit

Tijdens een spel goed leren manoeuvreren met een roeiboot of kano. Een dief is tijdens zijn vlucht zijn buit verloren en daardoor is de waardevolle buit in het water terecht gekomen. De ploegen krijgen de opdracht om het geld op te vissen en daar is haast bij want het "geld" blijft niet heel lang drijven.

## Thema-introductie welpen

*Bij de Khaali Jagah vlakte is het een drukte van jewelste: er is een bank beroofd en de rovers zijn gevlucht per speedboot, maar hebben onderweg hun buit verloren. De politie is achter de bankrovers aan. Het is aan de welpen om de verloren buit uit het water te vissen.*

## Beschrijving van de activiteit

Er is een bank beroofd, de rovers zijn gevlucht per speedboot, maar hebben onderweg hun buit verloren. De politie is achter de bankrovers aan. Het is aan de scouts om de verloren buit uit het water te vissen.

Neem een pak bierviltjes en zet er met een dikke watervaste stift op: 1, 2 en 5, of maak nepbriefgeld. Stop het nepgeld (met een luchtbel) in ziplockzakjes en gooi de 'buit' op een gunstige plaats in het water, bijvoorbeeld vanaf een brug. Gooi het wel zo dat de boten niet te dicht bij elkaar komen. Wie vist het hoogste bedrag op?



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Een vlet per ploeg
- Bierviltjes voorzien van getal (getekend met watervaste stift)
- Papieren nepgeld
- Ziplockzakjes

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Als je bierviltjes gebruikt, moet er weinig tijd zitten tussen het uitstrooien en opvissen, de bierviltjes zakken snel naar de bodem.
- Printbestanden voor papieren nepgeld vind je hier:







## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 of 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts en explorers*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot*

# Battleship by night

## Doel van de activiteit

Elkaars waxinelichtjes doven die achter een geroeide vlet hangen.

## Beschrijving van de activiteit

Dit roeispel kan het beste bij schemer worden gespeeld. Achter elke boot hangt een vlotje aan een ca. 20 meter lange lijn. Op het vlotje staan een aantal potjes met een waxinelichtje. Al roeiend proberen de ploegen elkaars waxinelichtjes te doven door met de riemen water te spatten.

## Variaties

De riemen in de dollen bevestigen, zodat er alleen met water te spatten is.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Een vlet per ploeg
- Een vlotje per boot aan een lange lijn
- Een aantal potjes per boot
- Waxinelichtjes

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 5-18 of 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en  
roverscouts*

## Locatie



*Op het land*

## Kwalificatie



*CWO Sloep/Motorvlet,  
Buitenboordmotor, Roeiboot,  
Kielboot*

# Boeiende boeien

## Doel van de activiteit

Betonning op de juiste wijze op een waterkaart plaatsen.

## Beschrijving van de activiteit

Een groepje waterscouts moet een aantal boeien op de juiste plaats op de maquette of een waterkaart zetten. Door hen dit in overleg te laten doen, komen ze naar alle waarschijnlijkheid tot de juiste oplossing. In een nabespreking komen eventuele fouten aan het licht. Het is niet noodzakelijk om voorafgaand aan deze instructie uitleg te geven. Door het zelf in overleg uitzoeken van de juiste plaats van de boeien is naast gezelligheid een leerzaam aspect aanwezig. Nabespreking is echter wel essentieel.

Maak een maquette of waterkaart met daarop gekleurde ronde vlakken waar een boei hoort te staan. Maak verschillende soorten boeien die passen op de gekleurde vlakken op de maquette of waterkaart

Voor het maken van spitstonnen is enig snijwerk vereist. De tonnen worden met verf in de juiste kleur geschilderd. Ontwerp eerst een maquette, schilder deze op karton of op een houten plaat en maak de verschillende tonnen. Gebruik zowel tonnen van het laterale als het kardinale stelsel. De toptekens van de kardinale tonnen zijn op eenvoudige wijze uit zwart papier of karton te maken en met behulp van lijm en een speld op de ton te plaatsen. Denk ook aan scheidingstonnen, markeringen veilig vaarwater, markering van afzonderlijk gevaar e.d.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Reglementen (BPR Lichten) (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR Lichten) (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR Lichten) (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR Lichten) (CWO SMV I, II, III Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Een kaart met vaarwater of maquette met vlakken waar boeien horen te staan
- Zelfgemaakte boeien van kurken van wijnflessen

## Tips

- Breid de activiteit uit met een aantal 'verkeersborden' uit het BPR en/of maak een variabel spelbord.

## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min.

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Roeiboot en Kielboot

# Boeiendans

## Doel van de activiteit

Proberen met je kano of vlet zo lang mogelijk in het spel te blijven.

## Beschrijving van de activiteit

### Kano:

Er worden zwembanden of jerrycans in het water gelegd (één minder dan het aantal kano's dat meedoet). Er wordt 'stoelendans' gespeeld door met de punt of met de achterkant van de kano aan te leggen aan de band of jerrycan. Elke keer als er iemand overblijft, is deze af en wordt een band of jerrycan uit het spel gehaald.

### Vlet:

Een aantal boeien, één minder dan het aantal deelnemende boten, worden in een cirkel gelegd. Op het fluitsignaal gaan de zeilers/roeiers rond de boeien varen. Wordt er weer gefloten, dan legt iedereen aan bij een boei. Omdat er een boei te weinig is voor het aantal vletten, valt er een boot af. Voor de volgende fluitsignalen gegeven worden moet er een boei uit het spel worden gehaald.

Dit herhaalt zich totdat er twee teams zeilers/roeiers om de laatste boei vechten. Hieruit komt de winnaar.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Autobanden of jerrycans aan lijnen/boeien
- Stenen (of een anker)
- Kano's/vletten
- Ruim vaarwater
- Muziek (zacht) of fluitje

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- **Waterwelpen:** Vaardigheidsinsingine kanoën
- **Waterscouts:** Basis kanoën
- Let op geluidsoverlast, muziek op het water draagt verder dan op het land.

## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het water

# Bommenwerpspel met de kano

## Doel van de activiteit

Wie kan de meeste bommen onschadelijk maken door ze in een ton op de kant te mikken?

## Thema-introductie welpen

Oe vind het maar niks om iedere keer de wal op te moeten klimmen om bij de Khaali Jagah vlakke met Mowgli en Shanti een balspel te spelen. Daarom heeft hij een alternatief bedacht: bommen werpen.

## Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan in groepjes van 2 personen en een bal in een kano naar de overkant peddelen met de handen. Hier gaan ze de bom onschadelijk maken door de bal in een ton te mikken. Daarna peddelen ze terug om de volgende bom te halen.

## Variaties

- In plaats van met de handen gebruiken de welpen peddels om te varen.
- Twee personen in een boot een bal mee laten nemen en laten mikken in de ton.
- Bij terugkomst opvarenden laten wisselen met wachtenden op de kant: Ploegen kunnen dan bestaan uit 6 á 8 personen.

## Benodigd materiaal

- 1 kano per ploeg
- 10 ballen per ploeg
- 1 grote ton per ploeg
- 1 motorboot voor begeleiding
- Smalle, rustige vaart

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Scouts

## Locatie



Op en om het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Botonderdelen handelsspel

## Doel van de activiteit

Het spelenderwijs leren van de onderdelen van een lievlet. Dit wordt gedaan door te handelen op verschillende posten om geld te verdienen en zo alle onderdelen te kunnen kopen.

## Beschrijving van de activiteit

De verschillende groepen krijgen een startkapitaal van € 1.500,- (dit is +/- 50% van de totaalprijs) en het casco, deze moeten ze "optuigen" met de verschillende onderdelen. Daarmee gaan de kinderen handelen tussen de verschillende posten. De soouts moeten zelf uitzoeken waar een onderdeel het goedkoopste is en waar dit onderdeel het meeste oplevert. Lekker een vrij handelsspel van maken. Zo gaan ze langzaam aan meer verdienen, zodat ze uiteindelijk een compleet opgetuigde vlet hebben. Die hebben dan gewonnen.

De totaalprijs van de vlet bedraagt: € 2.909,-

Iedere post heeft een eigen prijslijst met zijn eigen prijzen. Met de verhouding: 75%, 100%, 125%. De prijzen verschillen per post, dus door slim te handelen kunnen de leden goedkoop inkopen en duurder verkopen en hierdoor geld verdienen.

Zie bijlage op de volgende pagina.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Onderdelen (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Onderdelen (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Voor ieder groepje een vlet met daarop genoemd de onderdelen
- Voor iedere handelaar een lijst met prijzen van onderdelen
- Kaartjes met alle onderdelen een X aantal keer
- Grabbelton voor casino met kanskaartjes
- Neggeld
- Zie ook de bijlage voor de kaartjes en complete uitleg

## Tips

- Dit spel is te gebruiken voor het insigne werfbaas, spel 3.

## Bijlage - Bootonderdelen handelsspel

| Prijzlijst                | Post 1       | Post 2       | Post 3       |
|---------------------------|--------------|--------------|--------------|
| <b>Omschrijving</b>       | <b>Prijs</b> | <b>Prijs</b> | <b>Prijs</b> |
| 24 harpjes                | 15           | 19           | 11           |
| 2 marlijnen + 1 rijglijn  | 11           | 15           | 19           |
| Schaar                    | 25           | 15           | 20           |
| Hoefijzer                 | 30           | 38           | 23           |
| 4 landvasten              | 30           | 40           | 50           |
| 4 roeidollen              | 63           | 38           | 50           |
| 3 vallen                  | 50           | 63           | 38           |
| Fokkeschoot + grootschoot | 56           | 75           | 94           |
| 3 stagen                  | 100          | 60           | 80           |
| 2 doften                  | 90           | 113          | 68           |
| Anker                     | 68           | 90           | 113          |
| Wrikriem                  | 175          | 105          | 140          |
| Roer + helmstok           | 150          | 188          | 113          |
| Fok                       | 131          | 175          | 219          |
| Giek + gaffel             | 313          | 188          | 250          |
| 4 vlonders                | 275          | 344          | 206          |
| Grootzeil                 | 278          | 370          | 463          |
| 4 roeiremen               | 500          | 300          | 400          |
| Mast                      | 550          | 688          | 413          |
| Casco lievellet + zwaard  | (5.200)      | (5.200)      | (5.200)      |

### Casino

De scouts kunnen hier kaartjes komen trekken, net als de kans en algemeen fonds van Monopoly. Als een kaartje getrokken is gaat deze uit de pot totdat deze leeg is. Is de pot leeg, dan gaan ze er weer allemaal in en begint het graaien opnieuw. Er gaat dan 200 euro in de pot vanuit de bank.

### Geldverdeling

|                    |                    |                    |                   |
|--------------------|--------------------|--------------------|-------------------|
| <b>1x</b> 500 euro | <b>2x</b> 200 euro | <b>2x</b> 100 euro | <b>5x</b> 50 euro |
| <b>10x</b> 10 euro | <b>8x</b> 5 euro   | <b>10x</b> 1 euro  |                   |

### Kaartjes negatief

- 1 Harpjes zijn verroest (geen harpjes, niet betalen)
- 2 Dollen zijn kwijt (geen dollen, niet betalen)
- 3 Roeiriem gebroken (geen riemen, niet betalen)
- 4 Wrikriem gebroken (geen wrikriem, niet betalen)
- 5 Grootzeil gescheurd, kan gerepareerd 25 % (geen grootzeil, niet betalen)
- 6 Grootzeil gescheurd, kan niet gerepareerd (geen grootzeil, niet betalen)
- 7 Fok gescheurd, kan gerepareerd worden 25 % (geen fok, niet betalen)
- 8 Fok gescheurd, kan niet gerepareerd worden geen fok, niet betalen)
- 9 Mast is rot, kan gerepareerd door de DO!
- 10 Mast is gebroken (geen mast, niet betalen)
- 11 Klapgijp, lummelbeslag is kapot, kan gerepareerd door de DO!
- 12 Hoefijzer kwijt (geen hoefijzer, niet betalen)
- 13 Blokken zitten verkeerd, vallen zijn versleten (geen vallen, niet betalen)
- 14 Landvasten zijn versleten (geen landvasten, niete betalen)
- 15 Roer niet geborgd, is gezonken (geen roer, niet betalen)
- 16 Zwaardloper is kapot kan gelast door de DO!
- 17 Het anker was niet geborgd (geen anker, niet betalen)
- 18 Het casco is rot, moet gezandstraald worden
- 19 Tijdens winterwerk slecht geschilderd, boot moet opnieuw gedaan worden

### Kaartjes positief

- 1 Kampprijs gewonnen: je krijgt vlonders (heb je al vlonders, dan doften)
- 2 Lieve leiding: je krijgt nieuwe vallen/schoten
- 3 Het baksgeld is weer betaald
- 4 Het baksgeld is weer betaald
- 5 Het baksgeld is weer betaald
- 6 Het baksgeld is weer betaald
- 7 Jantje Beton collecte
- 8 Grote Club Actie
- 9 1e prijs Taptoe
- 10 2e prijs Taptoe
- 11 3e prijs Taptoe
- 12 Subsidie van de gemeente

### Betalen

- 15 euro of inleveren 1 harpje
- 50 euro of inleveren 1 dol
- 100 euro
- 140 euro of inleveren 1 wrikriem
- 90 euro
- 370 euro of inleveren 1 grootzeil
- 45 euro
- 175 euro of inleveren 1 fok
- Foei!
- 550 euro of inleveren 1 mast
- Foei!
- 30 euro of inleveren 1 hoefijzer
- 50 euro of inleveren
- 40 euro of inleveren
- 150 euro of inleveren
- Foei!
- 90 euro of inleveren
- 500 euro
- Foei!

### Ontvangen

- Vlonders/doften
- Vallen/schoten
- 50 euro
- 50 euro
- 50 euro
- 50 euro
- 150 euro
- 100 euro
- 100 euro
- 50 euro
- 25 euro
- 100 euro

## Activiteitengebied



*Sport & Spel, Uitdaginge  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts en explorers*

## Locatie



*Op het land*

## Kwalificatie



*CWO Sloep/Motorvlet,  
Buitenboordmotor, Roeiboot,  
Kielboot*

# BPR stratego

## Doel van de activiteit

Omgaan met de uitwijkregels van het BPR door middel van het spel en daarbij de vlag van de tegenstander zien te bereiken.

## Beschrijving van de activiteit

Het spel wordt gespeeld volgens de principes van het bekende strategospel; met twee partijen. In plaats van de strategorangen, krijgen de deelnemers kaartjes met schepen. Het spel wordt gespeeld volgens de voorrangsregels van het BPR, waarbij we ervan uitgaan dat de deelnemers elkaar naderen. Als twee spelers elkaar tikken levert de speler die volgens de kaartjes moet wijken zijn kaartje in. Hij kan daarna een nieuw kaartje halen bij de centrale post. Het spel is afgelopen als de vlag van de tegenstander gevonden is.

## BPR regels:

- Aan een boot die aan stuurboordwal vaart wordt voorrang verleend.
- Een klein schip verleend voorrang aan een groot schip (>20 meter).
- Een klein zeilschip krijgt voorrang van een roeiboot en van een motorboot.
- Een roeiboot krijgt voorrang van een motorboot.
- Bij twee motorboten krijgt de boot die van stuurboord komt voorrang.
- Bij twee zeilschepen krijgt degene met het zeil over bakboord voorrang.
- Bij gelijke kaarten heeft er niemand voorrang, wordt er geruild en moet je allebei een nieuw kaartje halen.

## Dus:

- Grootschip - zeilschip - roeiboot - motorboot - stuurboordwal krijgt altijd voorrang.
- 2x motorboot = schip van stuurboord voorrang.
- 2x zeilschip = zeil over bakboord voorrang.
- Kaarten gelijk = ruilen, nieuwe halen.



**Variatie**

Omdat een zeilschip aan stuurboordwal altijd voorrang heeft, zijn er later per kleur 5 extra torpedo kaartjes toegevoegd. Deze zijn eigenlijk niet nodig, omdat het zeilschip aan stuurboordwal van de andere groep deze wel kan pakken. Een torpedo bevindt zich langs stuurboordwal en zal dus een zeilschip aan stuurboordwal tot ontploffing brengen. De torpedo sneuvelt dan ook, dus ruilen ze van kaartje en moeten allebei een nieuwe gaan halen. Voor andere boten levert de torpedo geen problemen op, want dan gaan ze allebei weer gewoon verder met hun eigen kaartje. Om de torpedo wel te slim af te zijn, moet je de roeiboort inzetten. Deze kan de torpedo verslaan.

Heb je veel nieuwe leden, dan is het verstandig om op de achterkant van de kaartjes het reglement te zetten. Een bom is niet nodig, wel kan een kamikazeschip of een torpedo gebruikt worden.

Kijk voor andere varianten hier:



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Reglementen (BPR voorrangsregels) (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR voorrangsregels) (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR voorrangsregels) (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR voorrangsregels) (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)

**Benodigd materiaal**

- Twee vlaggen
- Fluit
- Strategokaartjes achterkant
- Strategokaartjes team blauw (voorkant)
- Strategokaartjes team rood (voorkant)
- Strategokaartjes torpedo

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min, 1-2 uur

## Groepsgrootte



Groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het land

## Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet,  
Buitenboordmotor, Roeiboot,  
Kielboot

# BPR triviant

## Doel van de activiteit

Kennis over diverse nautische zaken toetsen.

## Beschrijving van de activiteit

Een ploeg heeft de keuze uit steeds twee categorieën vragen; de vraag of opdracht wordt door de spelleider getrokken. In de eerste zes seconden mag alleen de ploeg die aan de beurt is een antwoord geven, daarna ook de andere ploegen. Bij een fout antwoord gaat de beurt naar de volgende ploeg. De triviantvragen of opdrachten mogen alleen beantwoord worden door de ploeg die aan de beurt is.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Reglementen (BPR) (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR) (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR) (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR) (CWO SMV I, II, III Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Uitvergroot triviant speelbord
- Kaartjes met minimaal zes categorieën vragen of opdrachten
- Stopwatch

## Tips

- Je kunt bij deze opdracht de moeilijkheidsgraad van de vragen en opdrachten verhogen of zelfs de beantwoordingstijd verkorten.

## Activiteitengebied



Expressie, Internationaal,  
Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



15-30 min, 30-60 min,  
2-3 uur, meerdere dagdelen/  
opkomsten

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Bevers, welpen en  
scouts

## Locatie



Op het land

# Buitenlandse zeilboten

## Doel van de activiteit

De jeugdleden leren dat niet elk zeilboot er hetzelfde uitziet en maken kennis met modellen zeilboten uit andere landen.

## Thema-introductie welpen

*Mowgli is aan het zoeken naar mooie glimmende stenen aan de kant van het water bij de Emaarate ruïne. Plotseling duikt Malchi op en roept naar Mowgli: "Moet je eens kijken wat een raar schip daar vaart!" Eigenlijk zouden veel meer mensen dat moeten zien. Mowgli stelt voor om het schip na te maken. Malchi vindt het een goed idee.*

## Beschrijving van de activiteit

In Azië en de Arabische landen zijn types zeilboten in omloop die erg anders zijn dan de Nederlandse types. Met foto's kun je de welpen laten zien hoeveel soorten boten er zijn. Vervolgens mogen de welpen een foto van een schip kiezen, welke ze na gaan maken. Gebruik piepschuim, houten stokjes, verf en stof om zo'n zeilboot te maken.

De volgende opkomst gaan de welpen proberen of de scheepjes ook echt kunnen varen.

## Benodigd materiaal

- Plaatjes van buitenlandse zeilboten
- Piepschuim
- Houten stokjes
- Verf
- Stof
- Lijm
- Scharen
- Overige knutselmaterialen

## Tips

- Bevers doen deze activiteit met Steven, die tijdens zijn bootreizen met Sterre veel boten uit andere landen heeft gefotografeerd. Maak de "drijfbasis" van de scheepjes zelf en laat de bevers er buitenlandse bootjes van maken.
- Scouts maken per ploeg een groter modelschip, letten wat meer op de scheepsbouwkundige eigenschappen en houden een landenrace met hun boten op het water.



## Activiteitengebied



*Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer personen of groepsactiviteit*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en roverscouts*

## Locatie



Op het land

## Kwalificatie



*CWO Sloep/Motorvlet, Buitenboordmotor, Roeiboot, Kielboot*

# CWO bordspel

## Doel van de activiteit

Het bordspel is ontwikkeld om op een leuke manier alle onderwerpen van het CWO-diploma Kielboot basis, ervaren en gevorderd onder de knie te krijgen. Het spel bevat bijna 400 vragen en opdrachten verdeeld in de 3 verschillende moeilijkheidscategorieën.

## Beschrijving van de activiteit

In het spel wordt in de buitenste ring begonnen. Hier moeten vragen worden beantwoord die aan de eisen van Kielboot basis voldoen. Het doel is om zo snel mogelijk in de middelste cirkel te komen. De vragen worden per ring echter steeds moeilijker. De vragen en opdrachten zijn in 6 categorieën verdeeld:

- Reglement vragen - BPR
- Schippersvragen - Nautisch & technisch Inzicht
- Signaalvragen - Lichten en seinen
- Stuurmansvragen - Manoeuvreren
- Sluiskaarten - Allerlei
- Koerskaarten - Kanskaarten

De sluiskaarten bevatten niet alleen vragen, maar ook opdrachten. Dit zijn zoekopdrachten in de Wateralmanak deel 2 en enkele waterkaarten.

Het spel kan in diverse varianten worden gespeeld. Voor heel weinig geld +/- € 15, 00 kun je het bordspel op pvc-doeek laten bedrukken.

## Benodigd materiaal

- Kijk voor het benodigde materiaal op:





Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Reglementen (BPR) (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Nautisch & technisch inzicht (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Lichten & seinen (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR) (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Nautisch & technisch inzicht (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Lichten & seinen (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR) (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Nautisch & technisch inzicht (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Lichten & seinen (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR) (CWO SMV I, II, III Eisen Theorie)
- Nautisch & technisch inzicht (CWO SMV I, II, III Eisen Theorie)
- Lichten & seinen (CWO SMV I, II, III Eisen Theorie)



## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Dodelijke (water)straal

## Doel van de activiteit

Al zeilend, in het donker, opdrachten uitvoeren zonder dat je door de stafboot geënterd wordt.

## Beschrijving van de activiteit

Bovenwinds worden ballonnen met een opdracht en verlichting te water gelaten.

De boten moeten elk een ballon met opdracht zoeken en daarna de opdracht uitvoeren. Het zoeken moet gebeuren zonder door de stafboot geënterd te worden. Elke boot mag maar één ballon oppakken (de opdrachten zijn gelijk). Als een boot door de zeilende stafboot geënterd wordt, moet deze voor anker gaan en de zeilen gestreken worden. Pas daarna mag weer verder gegaan worden.

Na het spel ruim je de niet gevonden ballonnen natuurlijk weer op.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Eenvoudig ankeren (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Per ploeg een vlet
- Zeilende stafboot met een sterke lamp
- Ballonnen
- Penlight batterijen
- Lampjes
- Geïsoleerd draad
- Kreckenstelsel

## Veiligheid

- Zorg voor rustig vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



Internationaal

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het water

# Drakenbootrace - Pimp je lelievlet

## Doel van de activiteit

Het is leuk om stil te staan bij dit Chinese festival waarbij normaal schulden worden vereffend. We gaan dan ook onze lelievlet pimpen!

## Beschrijving van de activiteit

Het is leuk om mee te doen met een drakenboten race binnen je eigen watergroep. Maak samen met je bak een heuse drakenboot met allerlei versieringen. Alles in de vorm van de Chinese draken en lichtjes. De boeg moet natuurlijk een mooie drakenkop hebben. Zoek op internet een paar mooie voorbeelden. Er zijn veel filmpjes te zien uit China als je zoekt op drakenbootrace. Hang ook aan de zijkant van je boot met karton of waterafstotend materiaal mooie drakenfiguren. Misschien kun je ook nog iets met verlichting doen? De waterscouts zouden zelf ook nog kunnen bedenken of ze nog materialen thuis hebben die ze er voor kunnen gebruiken zoals oude lakens of grote borden waar wat op bevestigd kan worden.

Met welpen gebruik je de kano.

Natuurlijk is het ook heel leuk als je er een filmpje van maakt en op YouTube zet.

## Benodigd materiaal

- Karton
- Waterafstotend materiaal
- Goed stevig touw om het te bevestigen
- Waterproof verf
- Waterproof verlichting
- Lampionnen of stevige ballonnen waar je papiermaché omheen kunt doen
- Lange linten of gekleurd touw
- Kano of vlet

## Veiligheid

- Gebruikte verlichting moet waterproof zijn.
- Let op dat alles goed bevestigd is
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Je zou het ook over 2 weken kunnen verspreiden, 1 week materiaal maken en de volgende week ophangen en de race houden.



## Activiteitengebied



Samenleving

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en roverscouts

## Locatie



Op het water

# Dregankeren

## Doel van de activiteit

Bijzondere schatten en ander interessante voorwerpen uit het water halen met een dreganker en zo het water schoner achterlaten.

## Beschrijving van de activiteit

Met een dreg kan je naar iets vissen dat op de bodem van een sloot, kanaal, plas of rivier ligt, bijvoorbeeld naar een fiets of een drenkeling.

Om te gaan dreggen hoef je zeker geen waterscout te zijn, maar het kan wel. Met een dreganker kan je de gekste dingen naar boven halen. Je zal je verbazen wat er gedurende de tijd zich allemaal verzamelt op de bodem van het water. Wanneer je boten tot je beschikking hebt kan je deze gebruiken om makkelijker op verdere plekken van de kant te vissen. Wie haalt het grootste voorwerp boven water? En wie heeft het raarste voorwerp gevonden? Wat er gevonden is, wordt naar de milieustraat gebracht van de gemeente.

## Benodigd materiaal

- Dreganker
- Touw
- Evt. boten

## Veiligheid

- Wanneer het anker iets vindt kan het ineens goed vast zitten. Zorg dat je hierop voorbereid bent en niet ongelukkig in het water valt.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Wanneer je samen met de gemeente dit organiseert kan het verzamelde ook makkelijk weer afgevoerd worden. Mogelijk is er dan ook subsidie mogelijk, want je doet ook iets nuttigs.



## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*2-3 uur*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer  
personen of groepsactiviteit*

## Leeftijdsgroep



*Explorers, roverscouts  
en kaderleden*

## Locatie



*Op het water*

# Drijf-in bioscoop

## Doel van de activiteit

Explorers kijken een film vanaf het water: Een film kijken in een bioscoop is wel heel gewoontjes. Maak een drijf-in bioscoop voor wat meer uitdaging.

## Beschrijving van de activiteit

Maak een scherm om de film op te projecteren en zorg dat deze vanaf het water goed te zien is. Bedenk ook vanaf waar je de film kunt projecteren en zorg dat iedereen de film goed kan horen.

Bij een film wil je natuurlijk wel goed zitten. Zorg voor je eigen drijf-voertuig en zorg dat deze comfortabel genoeg is om de film te zien vanaf het water. Om alles compleet te maken is een film met een waterthema natuurlijk leuk, maar alle films kijken fijn vanaf het water.

## Benodigd materiaal

- Scherm
- Beamer
- Geluidset
- Drijvend vaartuig en materialen om deze te maken
- Leuke (water)film
- Versnaperingen voor tijdens de film

## Veiligheid

- Kies een locatie uit waar dit veilig kan en andere gebruikers van het water geen last van jullie hebben.
- Denk goed na over de projectie en het gebruik van stroom rond het water
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Denk erover na hoe je zorgt dat je vaartuig op zijn plaats blijft tijdens de film!

## Activiteitengebied



## Duur van het spel



## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen  
of groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en  
roverscouts

## Locatie



## Kwalificatie



# Duozeilen of catamaran kano

## Doel van de activiteit

Oefenen met zeiltechniek en samenwerking.

## Beschrijving van de activiteit

Twee vletten worden gekoppeld (naast elkaar of achter elkaar). Als de vletten aan elkaar zijn vastgemaakt, moet er een slalomparcours gevaren worden.

## Variaties

2 kano's worden met behulp van pionierpalen aan elkaar gemaakt, zodat je als het ware twee drijvers krijgt. Dan moet er een mast op gepionierd worden en de giek en gaffel moeten weer aan de mast gepionierd worden. Tussen de giek en de gaffel komt het laken en kan er, zij het op primitieve wijze, gezeild worden.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Krachten op het schip en hun gevolgen (CWO KB E, G Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Twee vletten of kano's
- Touw en pionierpalen (of iets dergelijks) om de beide boten aan elkaar te bevestigen
- Een parcours uitgezet met bijvoorbeeld boeien

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Doordat deze constructie erg stabiel is, is het een leuk idee om deze constructie te maken voor een open dag en bijvoorbeeld ook mindervalide mensen uit te nodigen om te komen zeilen.





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8 personen, 8-15 personen, 15 of meer

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het water

# Figuren varen

## Doel van de activiteit

Met behulp van alle kano's (of zeilend in lelievletten) varend een figuur proberen te maken.

### Thema-introductie welpen

Marala ziet vaak vogels in mooie formaties vliegen. Ganzen vliegen bijvoorbeeld vaak in een V-vorm. Malchi vertelt dat vissen dat ook wel doen. De kogelvis is een echte kunstenaar. Hij duwt met z'n vinnen zand omhoog en naar beneden. Zo maakt hij een kunstwerk waarmee hij een vrouwtje probeert te lokken.

## Beschrijving van de activiteit

Mowgli en Shanti willen dat ook proberen. Van Marala krijgen ze elk een kaartje. Op de kaartjes zijn figuren getekend, die de welpen met behulp van de kano's moeten vormen. Bijvoorbeeld een cirkel, ster, driehoek etc. Voor zeilen worden op het water een aantal boeien uitgezet met een cijfer of letter erop. Voor de te zeilen figuren wordt opgegeven welke boeien het figuur geven dat gezeild moet worden (bijvoorbeeld 3-hoek, 4-kant, 8)



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Kaartjes met figuren erop (gelamineerd zijn ze jaren te gebruiken)
- Kano's
- Rustig vaarwater

## Veiligheid

- Let op andere scheepvaart
- Vermijd drukke vaarroutes
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Begin met makkelijke vormen. Geef de wat meer ervaren welpen de moeilijkere kaartjes.
- Dit spel kan gebruikt worden voor het insigne kanoën.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Explorers, roverscouts  
en kaderleden*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Kielboot*

# Geblinddoekt roeien

## Doel van de activiteit

Ervaren hoe het is om blindelings te varen door roeicommando's op te volgen.

## Beschrijving van de activiteit

Alle roeiers van de ploeg worden geblinddoekt. De roerganger laat de boot d.m.v. het geven van roeicommando's een bepaald parcours varen.

Iedere ploeg vaart hetzelfde parcours. De ploegen starten na elkaar en de tijd wordt opgenomen. Welke ploeg doet dit het snelst ?

## Variaties

- De commando's worden vanaf de wal of een ander schip gegeven.
- Op bepaalde punten in het parcours wisselt de roerganger.
- De boot zonder roer laten varen.
- Zeilen in plaats van roeien: hierbij hoeft het niet de roerganger te zijn die niet geblinddoekt is.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Aanleg met de punt van het schip (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Aanleggen met de spiegel van het schip (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeimanoevres zonder roer (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Het schip afmeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Roeiboten, kano's of vlet + toebehoren
- Blinddoeken (of das hiervoor gebruiken)

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het land

## Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet, CWO  
Buitenboordmotor, CWO  
Roeiboot, CWO Kielboot

# Geluidsseinen aan wal

## Doel van de activiteit

Spelenderwijs bezig zijn met geluidsseinen en een stukje begripvorming te krijgen.

## Beschrijving van de activiteit

In het clubhuis of wachtschip staan allerlei 'klippen' opgesteld (krukjes e.d.). De ploegleider loodst de geblinddoekte ploegleden d.m.v. geluidsseinen met de scheepshoorn van de ene naar de andere kant en probeert een 'aanvaring' te vermijden.

## Variaties

We hebben een 'koers' uitgezet met krijt op de vloer. Een lange bochtige lijn, ook met scherpe bochten. Deze geeft aan hoe de 'bootjes' moeten varen. Met seinen (bijvoorbeeld met een scheepshoorn) worden de spelers naar de havens geloodst. Het lokaal ligt vol met klippen. Elke ploeg heeft in een hoek een haven met daarin één havenmeester. De anderen worden geblinddoekt van haven naar haven geloodst. In iedere haven moet havengeld betaald worden door het uitvoeren van een opdracht, die door de ploeg van die haven van tevoren bedacht is. Er kan maar één gastschip in iedere haven! Wie is het eerst weer behouden in de thuishaven?



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Reglementen (BPR): Geluid seinen (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR): Geluid seinen (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR): Geluid seinen (CWO BB I/II, III Eisen Theorie)
- Reglementen (BPR): Geluid seinen (CWO SMV I, II, III Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Krukjes
- Blinddoeken
- Scheepshoorn

## Veiligheid

- Zorg er voor dat de vloer vrij is van hindernissen.
- Grijp in als botsingen dreigen.



## Activiteitengebied



Samenleving

## Duur van het spel



15-30 min, 1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het land

# Goederenvervoer over het water en land

## Doel van de activiteit

In Nederland hebben we verschillende methodes van vervoer van goederen zoals over de weg, door de lucht en over het water (o.a. de binnenvaart). Bij deze activiteit komt het vervoer van goederen over de weg en over het water aan bod.

## Thema-introductie welpen

*Oe is in Haveli als er gesproken wordt over het goederenvervoer in Nederland. Oe vertelt dat we in Nederland verschillende methodes van vervoer van goederen hebben, zoals over de weg, door de lucht en over het water (o.a. de binnenvaart). Oe wil graag weten welke manieren de welpen kunnen verzinnen.*

## Beschrijving van de activiteit

Vandaag komt het vervoer van goederen (in dit geval water) over de weg (lopend) en over het water (met de boot) aan bod. Per nest krijgen de welpen bij het eindpunt een groot vat om water in op te vangen. Bij het beginpunt mogen de welpen kiezen of zij het water over de weg of over het water gaan vervoeren.

## Hier zitten natuurlijk wel wat regels aan:

- De afstand van het startpunt tot het eindpunt over het water is groter dan over het land.
- Er geldt een snelheidslimiet op de weg. Alleen lopen is toegestaan, rennen niet.
- Over de weg kunnen de goederen alleen in een bekertje vervoerd worden. Over het water kunnen de goederen alleen in het flesje/vaatje vervoerd worden. Over het water kan er dus meer meegenomen worden.
- Bij het vervoeren over de weg moet er bij het begin- en eindpunt een opdrachtje uitgevoerd of een vraag beantwoord worden om te compenseren voor de laadtijd. Het nest dat aan het einde de meeste goederen vervoerd heeft is de winnaar.

## Benodigd materiaal

- Per nest/ploeg:
- Kano of vlet
- Een bekertje
- Een flesje/vaatje (grotere inhoud dan het bekertje)
- Emmer of bak

## Veiligheid

- Kies afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Expressie, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer  
personen, groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers, roverscouts  
en kaderleden

## Locatie



Op het water

# Gondelvaart

## Doel van de activiteit

Het organiseren van- en het deelnemen aan een gondelvaart.

## Beschrijving van de activiteit

Een gondelvaart is een optocht op het water, gevolgd door toeschouwers aan de waterkant. De deelnemende vaartuigen zijn doorgaans kunstig versierd of verlicht met lampjes rondom een thema. Soms is de tocht centraal geregeld, vaak dragen verenigingen of bedrijven zorg voor één boot en zijn er prijzen te verdienen met de versiering van de boot. Ook is er na afloop vaak een gezellig feest met de prijsuitreiking, muziek en shows. Veel gondelvaarten vinden plaats in het waterrijke westen en noorden van Nederland, maar ook elders worden ze georganiseerd. In tegenstelling tot wat de naam doet vermoeden, zijn de deelnemende vaartuigen meestal geen gondels.

## Variaties

Je kunt er ook voor kiezen om vloten te bouwen en deze achter de kano of vlet aan te laten slepen.

## Benodigd materiaal

- Vlet (of kano)
- Materialen om te versieren
- Eventueel een vlot/  
drijvende constructie voor  
achter de vlet of kano

## Veiligheid

- Zorg ervoor dat de boten  
nog veilig te gebruiken zijn.  
Echte gondels worden  
voortbewogen door 1 riem,  
oefen dit voor de  
gondelvaart.
- Dragen van  
een zwem-  
of reddingsvest



## Tips

- Maak er een  
publiciteitsstunt van waarbij  
ook andere verenigingen  
mee mogen varen.





## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 of 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het water*

# Goudstaven slepen

## Doel van de activiteit

Zoveel mogelijk goudstaven op de eigen vlonder krijgen.

## Beschrijving van de activiteit

Achter elke kano wordt een auto(binnen)band gebonden met daarop een plank of vlonder. Op de vlonder staan blokjes goud met punten. De bedoeling is dat er zoveel mogelijk goud bij de kano's van de andere bakken wordt weggepikt en op de vlonders van de eigen bak gezet.

## Benodigd materiaal

- Goudstaven (houten blokjes met punten erop)
- Kano's
- Autobanden aan een lijn
- Planken
- Ruim vaarwater

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*1-2 uur, 2-3 uur*

## Groepsgrootte



*Groepsactiviteit*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en  
roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

# Grondzeilzeilen/alternatief zeilen

## Doel van de activiteit

Leer beter samenwerken, problemen oplossen en origineel zijn!

## Beschrijving van de activiteit

Ploegen moeten natuurlijk zelfredzaam zijn. Als je geen zeilen tot je beschikking hebt, moet je toch kunnen zeilen! Ook op kamp is dit zo, want wat moet je doen als je net op een eilandje zit en een andere Scoutinggroep met jouw zeilen wegvaart? Misschien weet je dan met geluk nog een dekzeiltje te vinden. Alle knopen die nodig zijn om het grondzeil vast te knopen moeten door de ploegleden gemaakt worden. De (A)PL geven uitleg en sturen de ploeg aan. Voor de fok mogen de (A)PL wel helpen (bij punt B).

De ploeg zeilt met het zelfgemaakte zeil voordewindse koers van punt A naar punt B.

Bij punt B (dat bijvoorbeeld wordt aangegeven door een boei op een plek op 0,5 km voordewindse afstand) wordt alles afgetuigd en het normale grootzeil aangeslagen. Nu wordt het grondzeil als fok gebruikt. De ploeg vaart terug naar A door op te kruisen.

## De ploeg kan punten verdienen voor:

- Snelste afgelegde route
- Meest creatieve bouwwerk
- Beste samenwerking

## Benodigd materiaal

### Per ploeg:

- Lelievlet incl. tuigage
- Touwen
- Tentgrondzeil/dikker polyester grond- of dekzeil

## Veiligheid

- Let natuurlijk op het weer: plastic kan scheuren bij harde wind.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



halve dag

## Groeps grootte



1-8, 8-15 of 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en  
roverscouts

## Locatie



Op het land

## Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet, CWO  
Buitenboordmotor, CWO  
Roeiboot, CWO Kielboot

# Haven bordspel

## Doel van de activiteit

De bedoeling van het spel is om je vloot zo vlug mogelijk door het 'vaarwater' te laten koersen en zodoende het spel te winnen.

## Beschrijving van de activiteit

Iedere partij plaatst zijn mascottes op het speelbord bij de kleur van zijn thuishaven. De mascottes worden over het speelbord voortbewogen door het gooien van de dobbelsteen. De rode en de groene bootjes varen met de richting van de klok mee. De andere bootjes varen een tegengestelde koers. Als een mascotte een haven aandoet, waar nog geen havenkaart ligt, mag hij daar zijn eigen havenkaart neerleggen. Het voordeel van deze havenkaart is dat men een medespeler één keer mag teruggooien. Stuurboordkaarten leggen bijzondere verplichtingen op of geven voordelen. Soms moeten de spelers terugvaren naar de thuishaven. Bakboordkaarten geven een bepaalde opdracht aan de speler om de nachtverlichting van een bepaald type omschreven boot op de nachtkaart neer te leggen. De spanning is groot, de kansen wisselen ieder ogenblik en er is veel geluk nodig om te winnen.

## Voordat je begint

Het havenbordspel wordt gespeeld op een speelbord. Hierop staan gewone en bijzondere aanmeerplaatsen afgebeeld, waarover de spelers hun mascotte schuiven. Er is één dobbelsteen en een aantal mascottes in verschillende kleuren die de spelers gebruiken. Daarnaast zijn er 128 havenkaarten in vier verschillende kleuren en twee stelkaarten voor de vakken bakboord en stuurboord. Leg het speelbord op een flinke tafel en de bakboord- en stuurboordkaarten omgekeerd op de aangegeven vakken. Iedere speler krijgt vijf mascottes van dezelfde kleur en 32 havenkaarten van diezelfde kleur.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- 8 vellen etalagekarton (2x geel, wit, rood, groen, blauw, lichtblauw, zwart)
- 1 tube lijm
- 1 schaar
- 1 watervaste stif (stiftdikte 1.5 mm, kleur zwart)
- 1 passer
- 1 stanleymes
- Printer voor opdrachten
- Liniaal (bij voorkeur metaal)
- Geodriehoek
- Pen (watervast)
- 8 elastiekjes
- 1 dobbelsteen
- Np geld 
- Spelbord 

## Tips

- Het is veel voorbereidingswerk, maar eenmaal gemaakt veel jaren te gebruiken.

## Het spel

Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen en vervolgens speel je met de klok mee. Gooien twee of meer spelers een gelijk aantal ogen, dan werpen deze opnieuw de dobbelsteen tot er een beslissing gevallen is. De mascottes worden in de thuishavens geplaatst en na het werpen van de dobbelsteen schuift men de mascotte het aantal geworpen ogen in de eerder beschreven richting.

Er mag niet meer dan één mascotte in een haven aangemeerd liggen, behalve natuurlijk in de eigen thuishaven. Komt men in een haven waar nog geen havenkaart van een medespeler ligt, mag je daar je eigen havenkaart neerleggen. Als de haven al door een ander is gehuurd, moet je huur betalen. Deze huur wordt betaald door de eerdere huurder de dobbelsteen te laten gooien en het aantal ogen wat hij gooit terug te varen.

De havenkaart is daarmee betaald en is daarna niet meer te gebruiken voor het spel. Gooit men tijdens zijn beurt zes ogen, dan mag men met een nieuwe boot zijn thuishaven uitvaren. Het aantal ogen dat dit nieuwe schip vooruit mag moet men dan eerst nog gooien met de dobbelsteen. Gedurende het spel moeten alle bootjes een keer het bord rondvaren.

Komt men in een ander zijn thuishaven, dan mag je deze pas weer verlaten nadat je een 1 hebt gegooid met de dobbelsteen.

### Onverhuurde haven

Vaart een speler op een haven die nog niet is verhuurd aan een medespeler, kan men de haven huren door een eigen havenkaart neer te leggen. Men komt op dit terrein

na de eigen worp met de dobbelsteen of op aanwijzing van de stuurboordkaart. Indien men geen gebruik maakt van zijn recht om de haven te huren, kan een volgende schipper deze alsnog huren.

### Verhuurde haven

Komt een speler op een vak dat al gehuurd is door een andere speler, moet hij betalen aan de rechtmatige huurder. De rechtmatige huurder gooit met de dobbelsteen en plaatst de speler het aantal ogen dat hij gooit terug. Het huurcontract voor die haven vervalt dan en mag niet meer gebruikt worden tijdens het spel.

De havenkaart wordt dan in het midden van het spelbord neergelegd, waardoor de haven weer onverhuurd is. Wordt men als gevolg van de bovenstaande situatie teruggeplaatst op een al verhuurde haven, hoeft men niet nogmaals te betalen. Komt men op een bakboord- of stuurboordplaats, moet men alsnog een kaart trekken en de opdracht uitvoeren.

NB. Men moet zelf opletten of iemand in jouw haven vaart. Is er inmiddels doorgespeeld, vervalt het recht om de betaling te innen.

### Bakboord- of stuurboordkaarten

Komt een speler op een van de vakjes van de groene bakboord- of de rode stuurboordhaven, dan trekt hij een stuurboord- of bakboordkaart. De opdracht of aanwijzing die achterop de kaart staat moet men nauwkeurig opvolgen en de kaart onmiddellijk onderop de stapel terugleggen. Alleen wanneer de speler de kaart "vrije doorvaart" trekt, houdt hij deze kaart totdat hij deze nodig heeft. Na gebruik wordt deze kaart weer teruggelegd.

De bakboordkaarten zijn opdrachten om optische nachtsignalen van boten op de nachtk kaart neer te leggen. Deze zijn te controleren door de waterpolitie. Is de opdracht fout uitgevoerd, dan slaat men een beurt over.

### Waterpolitie

Kies een speler die graag dingen regelt als waterpolitie. Treedt een van de spelers echter op als waterpolitie, dan moet hij zijn eigen belangen en de belangen van de waterpolitie goed gescheiden houden. Ideaal is het als de waterpolitie kan optreden zonder zelf mee te hoeven spelen.

### Thuishaven

In 3 gevallen kan men in de thuishaven belanden:

- Wanneer de mascotte na een volledige ronde over het bord weer op het vak van de eigen thuishaven komt.
- Wanneer een kaart getrokken wordt met daarop de aanwijzing om door of terug te varen naar de thuishaven.
- Wanneer men teruggezet wordt door een van de havenhuurders.

Komt men tijdens het spel op de thuishaven van een andere speler, dan wordt dit als een bezoek beschouwd en kan men verder varen wanneer men een 1 heeft gegooid. Men mag direct doorvaren als men de vrije doorvaartkaart weer terug legt onderaan de stapel.

**Aanvaring**

Komt men met zijn mascotte in een haven waar al een andere boot ligt afgemeerd, dan is er helaas voor die boot te weinig ruimte om nog tijdig vaart te minderen en een botsing te voorkomen. Het gevolg is een aanvaring, waarbij de aangemeerde boot zinkt. De boot gaat terug naar de thuishaven voor reparatie.

**Winnaar**

Er zijn twee manieren om het havenbordspel te spelen. De meest gebruikelijke manier is om net zo lang door te spelen totdat er één vloot is die als eerste het bord met zijn vloot is rondgevaaren.

Een tweede manier is een bepaalde duur af te spreken en daarna vast te stellen wie de meeste boten in het spel heeft varen en tevens wie de meeste havens heeft gehoord.

Uiteraard worden dan ook die boten meegeteld die het bord al volledig hebben rondgevaaren.

**Bouwomschrijving****Speelbord**

Neem 1 vel geel etalagekarton, dit wordt het speelbord. Teken met een zwarte watervaste stift de belijningen van de havens op het speelbord. De havens zijn 9\*5 cm en de thuishavens in de vier hoeken van het spel zijn 9\*9 cm. Het strookje met de havennamen meet 5\*1.5 cm (zie ter verduidelijking de tekening van het speelbord). Schrijf de namen van de havens met een watervaste pen op het speelbord.

**Thuishavens**

Knip 4 rechthoekige driehoeken uit het karton (rood, groen, lichtblauw en wit), waarvan de rechthoekszijde 7 cm is. Plak deze volgens de tekening op het spelbord.

**Bakboord- en stuurboordhavens**

Knip 6 rode en 6 groene rechthoeken van 7\*4.5 cm uit het karton en plak de groene volgens de tekening op de Voorhaven, Suezhaven, Mercuriushaven, Seinehaven, Bosporushaven en de Beringhaven. Plak vervolgens de 6 rode op de Marinehaven, Vulcaanhaven, Wilhelminahaven, Hoogovenhaven, Mississippihaven en de Brittanniëhaven.

**Bakboord- en stuurboordkaarten**

Knip 31 rode en 31 groene rechthoeken van 9\*6 cm uit het karton. Plak 1 rode en 1 groene rechthoek volgens de tekening op het midden van het spelbord. Op de andere rechthoeken moeten getypte opdrachten worden geplakt.

**Nachtbord**

Dit is het zwarte vel karton en is zo klaar.

**Lichtsignalen**

Knip 6 rode, 6 groene, 6 blauwe, 6 gele en 6 witte cirkels uit het karton. De cirkels zijn elk 8 cm in doorsnede.

**Bakboord- en stuurboordopdrachten**

Typ de onderstaande opdrachten op papier. Zorg ervoor dat elke opdracht afzonderlijk op een stuk van 8.5\*5.5 wordt getypt. Knip ze daarna uit en plak ze op de bakboord- en stuurboordkaarten.

**Stuurboordopdrachten:**

- *Vrije doorvaart.*
- *Vrije doorvaart.*
- *Vrije doorvaart.*
- *Vrije doorvaart.*
- *Het voorlijk van het grootzijkilt, hierdoor ga je minder snel. Ga 1 plaats terug.*
- *Wees wijzer, wijk voor ijzer. Er komt een groot binnenvaartschip af op je houten lelievlet. Sla 1 beurt over.*
- *Verboden te meren aan de zijde van vaarweg, gooi nog een keer.*
- *Verboden te ankeren. Gooi nog een keer.*
- *Snel varen voor kleine motorschepen toegestaan: ga 6 plaatsen vooruit.*
- *Je wilt aanleggen bij een houten zeilschip aan lagerwal maar hebt iets teveel vaart en een bootje geraakt. Sla 1 beurt over om de eigenaar te bedaren.*
- *De piekeval knapt: ga 3 plaatsen terug.*
- *Je gaat voor de wind en haalt het zwaard geheel op in je lelievlet, daardoor vaar je sneller. Ga 6 plaatsen vooruit.*
- *Door spierkracht voortbewogen schepen toegestaan: ga 1 plaats vooruit.*
- *Zeilschepen toegestaan: ga 3 plaatsen vooruit.*
- *Je schip maakt water, ga terug naar de thuishaven.*
- *Het begint te onwieren, ga direct door naar de thuishaven.*
- *Er steekt een lekker briesje op: ga 2 plaatsen vooruit.*
- *Het is windstil: sla 1 beurt over of neem een bakboordkaart.*



- *Je zit vast op lagerwal. Wacht tot iemand anders je komt helpen.*
- *Sluis buiten bedrijf: sla 1 beurt over of neem een bakboordkaart.*
- *Verboden doorvaart voor watersport: sla 1 beurt over.*
- *Je hebt last van tegenstroming: ga 4 plaatsen terug.*
- *Ga 5 plaatsen terug of neem een bakboordkaart.*
- *Niemand vaart er zo goed als jij, daarom mag je direct door naar je thuishaven.*
- *Er wordt gespuid: sla 1 beurt over.*
- *Je ankerketting is geknapt: ga 4 plaatsen terug.*
- *Je vaart stroomafwaarts: ga 4 plaatsen terug.*
- *De brug is buiten bedrijf: sla 1 beurt over.*
- *Klapgijp? Man over boord, sla 1 beurt over en red de drenkeling.*
- *Je anker krabt: ga 1 plaats terug.*

#### **Bakboordopdrachten:**

- *Vrije doorvaart.*
- *Vrije doorvaart.*
- *Vrije doorvaart.*
- *Vrije doorvaart.*
- *(Kruisende koers over stuurboord) door spierkracht bewogen schip.*
- *(Kruisende koers over bakboord) motorschip aan de kop van de sleep, dat sleept of assisteert.*
- *(Kruisende koers over bakboord) gesleept groot zeilschip.*
- *(Tegengestelde koers) schip bezig met mijnenopruiingswerkzaamheden.*

- *(Tegengestelde koers) vissersschip, dat zonder treil vist en waarvan het vistuig meer dan 150 meter in zee uitstaat.*
- *(Tegengestelde koers) klein schip, dat tegelijkertijd d.m.v. zijn zeilen en een motor wordt voortbewogen.*
- *(Tegengestelde koers) alleen varend motorschip.*
- *(Tegengestelde koers) vrij varende veerpont.*
- *(Tegengestelde koers) groot zeilschip.*
- *(Kruisende koers over bakboord) niet vrij varende veerpont.*
- *(Tegengestelde koers) werktuig in bedrijf, vastgevangen- of gezonken schip waarbij de doorvaart vrij is aan bak- en stuurboord.*
- *(Kruisende koers over stuurboord) klein zeilschip.*
- *(Kruisende koers over bakboord) loodsvaartuig.*
- *(Tegengestelde koers) beperkt manoeuvreerbaar schip, waarbij de doorvaart aan stuurboordzijde niet vrij is.*
- *(Tegengestelde koers) alleen varend klein motorschip.*
- *(Tegengestelde koers) duwboot/duwstel.*
- *(Kruisende koers over stuurboord) gesleept schip, langer dan 110 meter.*
- *(Kruisende koers over stuurboord) vissersschip, dat door het water een treil of ander vistuig voortsleept.*
- *(Kruisende koers over stuurboord) beperkt manoeuvreerbaar schip.*
- *(Kruisende koers over stuurboord) schip dat zeer gevaarlijke stoffen vervoert.*
- *(Tegengestelde koers) werktuig in bedrijf, vastgevangen- of gezonken schip met de doorvaart vrij aan beide kanten en verplicht vermijden van hinderlijke waterbeweging.*

- *(Tegengestelde koers) werktuig in bedrijf, vastgevangen- of gezonken schip met de doorvaart vrij aan bakboord en verplicht vermijden van hinderlijke waterbeweging.*
- *(Kruisende koers over bakboord) varend schip dat gevaarlijke stoffen vervoert.*
- *(Kruisende koers over bakboord) op zijn aanlegplaats stilliggende vrij varende veerpont die dienst doet.*
- *(Tegengestelde koers) schip, drijvend voorwerp of drijvende inrichting, die tegen hinderlijke waterbewegingen beschermd wil worden.*
- *(Tegengestelde koers) werktuig in bedrijf, vastgevangen- of gezonken schip waarbij de doorvaart vrij is aan stuurboord.*

#### **Havenkaarten**

Knip 32 rode, 32 groene, 32 lichtblauwe en 32 witte strookjes van 5 x 1, 5 cm uit karton.

#### **Mascottes (bootjes)**



Vouw 20 mascottes uit blauw stevig papier.

Knip tevens 5 rode, 5 groene, 5 lichtblauwe en 5 witte rechthoekige driehoekjes uit, waarvan de rechthoekszijde 2 cm is. Plak deze met lijm boven in de 'mast'.

#### **Vierkant en vraagtekens**

Snij uit het witte karton een vierkant van 17 x 17 cm. Snij in dit vierkant weer een vierkant van 15 x 15 cm uit. Plak het buitenste gedeelte van het vierkant (17 x 17 uitwendig) volgens de tekening van het spelbord in het midden van het gele bord.



## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*1-2 uur*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 personen, 15 of  
meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en  
roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot*

# Hindernisbaan roeien

## Doel van de activiteit

Met de nodige roeivaardigheid een hindernisbaan zo goed mogelijk afleggen.

## Beschrijving van de activiteit

Niet de snelheid van het roeien staat voorop, maar het samenwerken in een bak, het luisteren naar roeicommando's en het elkaar goed begrijpen. Er is een hindernisbaan voor een vlet. Mogelijke onderdelen zijn:

- Een slalom roeien tussen een aantal boeien.
- Netjes afmeren in een afmeerbox of tussen boeien.
- Een smalle doorgang doorvaren zonder schade toe te brengen aan eigen boot of andere boten.
- Onder een lijn doorvaren die laag over het water gespannen is.
- Een deel geblinddoekt roeien.
- Een deel roeien zonder roer.
- Afmeren met de spiegel op een bepaalde plaats.

Maak de baan niet te lang (max. 10 minuten) en kijk goed naar de beschikbaarheid van natuurlijke hindernissen in het eigen vaarwater.

## Variaties

Puntentelling per onderdeel toevoegen



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Aanleg met de punt van het schip (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Aanleggen met de spiegel van het schip (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeimanoevres zonder roer (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Het schip afmeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Vletten
- Boeien
- Lange lijn
- Steiger o.i.d.
- Open vaarwater

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*1-2 uur*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 personen, 15 of  
meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Explorers en roverscouts*

## Locatie



*Op het land*

# Hottubvlet

## Doel van de activiteit

In het winterseizoen genieten in de buitenlucht van een warme hottub in jouw eigen vlet.

## Beschrijving van de activiteit

Hoe gaaf is het om in je eigen verwarmde hottubvlet te baden? Deze activiteit kost wat tijd om het goed op te bouwen, maar is waarschijnlijk veel makkelijker uit te voeren dan je denkt. De constructie bestaat uit verschillende elementen: het kampvuur, de radiator+pomp-constructie en het bad zelf.

Natuurlijk begin je met 'het waterdicht maken' van de vlet. Daarvoor maak je een afdekplaat op maat voor de zwaardkast en bevestig je dit plaatje met lijmklemmen op de zwaardkast. Afhankelijk van hoe je het verwarmingssysteem wil bouwen kan je verschillende materialen gebruiken:

- Voor de pomp kan je een dompelpomp gebruiken of een oude CV-pomp.
- Als radiator gebruik je 15 of 22 mm RVS CV-buis of koper buis waarvan je een verwarmingsspiraal buigt die in het houtvuur komt te hangen.
- De pomp en radiator worden door slangen met slangklemmen met elkaar verbonden, zodat een watercircuit ontstaat met het water in de vlet.
- De verwarmingsketel kan je zo mooi maken als je zelf wilt, bijvoorbeeld: je pakt een oude oliedrum, snijdt deze door midden en hangt er een spiraal van (bijvoorbeeld) koperbuis in.

Door middel van de pomp laat je het water door de spiraal stromen. Het water warmt het best op als je het van boven naar beneden laat stromen. De slangen vanaf de spiraal en de pomp hang je in de boot. De spiraal kan ook in een kampvuur gehangen worden of in een vuuremmer bevestigd worden.

## Benodigd materiaal

- Vlet(ten)
- Radiator
- Waterslang
- Slangklemmen
- Kampvuur
- Houtblokken
- Zwemkleding
- Handdoeken
- Waterpomp (tip: dompelpomp)
- Brandblusser en bluswater

## Veiligheid

- LET OP: haal de aanzuigslang niet boven water, want dan gaat het water in de spiraal koken en gaat het stuk.
- Zorg ervoor dat er geen brand kan ontstaan.
- Gooi een chloortablet in de vlet voor de hygiëne. Let er dan wel op dat er geen scouts zijn met een chloorallergie.

## Tips

- Je bent per boot ongeveer 4/5 uren aan het stoken. Als je meer boten warm wil krijgen kan je meer spiralen gebruiken. 1 per boot is prima.
- Tijdens het opwarmen van het water is het verstandig om een zeil over de boot heen te gooien, om het verdampen van het water zo veel mogelijk tegen te gaan.
- De zwaardkasten worden gedekt met een plaatje hout en wat zacht rubber er op. Zo kan er net even wat meer water in de boot.
- Een beter resultaat krijg je als je het vuur aanwakkert door er constant een ventilator op te richten. Daardoor wordt het vuur zo warm mogelijk.





## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het water

# Hozen of verzuipen

## Doel van de activiteit

Spel met meerdere kano's. Welke kano is het eerste vol water? Spelenderwijs oefenen wat je moet doen als je omslaat met een kano.

## Thema-introductie welpen

*Mowgli wil een keer gaan kanoën op de Kanyerivier, maar is een beetje bang om om te slaan. Hij gaat raad vragen bij Malchi. Malchi vertelt dat het niet erg is om nat te worden, wel moet er op een aantal dingen gelet worden.*

## Beschrijving van de activiteit

Geef eerst een uitleg over wat er gebeurt als een kano omslaat en wat dan de belangrijke stappen zijn, zoals tel het aantal opvarenden. De jeugdleden moeten vervolgens elkaars kano's volhozen. Er mag niet uit de eigen kano gehoosd worden. Als een kano omslaat is deze af. Welke kano heeft aan het einde van het spel het minste water aan boord?

## Variaties

Als het te koud is om water in de kano's te hozen, is het alternatief het gebruik van tennisballen. De kano's beginnen allemaal met evenveel tennisballen aan boord. Het doel is zo veel mogelijk tennisballen kwijt te raken door deze in andere kano's te gooien. Als je mis gooit moet je zelf de tennisbal eerst ophalen. Er mag niet afgeweerd worden.

## Benodigd materiaal

- Reddingsvesten
- Kano's
- Peddels
- Grote bekens
- Eventueel tennisballen bij slechter weer

## Veiligheid

- Zorg dat er voldoende leiding op het water is om eventuele omgeslagen kano's te helpen.
- Zorg dat je dit spel dicht bij een kant speelt en niet in open vaarwater.
- Tijdens het volhozen van de kano's word er nog wel eens met water gegooid, zorg dat de kinderen niet onderkoeld raken.
- Oppassen met zout water, dit kan prikken in de ogen.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- De kinderen zijn toch al nat geworden, plan direct hierna een zwemmoment





## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



30-60 min, 1-2 uur

## Groepsgrootte



8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts

## Locatie



Op het water

# Internationaal smokkelspel

## Doel van de activiteit

Materialen smokkelen tussen verschillende landen.

## Beschrijving van de activiteit

De groep wordt onderverdeeld in vier groepen: drie groepen met handelaren en één groep met douane. De handelaren willen hun goederen smokkelen naar een andere plaats. De laatste groep is de douane en zij controleren of alles wel legaal gaat. Op de kant zijn er drie verschillende posten. Bij elke post worden kaartjes uitgedeeld aan de varende groepen. Hierbij kan de keuze gemaakt worden of er een enkele reis of een dubbele reis gevaren wordt. Een enkele reis levert één punt op, een dubbele reis levert drie punten op. Op elk punt van de reis wordt het kaartje afgetekend.

### Bij de volgende posten zijn de volgende kaartjes beschikbaar.

- **New York** - bestemmingskaartje 'Amsterdam', 'Tokio', 'Amsterdam via Tokio' en 'Tokio via Amsterdam'.
- **Amsterdam** - bestemmingskaartje 'New York', 'Tokio', 'New York via Tokio' en 'Tokio via New York'.
- **Tokio** - bestemmingskaartje 'Amsterdam', 'New York', 'Amsterdam via New York' en 'New York via Amsterdam'.

De deelnemers van dit spel handelen illegaal en daarom wordt de handel onderschept door de douane. Dit wordt gedaan door met een bal de vlet te raken. Als de boot geraakt is dan moet het huidige kaartje worden verscheurd. De bal wordt weer teruggegeven aan de douane.

Bij het einde van het spel kan aan het totaal aantal kaartjes op iedere post gekeken worden wie de winnaar is. Er kan ook besloten worden dat de douane ook hun kaartjes telt aan het einde van het spel.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Kaartjes
- Vletten

## Veiligheid

- Let op andere scheepvaart.
- Vermijd drukke vaarroutes.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Het spel is zeilend of roeiend te spelen.





Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Jagen (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Wrikken (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Jacht op de blauwe vinvis

## Doel van de activiteit

De ploegen (jagers) gaan zeilend op jacht naar de blauwe vinvis. De snel zwemmende vinvis kan alleen worden gevangen door hem te treffen met een harpoen.

## Beschrijving van de activiteit

Een snelle boot, eventueel met motor, trekt de 'vinvis' en de jagers moeten hierin zo veel mogelijk harpoenen werpen.

Na een geslaagde aanval (harpoen komt in de vinvis), moet de jager de jacht staken en opnieuw beginnen, bijvoorbeeld door voor anker te gaan en tuig te strijken. De jager met de meeste treffers heeft de jacht gewonnen.

## Variaties

Dit kan ook door ballen, ballonnen, blokjes of iets dergelijks in een getrokken open boot te gooien.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Drijvend voorwerp (vinvis) waarin stokken gestoken kunnen worden.
- 'Harpoenen' om in de vinvis te steken, waarvan de werper herkenbaar is.
- 1 snelle boot
- Per ploeg een vlet

## Veiligheid

- Let goed op de veiligheid voor elkaar wanneer je met harpoenen gaat gooien (lange sleeplijn en harpoenen niet schadelijk voor mens en natuur).
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- In het kader van de veiligheid kan er natuurlijk ook gekozen worden voor harpoenen met een zuignap of klittenband.

## Activiteitengebied



*Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 of 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot, CWO Kielboot*

# Kaa's kanolimbo

## Doel van de activiteit

Zoveel mogelijk rondes het 'limbodansen' met een kano volhouden.

## Beschrijving van de activiteit

Kaa kan overal onderdoor kruipen en is dus een lenige limbodanser. Maar zijn de welpen dat ook? Boven het water hangt een lijn of stok, waar de kano/roeiboot onderdoor moet, maar waar elk bemanningslid overheen moet. Na elke ronde wordt de lijn of stok iets hoger gehangen zodat het moeilijker wordt om er overheen te komen. De bemanning die dit het langst volhoudt, heeft gewonnen.

## Variaties

Ook kan er onder de stok of lijn doorgevaren worden, terwijl de bemanning ook onder de stok of lijn door moet. Nu wordt de stok of lijn elke ronde lager gehangen.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Wrikken (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Wrikken (CWO KB E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Lijn of stok
- Kano's/roeiboot/vlet
- Rustig vaarwater

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Deze activiteit is te gebruiken voor het welpen insigne kanoën.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*Hele dag*

## Groepsgrootte



*1-8 personen*

## Leeftijdsgroep



*Explorers en roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

# Kamperen op een vlot

## Doel van de activiteit

Het doel van deze activiteit is om op een uitdagende manier te kamperen: slaap eens een nachtje op een vlot!

## Beschrijving van de activiteit

De activiteit begint met het pionieren van een vlot. Zorg dat het vlot stevig genoeg is, je moet er ten slotte een nacht op kunnen overnachten. Ook moet je bij het maken van het vlot rekening houden met de afmetingen van de tent.

Nadat het vlot stevig en groot genoeg is, zet je een tent op het vlot. Maak de scheerlijnen goed vast aan het vlot. Hierna komt het moment dat je het vlot te water laat! Als je gaat overnachten in de tent, vergeet dan niet om het vlot goed vast te maken aan de kant, zodat je 's ochtends weer op dezelfde plaats wakker wordt.

## Benodigd materiaal

- Pionierpalen
- Pioniertouw
- Tonnen
- Tent
- Slaaspullen

## Veiligheid

- Jullie zorgen zelf voor de veiligheid bij het knopen van het vlot. Zorg dat de knopen stevig genoeg zijn. Vergeet niet om het vlot vast te leggen aan de kant of te verankeren.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Dit is een heel geschikt programma voor op een weekend/kamp.
- Kijk voor een voorbeeldtekening op





## Activiteitengebied



*Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



*Welpen, scouts en explorers*

## Locatie



*Op het water*

# Kanobasketbal

## Doel van de activiteit

In de gegeven tijd met het eigen team zoveel mogelijk doelpunten scoren tijdens een basketbalspel met kano's.

## Beschrijving van de activiteit

Jacala en Malchi hebben een bal gevonden bij de Khaali Jagah vlakte. Ze nemen de bal mee de Kanyerivier in voor een leuk balspel als Mowgli en Shanti aan komen lopen. Het spel ziet er erg leuk uit en Mowgli en Shanti willen graag meedoen.

Twee teams met hetzelfde aantal kano's en met elk een eigen basket proberen de bal in de basket van de tegenpartij te krijgen. Elke kano mag varen waar en hoe hij wil, maar probeer de kano's niet teveel op een kluitje te laten varen. Let wel: de kano die de bal heeft, mag niet varen en moet binnen vijf seconden de bal doorspelen. Er moet dus overgespeeld worden binnen de eigen partij. Overspelen mag alleen door met de handen de bal te gooien. De bal mag wel m.b.v. een peddel uit het water gehaald worden.

## Benodigd materiaal

- Kano's
- Twee binnenbanden
- Twee lijnen met stenen of twee ankers
- Een bal
- Een fluit voor de scheidsrechter

## Veiligheid

- Let op handen in het water (bij bal pakken), probeer die niet met peddels te raken.
- Let op andere scheepvaart.
- Vermijd drukke vaarroutes.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Probeer de kano's niet teveel op een kluitje te laten varen.

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



## Groeps grootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



## Locatie



# Kano-estafette

## Doel van de activiteit

Zo snel mogelijk met kano's een parcours varen.

## Beschrijving van de activiteit

Jacala heeft op de Kanyerivier een kano-estafetteparcours uitgezet. Shanti en Mowgli willen hem graag uitproberen. Er wordt vanaf een bepaald punt gestart. Onderweg krijgen de kano's een aantal hindernissen, zoals:

- Slalom om de boeien varen.
- Bij een binnenband aan een lijn, waar één van de welpen in de kano doorheen moet.
- Een bal op een bepaald punt oppikken en een stuk verder in een basket of emmer gooien.
- Een lijn, waar de kano onderdoor moet en de welpen overheen.
- Onder een laaghangend object doorvaren, waardoor de welpen moeten bukken.
- Als laatste moet met een lepel op de pannendecksel geslagen worden of een scheepsbel gebeld worden; dan stopt de tijd.

Degene die in de kortste tijd de baan heeft afgelegd heeft gewonnen.

## Variaties

Er kunnen twee banen naast elkaar uitgezet worden om de strijd spannender te maken.

## Benodigd materiaal

- Boeien (bijvoorbeeld jerrycans en stenen gebruiken)
- Binnenband (waar je doorheen kunt kruipen)
- Basket + bal
- Lijn
- Pannendecksel en lepel of bel (voor eindtijd)
- Stopwatch
- Per nest een kano
- Vaart of plas waar twee banen uit kunnen worden gezet

## Veiligheid

- Let op andere scheepvaart.
- Vermijd drukke vaarroutes.
- Denk aan veiligheid voor als welpen omslaan.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Deze activiteit is te gebruiken voor kanoën: manoeuvreren.



## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*1-8 personen*

## Leeftijdsgroep



*Welpen*

## Locatie



*Op het water*

# Kanohindernisbaan

## Doel van de activiteit

In het water langs de Khaali Jagah Vlakte kun je leuk varen, maar soms zijn er hindernissen zoals boomstammen en lianen. Met wat aanwijzingen en hulp van Jacala de krokodil ga je proberen snelheidsrecords te breken.

## Beschrijving van de activiteit

Een leuk spel waarmee je welpen ook behendiger worden met hun kano, is een hindernisbaan. Maak hiervoor twee hindernisbanen naast elkaar over het water, zodat je met kano's een wedstrijd kunt doen.

Hindernissen kunnen zijn:

- Laag gespannen lijn over het water (waar de kano onder door moet).
- Boeitjes om te zigzaggen.
- Stammetjes aan ankerlijntjes waar je met de boot onderdoor moet (en zelf er overheen).
- Een ondiep gedeelte (zodat de welpen naast de boot moeten lopen).

## Benodigd materiaal

- Kano's
- Diverse obstakels zoals boeien, stammetjes vastgemaakt met ankerlijntjes, etc.

## Veiligheid

- Zorg voor afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Zorg dat het water voor alle welpen loopbaar is. Dat betekent niet te diep, maar ook dat er geen (scherp) afval op de bodem ligt.
- Denk aan algemene veiligheidsmaatregelen, bijvoorbeeld minder ervaren zwemmers (jonge welpen) of zwemvesten.
- Deze activiteit is geschikt als onderdeel van het insigne kanoën.





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

# Kanopolo

## Doel van de activiteit

Kanopolo is een water- en balsport, die kan worden beschouwd als een combinatie van kanoën en waterpolo.

## Beschrijving van de activiteit

Het verschil met waterpolo is dat de spelers in een kajak zitten en dat de doelen boven het water hangen. Het is de bedoeling, net als bij veel balsporten, om zoveel mogelijk doelpunten te maken. Kanopolo is een zeer snelle sport, het spel verplaatst zich razendsnel van de ene helft van het veld naar de andere helft. De tactiek van kanopolo lijkt enigszins op die van basketbal of waterpolo. Kanopolo wordt zowel indoor (in zwembaden) als buiten gespeeld.

Het officiële speelveld bestaat uit een rechthoekige watervlakte van 35 meter lengte (zijlijn) en 23 meter breedte (doellijn). De doelen aan beide zijden van het veld zijn 1 meter hoog en 1,5 meter breed. Ze hangen op 2 meter hoogte boven het water. Er bestaan speciale ballen voor kanopolo. Een team bestaat uit 5 spelers, allen gezeten in kleine wendbare kajaks. Er kunnen op elk moment drie wisselers worden ingezet, het wisselen is alleen toegestaan via de eigen doellijn. Een wedstrijd wordt gespeeld in twee helften van elk 10 minuten met daartussen een pauze van 3 minuten.

Bij aanvang van de wedstrijd liggen beide partijen met hun boot op de achterlijn. Zodra de bal door de scheidsrechter in het spel wordt gebracht door deze in het midden van het veld te gooien, vaart van beide teams één speler naar de bal. De overige spelers mogen meevaren, maar dienen totdat de bal verder gespeeld wordt, minimaal op 3 meter afstand van deze speler te blijven. Gespeeld wordt met de hand of met de peddel. Als een speler in het bezit van de bal is, moet hij deze binnen vijf seconden weer afspelen. Scoren doet men door de bal in het doel van de tegenstander te werpen. De keeper mag het doel enkel verdedigen door zijn peddel te gebruiken. Er wordt gespeeld met een 'vliegende keeper', dat wil zeggen: elke verdedigende speler kan de rol van doelman vervullen. Deze moet dan wel met de achterkant van de kano onder het doel liggen om als keeper erkend te worden.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Kano
- Bal
- 2 doelen
- Zwemvesten

## Veiligheid

- Let op andere scheepvaart.
- Vermijd drukke vaarroutes.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest





Als de bal onderschept wordt door de keeper of een teamgenoot dan is deze keeper weer een gewone speler omdat het team dan geen verdedigende partij meer is. Spelers mogen de tegenstander die in balbezit is proberen omver te duwen, echter alleen tegen de schouder of bovenarm. Een speler mag de tegenstander niet in gevaar brengen door met zijn/haar peddel naar de handen van de tegenstander te slaan om de bal in bezit te krijgen. Spelers van de tegenpartij die niet in bezit zijn van de bal mogen maar beperkt worden gehinderd. Een andere belangrijke regel is dat de keeper niet mag worden aangevaren wanneer hij onder het doel ligt, hij zou dan immers het doel niet meer kunnen verdedigen. Overtredingen worden bestraft met een strafworp.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*5-15  
min* 5-15 min

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 of 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Bevers en welpen*

## Locatie



*Op het water*

# Kanozigzag

## Doel van de activiteit

Met deze oefening laat je op een leuke manier een beginnende kanoër bochtjes oefenen.

## Beschrijving van de activiteit

Je gaat met een aantal kano's naast elkaar op een rijtje liggen, zodat er nog iemand tussendoor kan varen. Vervolgens vaart er een kano tussendoor (beginnend bij de laatste 2 kano's, zodat hij bij de voorste kano komt). Hij gaat nu ook in de rij liggen. De achterste kano vaart nu tussen alle boten door zodat hij vooraan komt te liggen. De kano die nu achteraan ligt vaart tussen alle boten door zodat hij vooraan komt te liggen, etc.

Je kunt nog variëren in hoe dicht de kano's naast elkaar gaan liggen. Dichterbij is moeilijker, maar hoeft niet per se beter te zijn.

## Benodigd materiaal

- Per persoon een kano
- Rustig vaarwater

## Veiligheid

- Let op andere scheepvaart.
- Vermijd drukke vaarroutes.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Prima oefening.
- Niet te lang doen maar is leuk om tijdens het varen even tussendoor te doen.





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min, 1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Klein duimpje gaat zwemmen

## Doel van de activiteit

Spoorzoeken in het water.

## Beschrijving van de activiteit

Met drijvende genummerde blikjes wordt een spoor over het water uitgezet. De ploegen of nesten moeten het spoor van de voorwerpen volgen. De laatste boot, of een volgboot, haalt alle blikjes op.

## Variaties

Posten invoegen in de route.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Per ploeg of nest een vlet of kano
- Drijvende voorwerpen (bijvoorbeeld genummerde blikjes)
- Gebied met sloten

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Nummer de drijvende voorwerpen dan weet je aan het einde of je alles binnen hebt gehaald.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groeps grootte



*8-15, 15 of meer personen  
of groepsactiviteit*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Kielboot*

# Kleine ton waterspel

## Doel van de activiteit

Oefenen met manoeuvreren tijdens het kanoën, roeien of zeilen.

## Beschrijving van de activiteit

Achter elke boot of kano wordt een kleine ton gebonden (dusdanig dat deze niet vol water loopt). Bij de start van het spel wordt een bal in het water gegooid. Alle boten of kano's proberen de bal te pakken. De boot of kano die de bal heeft, probeert deze in de ton van een andere boot of kano te stoppen. Als je de bal bij een andere boot in de ton stopt, krijg je een punt. Daarna heeft de boot waar er gescoord is de bal.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven

## Benodigd materiaal

- Kano, roeiboot of vlet
- Ton per boot
- Touw of landvast
- Bal

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Groepsgrootte



*Individueel, 1-8, 8-15 personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts en explorers*

## Locatie



*Op het land*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot, CWO  
Kielboot*

# Kruiswoordpuzzel kielboot

## Doel van de activiteit

Het oefenen van boot onderdelen in een kruiswoord puzzel.

## Beschrijving van de activiteit

Door in een patroon van vakjes de letters van woorden in te vullen, is de puzzel op te lossen.

De antwoorden kunnen worden gegeven aan de hand van omschrijvingen die over bootonderdelen gaan.

De omschrijvingen zijn genummerd en in het diagram moet bij het bijbehorende nummer het antwoord worden ingevuld. Bij dit kruiswoordraadsel hoort een tekening met verschillende bootonderdelen. Zoek de nummers van de onderdelen op in de tekening en vul de namen van de onderdelen in de puzzel in.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Onderdelen (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Onderdelen (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Kijk voor alle puzzels en de tekeningen op deze pagina op



## Tips

- Als je ze gaat lamineren heb je de eerste keer meer werk, maar daarna heb je er nog jarenlang profijt van.  
Met een whiteboardmarker kun je erop schrijven en weer uitwissen.



## Activiteitengebied



Expressie, Samenleving

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het land

# Langste waterbaan

## Doel van de activiteit

De welpen gaan aan de slag met water. Hoe krijg je water van de ene kant van het terrein naar de andere?

### Thema-introductie welpen

Malchi vindt het leuk om met water te spelen. Zij kan er geen genoeg van krijgen. Samen met de welpen gaat ze een baan maken waarmee water van de ene kant van het terrein naar het andere vervoerd kan worden.

## Beschrijving van de activiteit

Met behulp van herbruikbare materialen (zoals plastic flessen en dergelijke) maken de welpen een baan waar water over of doorheen kan lopen. Daarbij werken ze niet alleen in de lengte of breedte, maar ook in de hoogte (zie schema). Door flessen met elkaar te verbinden maak je een soort pijpleiding. Breng variatie aan door bijvoorbeeld een waterval te creëren.

De techneuten onder de welpen kunnen met behulp van bijvoorbeeld bekertjes of blikjes een watermolentje maken. Alles is mogelijk, maar laat de welpen zoveel mogelijk zelf uitzoeken. Maak dus geen bouwtekening.

Voorbeeld waterbaan:



## Benodigd materiaal

- Plastic frisdrankflessen
- Bloempotten
- Pionierpaal
- Gieter
- Stukken tuinslang
- Scharen
- Lege blikken

## Activiteitengebied



Expressie

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Bevers en welpen

## Locatie



Op het land

# Maak van je lokaal een aquarium

## Doel van de activiteit

Creatief zijn onder water.

### Thema-introductie bevers

*Sterre en Steven zijn met hun boot op vakantie geweest. Ze hebben in zee gesnorkeld en gedoken. Zo hebben ze veel dieren onder water gezien. Ze tekenen, kleuren en schilderen die onderwaterwereld met de vissen en dieren. Keet helpt hen daarbij, als dat nodig is.*

*In de pauze kan aan de bevers een prentenboek worden voorgelezen, bijvoorbeeld Een kleine vis in een zee van verhalen, geschreven door Julia Donaldson.*

### Thema-introductie welpen

*Mowgli en Shanti lopen wat verder de grot in en zien een leeg stuk muur. "Misschien kunnen wij ook wel wat maken?", stelt Mowgli voor. Shanti schudt met haar hoofd en legt uit dat de tekeningen uniek zijn en dat ze er niet zomaar wat bij kunnen tekenen. Dan pakt Shanti een stuk papier en stelt voor daar hun eigen tekeningen op te maken. Zij besluit een dolfin te tekenen, omdat het zulke mooie dieren zijn. Dan vraagt ze Mowgli welk dier hij gaat tekenen.*

## Beschrijving van de activiteit

De kinderen zoeken een zeedier uit wat bij ze past en gaan dat namaken of inkleuren. Dat kun je vervolgens in je lokaal op hangen.

## Benodigd materiaal

- Knutselmaterialen

## Tips

- Deze activiteit kan gebruikt worden voor het insigne waterkunstwerk.

## Activiteitengebied



Buitenleven

## Duur van het spel



30-60 min, 2-3 uur

## Groepsgrootte



8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Aan de oever

# Maken van dijken

## Doel van de activiteit

Maak de dijken van het dorp Haveli na om er achter te komen hoe deze werken. Welke soort dijk werkt het beste?

### Thema-introductie welpen

*Aan de rand van Haveli is ook een dijkje aangelegd om het dorpje te beschermen tegen hoog water. Tijdens een wandeling ziet Shanti grote gaten in de dijk zitten. Ze kijkt in het rond en verderop ziet ze een boomstam drijven. Als ze dichterbij komt ziet ze dat het Jacala is. Zij vraagt of Jacala weet wat met de dijk gebeurt is. "Het waren muskusratten, maar die heb ik al opgegeten", antwoordt hij en hij wrijft over zijn buik. "Maar je kunt beter die dijk versterken voordat het gaat stormen!"*

## Beschrijving van de activiteit

Het dorp Haveli wordt beschermd door dijken. Je kunt ze natuurlijk ook zelf maken. Het is het leukste om te experimenteren met verschillende soorten dijken, die je dan kunt testen met emmers water. Je kunt bijvoorbeeld een dijk maken met stenen erop, met folie er overheen, met gras, etc.

## Benodigd materiaal

- Diverse materialen om mee te experimenteren zoals emmers, stenen (klinkers en keien), zand, klei, graspollen, etc.

## Tips

- Een leuke aanvulling hierop is een excursie over dijken met iemand van een waterschap of Rijkswaterstaat. Eventueel in combinatie met waterwininstallaties.

## Activiteitengebied



Samenleving

## Duur van het spel



2-3 uur, halve dag, hele dag

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het land

# Malchi neemt je mee naar de grote watermolen!

## Doel van de activiteit

De welpen leren hoe een watermolen werkt en hoe deze eruit ziet.

### Thema-introductie welpen

*Malchi heeft me nu toch iets moois ontdekt! Tijdens het rondzwemmen merkte Malchi ineens dat het niet uitmaakte hoe hard ze zwom, ze kwam niet meer vooruit. De stroming daar was gewoon te sterk om tegenin te zwemmen! Snel zwom Malchi terug naar de plas om Jacala erbij te halen, want die kon misschien zien hoe dat kwam. Jacala ging mee en zag het meteen: daar stond een apparaat wat het water sneller liet stromen! Jacala en Malchi konden er verder weinig mee doen, aangezien ze niet via het land dat gekke gebouw in konden, dus snel vragen ze Mowgli en Shanti om op onderzoek uit te gaan.*

## Beschrijving van de activiteit

Probeer als leiding voor deze activiteit een watermolen in de omgeving te vinden, waar je met de welpen naartoe kan gaan. Misschien heeft deze watermolen zelf een leuke speurtocht/vragenlijst om te maken, anders kun je deze wellicht zelf met de leiding maken.

## Benodigd materiaal

- Afhankelijk van de speurtocht

## Tips

- Deze activiteit is geschikt als onderdeel van het insigne waterland.



## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het water

# Malchi's spijkers vissen

## Doel van de activiteit

De spijker, die aan je peddel hangt, in een fles zien te krijgen.

### Thema-introductie welpen

Malchi ziet vaak mensen bij de Khaali Jagah vlakke in de Kanyerivier vissen. Maar deze keer doen ze het net anders!

## Beschrijving van de activiteit

De welpen zitten met z'n tweeën in een kano. De achterste peddelt en de voorste heeft een peddel met daaraan een touwtje waaraan een spijker hangt.

Er moet richting het flesje gekanood worden, waarna de voorste moet proberen de spijker in het flesje te krijgen.

### Variaties

Met een flink aantal deelnemers is het leuk om dit spel in estafettevorm te doen.

## Benodigd materiaal

- Kano's
- Flessen
- Spijkers aan een touwtje
- Evt. een boei tot waar je mag varen
- Klein vaarwater

## Veiligheid

- Kies rustig vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Deze activiteit is te gebruiken voor het insigne kanoën.
- Om de moeilijkheidsgraad te verhogen kunnen de welpen een klein parcours varen.

## Activiteitengebied



Expressie, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



2-3 uur, halve dag

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en  
roverscouts

## Locatie



Op het water

# Melkboot XXL

## Doel van de activiteit

Het knutselen van een vlot met alternatieve materialen.

## Beschrijving van de activiteit

Een vlot bouwen met palen, tonnen en touwen hebben we allemaal wel eens gedaan. Een papieren bootje vouwen of een kartonnen melkpak laten drijven ook wel. Maar zelf op die manier een vlot van bijvoorbeeld melkpakken en lege petflessen en duct-tape maken is weer eens iets heel anders. Bedenk welke materialen geschikt zijn en hoeveel je nodig hebt om voldoende drijvend vermogen te krijgen. Bouw er daarna een vlot/boot mee en test deze uit.

## Benodigd materiaal

- Geschikte bouwmaterialen: veel karton, landbouwplastic en plakband. Maar denk ook eens aan melkpakken/petflessen etc. en ander verbindingsmateriaal (visnetten, duct-tape, etc.)

## Veiligheid

- Let op de zwemvaardigheid van de deelnemers.
- Zorg dat er altijd iemand op de kant staat om toezicht te houden.
- Denk ook aan handdoeken en afhankelijk van het weer reddingsdekens.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Benader grootgebruikers (scholen, cafetaria's, zorginstellingen, etc.).
- Let op dat het vlot wel veilig is voor er op gevaren wordt.
- Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 12, Verantwoorde consumptie en productie



## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

# Middeleeuwse ridderspelen op het water

## Doel van de activiteit

Spelen met de vlet.

## Beschrijving van de activiteit

De hele ploeg minus 1 persoon trekt de vlet zwemmend vooruit. De mast en want zijn verwijderd. Aan de mastkoker is een 'Don Quichotte' vastgemaakt met een doel dat geraakt moet worden.

1 persoon is aan boord en staat aan het roer. Deze persoon bij het achterdek heeft een riem in de hand die aan het uiteinde 'veilig' is gemaakt (met bijvoorbeeld noppenplastic). De vletten zijn tegen aanvaring beschermd met willen die buitenboord hangen.

De vletten varen vlak langs elkaar en met de ridders aan het roer proberen ze het doel van elkaars Don Quichotte te raken. Als het raak is varen de vletten door en kan een nieuwe poging gedaan worden nadat de vlet weer in tegengestelde richting vaart.

## Benodigd materiaal

- Vlet per ploeg
- Materiaal om riemen te beschermen
- Sloot
- Zwemvest

## Veiligheid

- Let goed op oververmoeidheid van de zwemmers tijdens het spel.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Instrueer de deelnemers goed over de veiligheid van de roergangers.

## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het water

# Milieuramp op het water

## Doel van de activiteit

Een gifschip heeft chemisch afval geloosd. Het milieu loopt groot gevaar en met boten wordt geprobeerd om te voorkomen dat het afval verder wordt verspreid.

## Beschrijving van de activiteit

Voor dit spel wordt een groot aantal kurken in verschillende kleuren in het water verspreid. Er wordt hiervoor rustig, afgebakend vaarwater gekozen. De kleur van de kurk geeft het vervuilingsrisico aan en dus het aantal punten dat je verdient als je die bepaalde kurk oppikt. De bedoeling is binnen een afgesproken tijd zoveel mogelijk gifafval te verzamelen in je kano of vlet en naar het chemisch depot brengt (waar de leiding de puntentelling doet).

## Benodigd materiaal

- Kano's of vletten
- Flinke partij kurken in verschillende kleuren
- Eventueel een lozend gifschip

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Verzin er een leuk verhaal bij.
- Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 14, Leven in het water





## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min, 30-60 min

## Leeftijdsgroep



Bevers en welpen

## Locatie



Op het land

# Miniatuurregatta

## Doel van de activiteit

Een regatta is een race voor boten.

### Thema-introductie bevers

*Sterre en Steven Stroom willen samen met de bevers een regatta houden! Willen de bevers meedoen?*

## Beschrijving van de activiteit

In een grote bak met water (eventueel in een plas met ondiep water) dobberen boeien met opdrachten. Elke bever krijgt een papieren bootje. Deze moeten ze al blazend van de ene boei naar de volgende boei krijgen. Bij een boei aangekomen moeten ze de opdrachten uitvoeren. Daarna varen ze weer door naar de volgende boei. Voor sommige bevers is het makkelijker om door middel van een rietje hun bootje weg te blazen.

## Benodigd materiaal

- Papier voor bootjes
- Boeien (evt met opdrachten)
- Eventueel rietjes

## Tips

- Maak aan de boeien een steentje vast, zodat ze op hun plek blijven liggen.

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 of 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het land

# Miniatuurbootje of vlot maken

## Doel van de activiteit

Ga spelend varen met zelfgemaakte miniatuurbootjes van verschillende materialen. Of nog leuker: laat de welpen een vlot bouwen om zelf mee het water op te gaan.

### Thema-introductie welpen

*Jacala laat de welpen bij de Talaab poel een miniatuurbootje maken en de welpen bedenken zelf met welk materiaal ze het bootje willen maken, klein of groot.*

## Beschrijving van de activiteit

Je kunt een klein bootje maken met een walnotendop, een bootje vouwen van papier, een plankje gebruiken, een schuursponsje, lege petflessen, kurken, lege botervlootjes of iets laten zoeken in de natuur. Natuurlijk moet het een mooi bootje worden, zo mogelijk met een mast, zeil en een vlag erop.

Als de bootjes af zijn gaan de welpen met Jacala naar ondiep water van de Talaabpoel om de bootjes te testen. Welke bootjes blijven drijven?

Als er stroming is kun je een botenrace houden. Hoeveel km per uur is de stroming? Laat een bootje met de stroming meevaren, meet een bepaalde afstand en de tijd dat een bootje erover doet om die afstand af te leggen. Bijvoorbeeld 20 meter in 15 seconden is 4,8 km per uur. Hoe lang doen de welpen erover om 20 meter af te leggen, met andere woorden hoeveel km per uur kunnen zij rennen?

Voor een echt avontuur maken de kinderen zelf een vlot. Dit kan vrij eenvoudig door twee pallets aan de onderkant te vullen met lege melkpakken en vervolgens de twee pallets aan elkaar te binden met de melkpakken ertussen. Zorg dat de melkpakken niet kunnen wegdrijven. Door de lucht in de melkpakken blijft de pallet drijven, ook met een welp erop. Je hebt een peddel nodig om te kunnen varen.

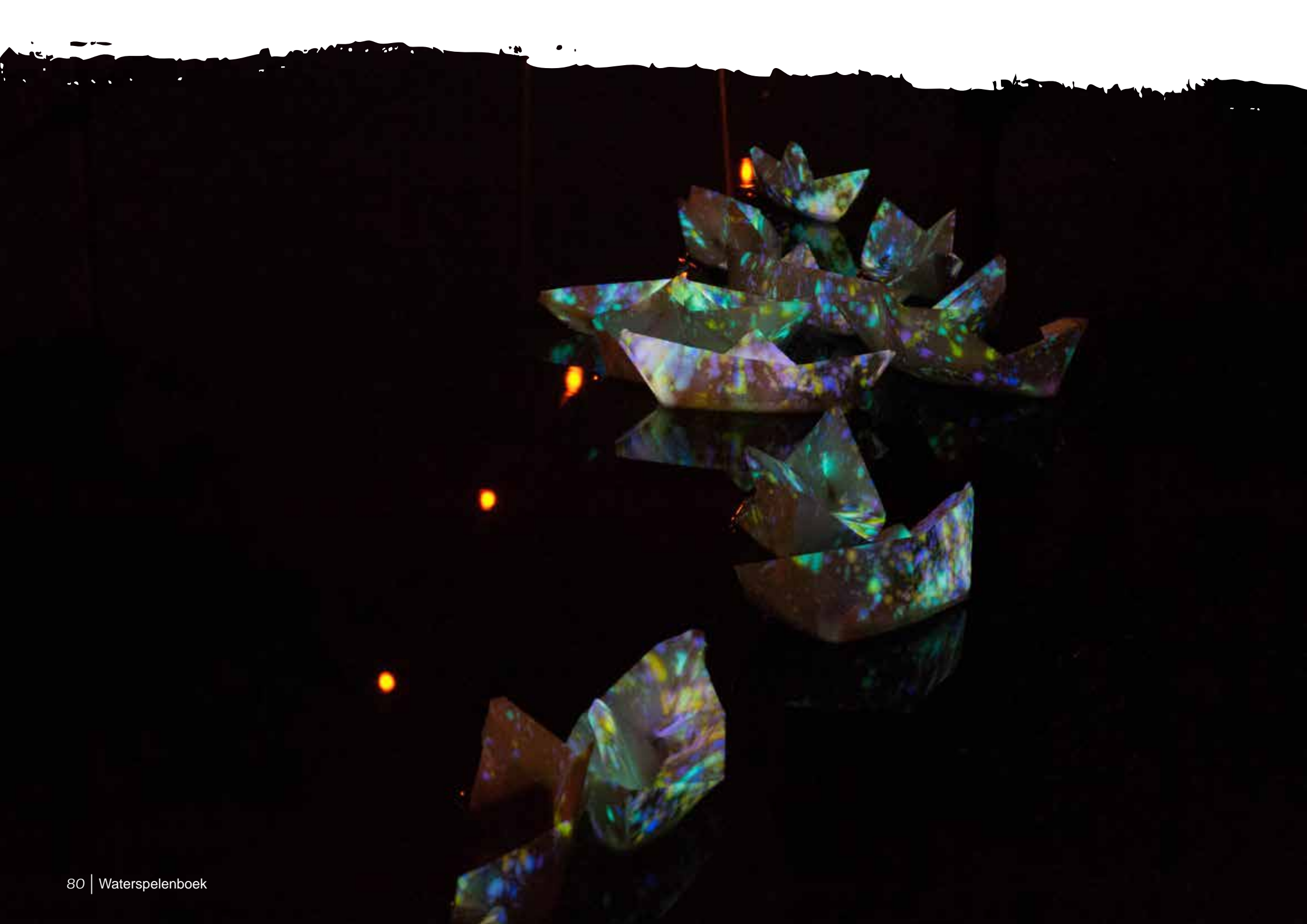
Koppel hier een opkomst aan over drijven en zinken. Neem een bak water en verschillende voorwerpen, wat blijft drijven en wat niet? Hoe zou dat komen? Als het voorwerp minder weegt dan het water eronder, dan drijft het. Zo blijft een bal gemaakt van klei niet drijven, maar als je er een schaalteje van maakt wel.

## Benodigd materiaal

- Materialen voor het miniatuurbootje: bijvoorbeeld stevig papier, walnotendoppen, plankjes, schuursponsjes, kurken, petflessen, lege botervlootjes etc.
- Voor het vloten bouwen: 2 pallets, een heleboel lege (melk)pakken, enkele spanbanden, een peddel  
Eventueel verschillende voorwerpen en een waterbak

## Tips

- Deze activiteit is geschikt voor het insigne waterkunstwerk.



## Activiteitengebied



Buitenleven

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het land

# Minewaterkringloop

## Doel van de activiteit

De waterkringloop begrijpen door deze zelf na te maken. Tijdens dit spel wordt de werking van de kleine waterkringloop geleerd in een spelvorm.

## Beschrijving van de activiteit

### Minewaterkringloop:

**Stap 1:** teken de waterkringloop op de buitenkant van een plastic zak met zijsluitingen. Het voorbeeld kan je helpen.

**Stap 2:** vraag een volwassene om je te helpen water te verwarmen tot het langzaam verandert in stoom.

**Let op: het water mag niet koken.**

**Stap 3:** als je voedingskleurstof hebt, doe deze dan als eerste in de zak. Vul vervolgens de zak voor iets minder dan de helft met het warme water.

**Stap 4:** druk de zijsluiting van de plastic zak goed dicht. Hang de zak nu met schilderstape aan het raam (met de zijsluiting aan de bovenkant).

**Stap 5:** de waterkringloop gaat beginnen. Ga voor het raam zitten of staan en geniet van de show!

### Bijlage



## Benodigd materiaal

- Waterdampkaartje
- Regenkaartje
- Rivierkaartje

## Veiligheid

- Let op met kokend heet water.

## Tips

- Deze activiteit is onderdeel van het insigne waterkringloop voor welpen.
- Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 14, Leven in het water





## Activiteitengebied



Buitenleven

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



individueel, 1-8, 8-15,  
15 of meer personen,  
groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Explorers en roverscouts

## Locatie



Op het water

# Nachtelijke duik

## Doel van de activiteit

Als de zon ondergaat, trek jij je duik- of snorkeluitrusting aan, zet jij je masker op en stop jij je automaat of snorkel in je mond. Je ademt in en zakt de onderwaternacht in.

Ontdek hoe een nieuwe onderwaterwereld tot leven komt onder de gloed van je duiklamp.

## Beschrijving van de activiteit

Als je gaat nachtduiken kom je in een totaal andere onderwaterwereld terecht. Veel waterdieren en planten worden pas in de nacht actief, waardoor de onderwaterwereld er tijdens een avond- of nachtduik in het licht van jouw duiklamp heel anders uit ziet. Een avond- of nachtduik maak je met (een) ervaren duik-begeleider(s).

## Benodigd materiaal

- Snorkel- of duikmaterialen

## Tips

- Op [www.padi.com](http://www.padi.com) of [www.nob.nl](http://www.nob.nl) vind je een duikschool bij jou in de buurt waar je een proefduik kan maken.

## Activiteitengebied



Sport & spel

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Scouts

## Locatie



Op het land

# Nautisch havenspel

## Doel van de activiteit

In Nederland wordt er heel veel vervoerd door de binnenvaart. Doel van dit spel is zoveel mogelijk punten verdienen door zo veel mogelijk lading bij de juiste havens af te leveren.

## Beschrijving van de activiteit

### De havens (posten)

Er zijn vier Nederlandse havens (Eemshaven, Rotterdam, IJmuiden en Nijmegen), waar een leiding zit. Bij deze havens kunnen de roudekaarten en de ladingen gehaald worden. De leiding die bij de havens zitten hebben een stempel, pen, pakjes en roudekaarten. De roudekaarten mogen niet beginnen met de haven (post) waar de leiding zit. De lading kan bestaan uit 1, 2, 3 of 4 pakketjes. De hoeveelheid wordt bepaald door een spel, welke bij elke haven anders is:

- Haven 1 (Eemshaven): Dobbelen, het aantal ogen bepaalt hoeveel pakjes je mee krijgt. Bij 5 of 6 moet nogmaals gegooid worden.
- Haven 2 (Rotterdam): Lingo, in 4 beurten moet een vijf-letter woord worden geraden. Het aantal letters wat geraden wordt (of de plaats van deze letter goed is maakt niet uit) bepaalt het aantal pakjes.
- Haven 3 (IJmuiden): 21-en, je moet met 21-en van de leiding winnen. Het aantal waarmee je wint bepaalt het aantal pakjes. 21=4, 20=3, 19=2, 18 of minder=1.
- Haven 4 (Nijmegen): Lading-rad, je mag één keer aan de pijl van het lading-rad draaien. Het rad is verdeeld in 4 vakken. Het vak waar de pijl op blijft staan bepaalt het aantal pakjes.

### Spelverloop

Het spel wordt in rondes gespeeld. Bij elke ronde worden 4 kinderen gekozen. Deze 4 kinderen verdeel je in twee groepjes van 2. Het ene groepje is de piratenboot en het andere groepje de douaneboot (of 2 mensen van de leiding vervullen deze rollen). Van de overgebleven kinderen wordt van elk kind 1 voet aan de voet van een ander kind uit de groep vastgebonden.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Nautisch havenspel roudekaartjes
- Nautisch havenspel rangenkaartjes
- 2 dobbelstenen
- Pennen en papier
- 1 stok kaarten
- Ladingrad
- Piratenattributen (hoofddoek, sabel, ooglap)
- Douaneattributen (pet)
- Pakjes
- Stempels
- Dikke stift

## Tips

- Dit spel kan ook varend gespeeld worden.

Elk tweetal stelt een bepaald schip voor. Per tweetal wordt een rangkaartje uitgedeeld waarop staat wat voor een schip de kinderen zijn.

**Er zijn 9 oplopende scheepsrangen:**

- |                    |                    |                   |
|--------------------|--------------------|-------------------|
| 1. roeiboot/kano   | 4. duw-/sleepboot  | 7. containerschip |
| 2. vlet/zeilboot   | 5. passagiersschip | 8. tanker         |
| 3. jacht/motorboot | 6. cargoschip      | 9. marineschip    |

Op de rangkaartjes staat een cijfer, wat de rang aangeeft. Hoe hoger het cijfer, hoe hoger de rang.

De schepen gaan naar een willekeurige haven om een routekaart en pakketjes op te halen. Bij elke haven moeten de schepen een spel doen, wat bepaalt hoeveel pakjes ze meekrijgen om bij de laatste haven te bezorgen. Dit kunnen 1, 2, 3 of 4 pakjes zijn. Er wordt een willekeurige routekaart meegegeven, waar 1, 2 of 3 havens op kunnen staan. Dan gaan de schepen met hun lading en routekaart op weg. Op een routekaart staat welke route de schepen af moeten leggen voordat ze hun lading bij de laatste haven af kunnen leveren. Bij iedere haven wordt op de routekaart het vakje van die haven afgestempeld. Pas wanneer alle havens die op de routekaart staan zijn afgestempeld, is de routekaart en de afgegeven lading punten waard. De langste route, langs 3 havens, levert 6 punten op, langs 2 havens 3 punten en 1 haven 1 punt. Daarnaast levert elk afgeleverd pakje een punt op. Deze punten worden bij de laatste haven bijgeschreven op de routekaart.

De schepen kunnen tijdens hun reis pakjes van andere schepen afhandig maken. Hiervoor zijn de rangkaartjes. Een schip kan een ander schip tikken. Er wordt dan gekeken naar de rangkaartjes. Het schip met de hoogste rang krijgt alle pakjes van het schip met de laagste rang. Er wordt daarna nog wel van rangkaartje gewisseld. Wanneer een schip niet in het bezit is van een routekaart, mag het niet een ander schip tikken.

Onderweg kunnen de vrachtschepen aangehouden worden door een piratenschip of door het douaneschip. Deze schepen zijn herkenbaar aan een aantal attributen die ze bij zich moeten houden. Wanneer een schip getikt is door het piratenschip, moet de routekaart en de lading afgegeven worden. Er moet bij de dichtstbijzijnde haven een nieuwe routekaart en nieuwe lading gehaald worden. Bij de douane wordt er een afgestempeld vakje ongeldig gemaakt (m.b.v. een kruis erdoorheen). Dat betekent dus dat ze terug moeten naar de vorige haven om opnieuw een stempel te halen. Als de douane alle vakjes ongeldig heeft gemaakt, moet er een nieuwe routekaart gehaald worden bij een van de havens. Volle routekaarten kunnen niet meer gestolen of ongeldig gemaakt worden.

Halverwege het spel kunnen er 4 andere kinderen gekozen worden om piratenschip en douaneschip te zijn. Zorg ervoor dat elke ploeg een keer een piraat en een douanier heeft geleverd. De pakjes die door de piraten afgepakt zijn worden namelijk later bij de ploeg meegeteld. Winnaar is de ploeg die de meeste punten heeft verzameld met volle routekaarten, afgeleverde pakjes en afgepakte pakjes.

## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts*

## Locatie



*Op het land*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot, CWO  
Kielboot*

# Nautisch kimspeel

## Doel van de activiteit

Samenwerking, geheugen trainen en nautische kennis vergroten.

## Beschrijving van de activiteit

Op een tafel worden allerlei nautische onderdelen gelegd (kijk bijvoorbeeld bij de laag 3 infographic 'Aanbevolen of optionele uitrusting lieldevlet' van de NTR op de website van Scouting Nederland).

Een ploeg moet gedurende een minuut zoveel mogelijk dingen proberen te onthouden. Na een minuut gaat het laken erover en moet de ploeg zoveel mogelijk voorwerpen opschrijven. Laat de jeugdleden bij de voorwerpen ook opschrijven waarvoor dat onderdeel dient.

De ploeg die de meeste dingen weet op te schrijven en het juiste gebruiksdoel heeft genoteerd heeft gewonnen. Een ploeg kan een strategie afspreken om zoveel mogelijk onderdelen te kunnen onthouden.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Diversen: Onderdelen schip en tuig (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Diversen: Onderdelen schip en tuig (CWO RB I/II, III Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- Allerlei nautische onderdelen
- Nautische gereedschappen
- Laken
- Pen en papier
- Stopwatch

## Tips

- Kijk voor andere varianten eens op





## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15 personen,  
groepsactiviteit*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het land*

# Nautisch krantenmep

## Doel van de activiteit

Scheepstermen en -onderdelen leren kennen.

## Beschrijving van de activiteit

De groep zit in een kring. Iedereen in de kring kiest een eigen scheepsonderdeel en vertelt de betekenis hiervan aan de rest van de groep. In het midden gaat een mepper staan. De mepper probeert te onthouden wie welk onderdeel heeft genoemd.

Er wordt een scheepsonderdeel genoemd. De mepper probeert die persoon te slaan die het onderdeel bij de start van het spel heeft genoemd, maar deze persoon roept gauw een ander scheepsonderdeel, dat door één van de anderen in de kring gekozen is. Nu moet de mepper bedenken wie bij het nieuwe onderdeel hoort en die persoon proberen te slaan, enzovoort.

## Benodigd materiaal

- Kranten
- Lijstje met bootonderdelen

## Tips

- Deze activiteit is geschikt als onderdeel voor het welpeninsigne Aanmonsteren.
- Deze activiteit is geschikt als onderdeel voor het scoutsinsigne Welkom aan boord.

## Activiteitengebied



Expressie

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Explorers of roverscouts

## Locatie



Op het land

# Onderzeebootchallenge

## Doel van de activiteit

De eerste werkende poging tot het maken van een onderzeeboot komt naar alle waarschijnlijkheid van Leonardo da Vinci. Ga aan de slag en maak een zo realistisch mogelijke duikboot. De uitdaging om een goede duikboot te knutselen is groter dan je denkt!

## Beschrijving van de activiteit

Een onderzeeboot lijkt op het eerste gezicht een simpel apparaat, maar in werkelijkheid spelen er veel krachten om een onderzeeboot met lucht onderwater te laten gaan. De opwaartse druk van het water drukt de boot omhoog, de zwaartekracht duwt de boot naar beneden. Daarnaast gaat een onderzeeboot ook nog naar voren en/of opzij. Kortom: de uitdaging om een goede duikboot te knutselen is groter dan je denkt!

Ga aan de slag en maak een zo realistisch mogelijke duikboot die kan duiken en weer kan opstijgen in het water. Lukt het ook om trimvlakken te laten werken? Gebruik daarbij dit voorbeeld:



Ga met je stam of afdeling aan de slag en kijk wie de meest realistische duikboot gemaakt heeft.

## Benodigd materiaal

**Meestal heb je onderstaande dingen nodig:**

- Flinke bak met water
- Lege plastic flessen met draaidop (petflessen)
- Duct-tape
- Gekleurde tape
- Rietjes (of plastic slangetjes)
- Zand of klei
- Elastiekjes
- Boterhamzakjes
- Eventueel kleine afsluitbare kraantjes (die je kan aansluiten op de slangetjes)

## Tips

- Begin met wat proefjes om te testen hoe de 'krachten' onder water werken



## Activiteitengebied



Buitenleven, Expressie

## Duur van het spel



1-2 uur, 2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het water

# Onderwaterfotografie

## Doel van de activiteit

Onder water is veel meer te zien dan je zou verwachten als je er in zwemt of erop zeilt. Om het leven onder het wateroppervlak te kunnen zien kan je snorkelen of gaan duiken. Maar je kan ook een 'onderwaterkijker' maken om onder water te zien en foto's te maken!

## Beschrijving van de activiteit

Kijk op internet hoe je een 'onderwaterkijker' maakt. Vraag zo nodig hulp om de kijker te maken en ga aan de waterkant of vanuit een vlet of kano kijken welke dingen je onderwater kan zien met je kijker. Test de kijker op waterdichtheid en maak daarna 5 verschillende scherpe foto's van de bodem met een compactcamera of een smartphone in jouw onderwaterkijker, zonder het water troebel te maken en zonder een flitser te gebruiken. Zorg dat er herkenbare voorwerpen, plantjes of diertjes te zien zijn op de foto. Zoek met je nest op internet op welke plantjes of diertjes je hebt gezien.

## Benodigd materiaal

- Camera of smartphone
- Glazen of hardplastic plaatje
- Huishoudfolie
- Elastiekjes
- Plastic emmertje (bijvoorbeeld van Griekse yoghurt) of frisdrankfles
- Duct-tape

## Veiligheid

- Bij te koud weer is er kans op onderkoeling.
- Let bij een glazen plaatje op dat je geen snijwonden krijgt! Laat je eventueel helpen door de leiding.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Op internet staan voorbeelden van onderwaterkijkers:
- Biokaatje onderwaterkijker:



## Activiteitengebied



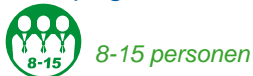
Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en roverscouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Parcourszeilen met extra uitdaging

## Doel van de activiteit

Behendigheid op het water oefenen.

## Beschrijving van de activiteit

Deelnemende boten worden ingedeeld in teams die 2, 3 of 4 boten groot zijn (afhankelijk van hoe moeilijk je het wil maken). Het speelveld bestaat uit een stuk water waarop een parcours is afgezet d.m.v. boeien of boeiboten.

Alle teams gaan met de boten naast elkaar liggen, waarna een dun, breekbaar lijntje wordt gespannen tussen de mast van elke boot en de mast van de boten van het team die ernaast liggen. Het lijntje tussen 2 boten is dusdanig lang dat het lijntje breekt zodra de boten te ver van elkaar af varen (bijvoorbeeld: groter dan 4 meter). In deze opstelling moet ieder team een parcours varen, zonder dat het lijntje breekt.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Voldoende dun (breekbaar) lijn

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Ga niet al te scherp. Door de verandering van windrichting is dit soms lastig te volgen.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*15-30  
min.* 15-30 min

## Groepsgrootte



*8-15* 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



*Bevers*

## Locatie



*Op het land*

# Peddelen in een drakenboot

## Doel van de activiteit

Bevers leren over de drakenbotenrace en vooral dat je goed moet luisteren en samenwerken om een (draken)boot vooruit te krijgen. Door goed naar de trom te luisteren en op het juiste moment te peddelen racen ze samen naar de finish.

### *Thema-introductie bevers*

*Sterre en Steven Stroom vertellen over de drakenbootraces. Het is belangrijk dat je allemaal in het goede ritme peddelt. Dan kom je snel vooruit en win je de race.*

## Beschrijving van de activiteit

Teken een boot (kano) met stoepkrijt op de grond. Bevers staan achter elkaar in de boot en hebben allemaal een peddel. Om en om houden ze de peddel links of rechts van de boot. Spreek af aan welke kant je begint met peddelen (bijvoorbeeld rechts). Eén van de leiding staat vooraan met een trom. Bij de eerste slag doen de bevers met de peddel rechts de peddel omhoog en naar beneden. Bij de volgende slag is links aan de beurt.

Na een paar keer oefenen maak je het moeilijker: wie niet op tijd peddelt is af. Tot slot gaat de drakenbotenrace beginnen. Hoe sneller het ritme, hoe harder we kunnen varen. Zouden we met z'n allen de eindstreep halen?

## Benodigd materiaal

- Stoepkrijt
- Voor elke bever een peddel of stok
- Trommel

## Veiligheid

- Maak van tevoren duidelijk dat peddels/stokken niet zijn bedoeld zijn om elkaar te slaan!
- Zorg dat er voldoende ruimte tussen de kinderen is.

## Tips

- Je kan de bevers ook een echte peddelbeweging laten maken, maar zorg dan wel voor voldoende ruimte tussen de kinderen zodat ze elkaar niet (al dan niet per ongeluk) raken.
- Je kan 2 kano's tekenen en tegen elkaar racen. De boten/bevers blijven de hele race op hun plek; de boot die het beste met de trom mee roeit wint dus de race.
- Om de race echter te laten lijken kan de leiding tegen de 'vaarrichting' in rennen tijdens het aanmoedigen.
- Meer informatie over drakenbootraces in China: 



## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het land

# Piraten en de kustwacht

## Doel van de activiteit

Nachtspel op het land in waterthema. Piraten willen een handelsroute op het water saboteren.

## Beschrijving van de activiteit

De groep wordt opgedeeld in twee teams: de piraten en de kustwacht. De piraten willen de handelsroute saboteren door de verschillende boeien op het vaarwater die de handelsroute markeren tot zinken te brengen. Dit is echter niet zo eenvoudig. De bouwer van deze handelsroute beveiligde de boeien, zodat deze niet door milieuvriendelijke materialen tot zinken kunnen worden gebracht. Alleen met natuurlijke materialen en een ecologische houding van de piraten kan een boei tot zinken worden gebracht. Het doel van de kustwacht is om de handelsroute te beschermen en het zinken van de boeien te verhinderen.

## Speluitleg

Beide groepen krijgen een kaart met daarop zes locaties, die de naam hebben van verschillende type boeien. De zes locaties liggen op ongeveer 500 meter van elkaar verspreid in een bosrijke omgeving. De piraten vertrekken als eerste naar een boei naar keuze onder begeleiding van een leider met een telefoon, terwijl de kustwacht op de startlocatie wacht. Eenmaal aangekomen op de eerste locatie, melden de piraten de kustwacht dat ze aangekomen zijn bij boei X. De kustwacht kan nu de achtervolging inzetten en proberen de piraten tegen te houden. Om een boei tot zinken te brengen, moeten de piraten een opdracht uitvoeren die bij deze specifieke boei hoort. Deze opdracht wordt door de begeleidende leider uitgelegd. De opdracht moet tot een goed einde gebracht worden voor de kustwacht ter plaatse is. Als dit lukt, is de boei gezonken en kunnen de piraten vertrekken voor de aankomst van de kustwacht. De piraten kiezen nu een nieuwe boei om tot zinken te gaan brengen. Indien de kustwacht de piraten al kan tegenhouden en/of onderscheppen voor of tijdens het tot zinken brengen van de vierde boei, wisselen de twee teams van rol. Iedere gezonken boei levert het team 1 punt op, het verhinderen van het zinken levert het andere team 1 punt op.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Knuppel, zak met afval + bakken om in te sorteren
- Morsecode x 2
- Zaklamp
- Twee emmers en een vergiet
- Zakdoek
- Theelichtjes en sterrenbeeldgids (Google: "sterrenbeelden in de zomer")
- Magnesiumstick en touwtje

## Tips

- Dit spel is zowel voor waterwelpen als voor waterscouts en waterexplorers. Voor de waterscouts en waterexplorers kan het speelveld uitgebreid worden en kunnen moeilijkere opdrachten gebruikt worden.

*De verschillende boeien en bijhorende opdrachten zijn:*

#### **Kardinale boei**

Bij deze boei hangt een plastic zak in een boom, gevuld met restafval, PMD, papier, karton, etc. Deze zak fungeert als pinata. Een piraat wordt geblinddoekt en moet de zak met een knuppel kapotslaan. Indien de zak leeg geslagen is, moeten de andere piraten zo snel mogelijk al het afval sorteren en in de juiste zak/bak doen. Als dit lukt voor de kustwacht aankomt, mogen ze vertrekken naar een volgende boei naar keuze.

#### **Bakboordboei**

De piraten worden in twee teams opgesplitst en op een voldoende grote afstand van elkaar geplaatst. Met een knijpkat/hand aangedreven zaklamp moeten ze het woord "EARTH HOUR" doorseinen met morsecode.

#### **Stuurboordboei**

Aan de ene kant staat een volle emmer, aan de andere kant een leeg emmertje. Met de hulp van een vergiet en teamwork moeten de piraten de lege emmer vullen tot een bepaalde hoogte met zo weinig mogelijk waterverspilling.

#### **Veiligvaarwaterboei**

Een speelgoedwagentje moet een afstand van 2 meter zien te overbruggen met behulp van windenergie. Om de wagen beter voorruit te laten gaan, krijgen de piraten enkele satéstokjes, een blad papier, een stoffen zakdoek en wat plakband ter beschikking. De windenergie wordt gecreëerd door de piraten die blazen vanaf de startlijn.

#### **Splitsingsboei**

De piraten worden opnieuw in twee teams verdeeld. Beide teams krijgen een sterrenbeeldgids. Het ene team moet met theelichtjes (een deel van) een sterrenbeeld op de grond uitzetten. Wanneer ze klaar zijn, moet het andere team raden welk sterrenbeeld uitgezet werd.

#### **Bijzonder gevaar boei**

De piraten moeten een vuurtje aansteken met enkel de hulp van een magnesiumstick. De proef is geslaagd wanneer een touwtje doorgebrand kan worden 25 cm boven de grond. Een optie is om deze boei verplicht als laatste te nemen. Deze boei is dan de vuurtoren (het einde van de vaarroute) en wordt dan het kampvuur waar alle scheepsmakkers na het spel bij elkaar komen.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*8-15, 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts en explorers*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot, CWO  
Kielboot*

# Piratenzeeslag op het water

## Doel van de activiteit

Het doel is zeilvaardigheden (en evt. roeivaardigheden) te oefenen in spelvorm. Waarbij het varen steeds moeilijker wordt. Elke boot is een piratenschip en de boten schieten op elkaar.

## Beschrijving van de activiteit

Elke boot krijgt de opdracht de kanonnen klaar te maken. De kanonnen zijn oude binnenbanden van fietsen die aan beide kanten van de vlet gespannen moeten worden tussen de dollen. Hiermee kan je tennisballen schieten. Als je een andere boot raakt met een tennisbal, dan krijgt de geraakte boot een handicap. De leiding dobbelt met een dobbelsteen om te bepalen welke handicap de geraakte boot krijgt. Bij de eerste keer 1 of 2 treffers verliezen ze de grootschoot, bij de volgende keer moet het grootzeil helemaal weg. Bij de volgende 1 of 2 treffers verliezen ze de eerste keer de fokkeschoot en de tweede keer de fok. Bij de volgende 1 of 2 treffers moet het roer eruit en bij de treffer daarna mogen er ook geen riemen meer worden gebruikt.

Het wordt dus steeds moeilijker om te blijven varen. De kinderen moeten zelf aangeven wanneer ze opgeven. Dit kan door middel van een witte vlag te hijsen. Ballen die in het water vallen kunnen door iedereen worden opgepikt, dit is weer extra munitie.

*Lees verder op de volgende pagina →*

## Benodigd materiaal

- Dollen
- Fietsbanden (binnenbanden of ander elastisch materiaal waarmee je een katapult kunt maken)
- Tennisballen
- Dobbelsteen

## Veiligheid

- Hoe vaker een boot geraakt is hoe onbestuurbaarder deze wordt. Daarom is het verstandig dit spel te spelen als er geen andere scheepvaart is.
- Houd de materialen bij de kinderen aan boord, zodat ze wel bijvoorbeeld een riem kunnen pakken als ze ergens tegenaan dreigen te varen.
- Het kan nodig zijn om als leiding te besluiten dat een boot te onbestuurbaar is en dat een team dus is uitgeschakeld.
- Zorg voor een gemotoriseerde leidingboot op hetzelfde vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Speel het spel bij windkracht 3 tot 4 aan hogerwal zodat de tennisballen niet tegen de kant drijven.
- Voeg nog extra attributen en namen toe zodat de kinderen echt in het piratenthema komen (zoals namen van piraten geven).

### Variaties

Verzamel kanonskogels (oude tennisballen bij tennisbanen). Verdeel de vloot in twee partijen en ontwerp een strijdplan.

#### Voorbeeld strijdplan 1

De piraten (ongewapend) vallen het galjoen (volgboot of ponton), bemand met een aantal verdedigers, aan. De piraten kunnen tot zinken worden gebracht door een voltreffer (een tennisbal in het zeil) van de verdedigers. Door aan een opdracht te voldoen mag hij weer meedoen aan het spel.

#### Voorbeeld strijdplan 2

Het op een onbewoond eiland (= steiger in de buurt) brengen van een kogel. Het galjoen heeft echter te weinig kogels en deze mogen worden opgehaald door zijn escortes. Als een piraat het galjoen toch entert, stelt hij direct een verdediger van het galjoen buiten dienst en neemt deze mee naar het onbewoonde eiland. Het spel eindigt zodra de piraten alle verdedigers van het galjoen hebben gehaald.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*1-2 uur*

## Groepsgrootte



*individueel, 1-8, 8-15, 15 of  
meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers, roverscouts  
en kaderleden*

## Locatie



*Aan de oever*

# Pop-pop-bootje maken

## Doel van de activiteit

Een pop-pop-boot is een bootje aangedreven door een waxinelichtje die zich zo vooruit beweegt. De pop-pop-boot is misschien wel een van de eerste en simpelste motoren die er ooit zijn uitgevonden. Hij is al in de elfde eeuw uitgevonden. Het maken van een pop-pop-boot is dus zonder veel ervaring te doen.

## Beschrijving van de activiteit

Wat is de werking van een pop-pop-motor? Een vlammetje (bijvoorbeeld van een waxinelichtje) verwarmt een metalen reservoir gevuld met water met daaraan 2 afvoerbuisjes. Het water in het reservoirtje zet door verwarming door het vlammetje uit. Het water spuit daardoor met enige snelheid uit de buisjes die onder het bootje in het water uitkomen. Daarna zuigt het motortje (langzamer) weer koud water op dat weer wordt verwarmd en daarna start het proces opnieuw. Doordat hij dus water 'spuugt' gaat het bootje vooruit.

Waar je dus voor moet zorgen, is dat het verwarmingselement waterdicht is. Als het gelijmd is, dan moet dat met watervaste warmtebestendige lijm (lijm uit een lijpistool smelt weg). Epoxylijm en constructielijm zijn goede lijmsoorten voor dit doel. Een pop-pop-boot ontwerpen is soms nog een lastig karwei. Het ontwerp moet aan een aantal eisen voldoen:

- Het ontwerp moet waterdicht zijn.
- Het ontwerp moet enigszins gestroomlijnd en licht zijn.
- Het moet tegen warmte kunnen (vooral het reservoir).
- Het model moet stabiel zijn.

Als basis kan je een drinkpak nemen of verpakkingen van blik. Bij een model van blik is het handig om veel gebruik te maken van vouwen. Hierdoor zijn er minder gaten te dichten met lijm/soldeer. Lijmpistool lijm is goed te gebruiken voor het afdichten van het model (het smelt wel snel). Het gebruik van kit wordt afgeraden omdat dit te plakkerig blijft. Zorg dat de boot symmetrisch is en dat het evenwichtspunt in het midden ligt. Houd rekening met het gewicht van lijm en het kaarsje. Een asymmetrische boot zal rondjes gaan varen. Maak eerst een tekening of schets van je ontwerp.

## Benodigd materiaal

- Schets
- Watervaste lijm
- Klein metalen buisje voor verwarmingselement of limonadeblikje
- Rietjes
- Waxinelichtje
- Verf (om het model af te maken)

## Tips

- Een voorbeeld van een model gemaakt van blik vind je hier:





## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*15-30 min*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Roeiboot, CWO  
Kielboot*

# Ringsteken/riddersteekspel op het water

## Doel van de activiteit

Al kanoënd of zeilend een stok door een ring steken. Behendigheid verkrijgen in het roeiend/zeilend uitvoeren van manoeuvres.

## Thema-introductie welpen

*Marala heeft een lange nek. Hier blijft regelmatig wat aan hangen. Mowgli vindt het er maar een beetje raar uitzien, maar Shanti vraagt zich af of dat ook moeilijk is om voor elkaar te krijgen. Marala heeft een leuk spel bedacht voor op de Waingoengarivier bij de Nishaani plaats: ridderlijk ringsteken! Twee welpen zitten in een kano. De achterste welp peddelt, de voorste heeft de stok om ring te steken.*

## Beschrijving van de activiteit

De bemanning van de vlet roeit of zeilt een koers waarbij een 'ring moet worden gestoken' door een ring die vastzit aan een lange stok of mast van een surfplank. De ring wordt gestoken door een stok die wordt vastgehouden door een bemanningslid die op het voordek zit of staat. Na het ringsteken moet de koers direct gewijzigd worden van het punt af, waar de ring aan bevestigd was.

## Variaties

Als de ring goed gestoken is, is er niets aan de hand. Als de ring niet gestoken is, wordt de kanobemanning door de rest van de groep bekogeld met waterzakjes. Maak het ringsteken moeilijker door het voorwerp vrij aan een lijn te hangen.

## Benodigd materiaal

- Ring aan lijn
- Sloot met overhangende takken of een gespannen lijn
- Stok
- Zakjes water
- Tweepersoonskano's of vletten

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Deze activiteit is te gebruiken voor kano: kanoën, manoeuvreren.
- Zorg bij zakjes gooien voor een kleine luchtbel in de zakjes, hierdoor blijven de zakjes die niet kapot zijn gegaan drijven. Na afloop worden alle zakjes verzameld.

*Lees verder op de volgende pagina →*



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)

## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Bever

## Locatie



Op het land

# Rozemarijn's spelletjes met water

## Doel van de activiteit

Als ik het speelveldje zie liggen ben ik niet meer te houden. Nu mogen we hier vast spelen met water! Rozemarijn helpt me aan water door een lange tuinslang te geven. Ik bedank haar en vraag of ze ook waterballonnen heeft. Rozemarijn knikt en gaat ze thuis halen. Samen hebben we de grootste lol.

## Beschrijving van de activiteit

### 1. Waterproof

O nee, de waterleiding is net kapot gegaan! Al het water spuit nu uit de leiding die op de grond ligt. Rozemarijn wil het water gebruiken om de plantjes water te geven. Zijn de bevers 'waterproof' genoeg om het water weer de goede kant uit te krijgen?

De bevers gaan een nieuwe waterleiding aanleggen vanaf de gesprongen leiding naar de tuin van Rozemarijn. Om de beurt kiezen de bevers een stuk uit om aan te leggen. Lukt het de bevers om samen snel een waterleiding van de bron naar de tuin te leggen? Ze moeten wel om het huis heen. De tuin van Rozemarijn bestaat uit een veld van 8 bij 10 stoeptegels (of iets dergelijks). In het midden staat Rozemarijns huis (2 bij 3 stoeptegels). In de ene hoek is de gesprongen waterleiding en diagonaal over staan de planten die dorst hebben. Er liggen meerdere waterleidingen die passen op de stoeptegels.

### 2. Tussen de druppels door

Steven houdt niet zo van regen en zegt dat hij straks tussen de druppels door kan lopen. Maar dan moet hij wel goed oefenen. Steven heeft al bedacht hoe hij dat gaat doen.

Een groepje bevers staat geblinddoekt op een rij naast elkaar, met de benen wijd en de handen tegen elkaar. Een ander groepje gaat nu proberen door deze rij naar de andere kant te komen. Dit kan door te proberen onder de benen door de kruipen, of onder de armen door te komen. Voelt iemand in de rij iemand onder de benen door kruipen, of onder de armen doorgaan, dan probeert de geblinddoekte bever deze persoon te tikken. De bever die getikt is, gaat dan terug en probeert het opnieuw. Is iedereen aan de overkant, dan wisselen de groepen.

Als extra moeilijkheid kan aan de bevers gezegd worden dat je niet door hetzelfde gat mag als een andere bever.

## Benodigd materiaal

### 1. Waterproof

- Groot laken/behangpapier met speelveld, huis, tuin en kapotte leiding erop getekend
- Een speelveldraster met stukken waterleiding erop getekend:
- Twintig rechte stukken
- Tien bochten

### 2. Tussen de druppels door

- Blinddoeken (groepsdas/theedoek)

### 3. Water overbrengen

- Grote T-shirts
- Waterballonnen

### 4. Drie op een rij

- Lint/touw of iets anders om veld uit te zetten
- Eventueel haringen voor het lint

### 5. Ren je nat!

- Dienblad
- Plastic bekertjes
- Pionnen
- Stopwatch
- Vier emmers
- Water

### 3. Water overbrengen

Sterre vindt water erg leuk en weet een stoer spel. Water in een ballon kan er niet uit, maar heel misschien wel als je heel hoog gooit? En om het een beetje moeilijker te maken, wil Sterre dit doen zonder handen.

Elke bever krijgt een groot T-shirt en een waterballon. Probeer nu de ballon omhoog te gooien met je T-shirt aan. Hoe hoog kun jij de ballon gooien en weer vangen met je T-shirt?

### 4. Drie op een rij

Hey, wat leuk: levende druppels en kruisjes! Een kruisje staat ook op de schatkaart en druppels water zijn best leuk om mee te spelen. Stanley wil wel graag alles goed op een rijtje hebben, de kruisjes bij de kruisjes en de druppels bij de druppels. Welke groep heeft als eerste drie dingen op een rijtje staan?

Op de grond wordt een veld uitgezet van 3x3. De bevers worden in twee groepen verdeeld. De ene groep doet de handen gekruist voor zich, de andere groep in een driehoek boven het hoofd, als waterdruppel. Om de beurt gaat een speler van een groep in het veld zitten. Wie heeft er als eerste drie spelers op een rij zitten?

### 5. Ren je nat!

Rebbel heeft heel veel dieren die nog water nodig hebben! De bevers kunnen wel even helpen met het brengen van water naar de andere kant. De bevers moeten in een korte tijd zoveel mogelijk water overbrengen.

Maak met de pionnen een slalombaan. De bevers moeten met een dienblad dat gevuld is met bekertjes water de hindernisbaan afleggen. Aan het begin en aan het einde van de baan staan emmers. De emmer aan het begin is gevuld met water.

De groep wordt in tweeën gesplitst. Aan het begin worden de lege bekertjes naast de emmer met water gezet. Als het beginsignaal klinkt, mogen de eerste twee bevers in de rij de bekertjes vullen en op het dienblad zetten. Daarna mag de bever die als eerste in de rij staat het dienblad oppakken en de hindernisbaan volgen. Aan het einde van de baan wordt het water dat in de bekertjes zit in de emmer gegooid. Nu mag de bever langs de hindernissen lopen en het dienblad en de bekertjes aan de volgende in de rij geven. Wie brengt er het meeste water over in dezelfde tijd? Als extra moeilijkheid kun je bij mooi weer de dienbladen hoog laten dragen (de bever moet onder het blad door kunnen kijken).

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en  
roverscouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Slag bij Waterloo

## Doel van de activiteit

Goed en snel manoeuvreren met de boot en de commando's leren kennen.

## Beschrijving van de activiteit

Iedere zeiler heeft een 'kanon' (werpbal aan een lijntje) en meerdere kogels, losse wisselballen aan boord. Binnen het slagveld (gebied afgezet door 4 boeien) wordt geprobeerd met het kanon (de werpbal) andere boten te raken. Als je zelf bent geraakt, wordt een van de wisselballen afgegeven en gaat het spel verder. Als je een ander geraakt hebt, moet je eerst om de dichtstbijzijnde boei varen voordat je weer mag afvuren (afgooien).

Het spel duurt een bepaalde tijd en na afloop is diegene die de meeste kogels aan boord heeft de winnaar.

## Variaties

Tijdens het verpicht ronden van de dichtstbijzijnde boei afgegooid mogen worden.

Een andere opdracht dan het rondn van de boei, of er een willekeurige of een bepaalde (b.v. bovenwindse) boei gerond moet worden, of terug gooien wel/niet mag.

Ook is hiervan vrij eenvoudig een teamspel te maken, indien je de teams kan onderscheiden en de kogels van de hele vloot (team) telt. Elementen als insluiten, vrijvaren en afdekken worden dan toegevoegd.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Per ploeg een vlet
- Boeien
- Grote bal en kleine ballen
- Fluit
- Ruim vaarwater

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Slalomparcours zeilen of roeien

## Doel van de activiteit

Behendigheid in het zeilen.

### Thema-introductie welpen

*Jacala en Malchi liggen in de Waingoengarivier, vlakbij de Nishaani plaats. Jacala loopt op te scheppen dat hij erg goed kan manoeuvreren. Malchi gelooft hem niet. Samen zetten ze een roei- of kanoparcours uit om te testen wie er het beste kan manoeuvreren.*

## Beschrijving van de activiteit

De boten moeten de baan tussen de boeien door zo snel mogelijk zeilend varen zonder de boeien te raken. Bij het missen van een doorgang of het raken van een boei zijn er strafpunten of seconden te geven.

### Variaties

- Bij zeilen: Door variatie in de breedte van de boeidoorgangen en stand ten opzichte van de windrichting, is de moeilijkheidsgraad sterk te beïnvloeden.
- Voor welpen: Varen met kano's of roeiboten.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Per ploeg of nest een vlet (voor welpen een kano of roeiboot)
- Boeien/staken/vlaggetjes van twee kleuren, voor het markeren van poortjes
- Ruim water, waarin een baan uitgezet kan worden
- Stopwatch

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Geef er een wedstrijdelement aan door de tijd op te nemen.
- Voor scouts: laat het parcours uitvoeren zonder roer.

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*30-60  
min.* 30-60 min

## Groepsgrootte



*8-15, 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en  
roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Kielboot*

# Slalom zeilen met handicap

## Doel van de activiteit

Leren manoeuvreren met de boot zonder roer.

## Beschrijving van de activiteit

Van de vlet van alle ploegen wordt het roer verwijderd. Alle ploegen moeten slalommen om een aantal boeien heen, alleen door gebruik te maken van de sturende werking van de zeilen. Bij de laatste boei wordt gekeerd en teruggevaren naar het startvak. Er mag geen riem worden gebruikt om het roer te vervangen.

Welke ploeg is het eerste terug?

## Variaties

Gebruik i.p.v. boeien verankerde ballonnen (een kleur per ploeg). Nu moet de ploeg de ballonnen meenemen of kapot prikken. Welke ploeg neemt de meeste ballonnen mee terug?



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Vlet per ploeg
- 3 a 4 boeien per ploeg
- Ruim open en rustig vaarwater

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Buitenleven,  
Samenleving, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts, explorers  
en roverscouts

## Locatie



Op het water

# Sleepnet clean up

## Doel van de activiteit

Help mee met het in kaart brengen van plastic dat in het water drijft. Voer 'sleepnetmetingen' uit vanaf een boot. Noteer je vangst en zet het 'gevangen' plastic op de interactieve kaart. Door het uitvoeren van deze meting draag je bij aan het verbeteren van de kennis over plastic afval in het water. Deze kennis is van groot belang voor wetenschappers om beter te begrijpen waar het plastic blijft en hoe het uiteindelijk in zee terecht komt. Met je meting draag je dus uiteindelijk een steentje bij aan een oplossing.

## Beschrijving van de activiteit

Vissen naar plastic kan makkelijk vanaf een lieveliet (of andere boot) met een zelfgebouwd sleepnet. Scouts4Science heeft samen met de wetenschappers van o.a. de Universiteit Antwerpen een sleepnet ontwikkeld dat naast een lieveliet of andere boot kan worden gehangen. Dit sleepnet kan je zelf maken met materialen die je bij elke grote bouwmarkt kunt kopen voor € 15,- tot € 20,-.

Samen met de waterlijnmeting voegt deze meting belangrijke waarnemingen toe waardoor betere inzichten in de plasticverspreiding worden verkregen. In het water wordt vaak ander plastic gevonden dan aan de waterkanten. Harde plastics zoals doppen e.d. vinden we vaker aan de waterkant, terwijl folies van verpakkingen juist vaker in het water drijven. Daarom is het goed om zowel metingen van plastic in het water als langs de waterkant te doen.

Om de sleepnetmeting goed uit te voeren heb je een aantal spullen nodig en is het handig om de meting aan de hand van een paar stappen uit te voeren. Deze staan beschreven in de handleiding en bouwbeschrijving, die hieronder te vinden zijn.

Om de sleepnetmeting goed te doen is het aan te raden om deze stap voor stap uit te voeren. Lees daarom de handleiding eerst een keer helemaal goed door voordat je begint. Je werkt bij voorkeur met je ploeg samen, maar zeker met minimaal 4 personen. Daarvan turft 1 persoon terwijl de ander(en) het afval uit het sleepnet telt. De andere twee personen besturen de boot en de zeilen.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Uitgeprinte turflijst of de webapplicatie

Wanneer je de turflijst gebruikt ook:

- Klembord
- Potloden (blijven werken op nat papier)
- Telefoon met camera
- Deksel of platte bak waar de vangst in opgevangen en geteld kan worden
- Vuilniszakken om de vangst in op te ruimen en af te voeren
- Watervaste stiften (optioneel)

## Veiligheid

- Zet het sleepnet niet uit als je hiermee een gevaarlijke situatie veroorzaakt.
- Mijd te ondiep water waar je boot of het sleepnet vast kan komen te zitten.
- Informeer jezelf goed over de weerverwachting, zodat je niet overvallen wordt door onverwachte weersveranderingen.
- Neem verder voldoende water mee. Smeer regelmatig met zonnebrand en draag een hoed of pet bij zonnig weer.
- We willen zelf geen plastic of spooknetten achterlaten in het water. Haal je sleepnet op als je het onverhoopt verliest
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



### De sleepnetmeting

Om een goede sleepnetmeting uit te voeren is het belangrijk om zorgvuldig enkele stappen te doorlopen.

#### Stap 1: Bepaal de locatie van de sleepnetmeting

Kies een vrij stuk water waar je de meting wil gaan doen. Kies een traject waarover je gaat slepen. De keuze voor het traject is onder andere afhankelijk van de windkracht en -richting. Kies een koers waarvan je zo min mogelijk van koers hoeft te veranderen. Merk op: ook een stuk water waar je niet direct heel veel plastic ziet is prima om het sleepnet uit te gooien en te meten. De onderzoekers willen juist een zo eerlijk mogelijk beeld van het plastic afval in het water. Dus probeer niet alleen water te bevissen waar je al heel veel plastic ziet drijven.

#### Stap 2: Leg basisgegevens van de meting en locaties vast

Vul de gegevens van de onderzoeker(s) in. Dus je naam, groepsnaam, met hoeveel personen je de meting hebt uitgevoerd en eventueel de Scouts4Science ID als je je van tevoren hebt aangemeld en een nummer hebt ontvangen.

- Beschrijf de startlocatie door de gps-coördinaten op te nemen (uit je telefoon of gps) of geef deze op de kaart aan (in de webapp).
- Hoe lang is het sleepnet te water geweest? Noteer de start- en eindtijd van de meting. Maak ook een foto op het moment dat het sleepnet te water gaat en weer opgehaald.
- Noteer verder wat de windkracht en de koers was tijdens het varen met het sleepnet over boord.

#### Stap 3: Voer de sleepnetmeting uit

Nu alle voorbereidingen zijn gedaan kun je aan de meting beginnen. Zorg ervoor dat het sleepnet van achter gesloten is doormiddel van een achtknoop of een mastworp (afhankelijk of je een zelfbouw net hebt of een pakket van Scouts4Science hebt ontvangen).

De handleiding en materiaallijst voor het maken van het Scouts4Science sleepnet is hier te vinden.



De handleiding voor het uitvoeren van een sleepnetmeting is hier te vinden:



De turflijst (om uit te printen) om je waarneming mee uit te voeren kan je hier vinden.



Je kunt ook je meting direct online invoeren op:



- Zet het net aan de loefzijde overboord. Je sleept het net naast de boot en niet achter de boot. Noteer de tijd waarop het sleepnet te water gaat en maak ook een foto met je telefoon met de plaatsbepaling aan.
- Haal het sleepnet na ongeveer een half uur weer binnen. Noteer de tijd en maak ook weer een foto met je telefoon met de plaatsbepaling aan.
- Leeg het net in het deksel of bak door de achtknoop of de mastworp los te maken. Doe dit op het voorplecht of in de kuip. Zorg ervoor dat de zeilen bedienbaar blijven voor de bemanning.
- Tel het plastic afval, de wieren en dieren in de vangst.
- Eén persoon turft het afval voordat het in de vuilniszak gaat.
- Overleg bij twijfel met je medeonderzoekers om wat voor soort plastic item het gaat. Als je bijvoorbeeld een stukje plastic vindt dat niet compleet is, maar waarvan de bron herkenbaar is, turf het dan al zijnde een compleet plastic item.
- Maak foto's van bijzondere afval items of van de wieren en dieren die je hebt opgevist en upload ze of stuur deze op. Leuke foto's van de meting zelf mag je ook altijd opsturen.
- Neem het opgeviste afval mee naar het clubgebouw om het daar op de juiste wijze in de afvalbakken te stoppen.

Bron: Scouts4Science



## Tips

- Deze activiteit is te combineren met de waterlijnmeting activiteit op de activiteitenbank.
- Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 13, Klimaatactie.





## Activiteitengebied



Buitenleven

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Aan de oever

# Slootaquarium

## Doel van de activiteit

Op een actieve manier door middel van buitenleven alles ontdekken over water. Water is in Nederland altijd dichtbij: een boerensloot, een brede rivier of een slingerende beek. Met diverse spelen uit het Watch Doeboek kun je veel experimenten doen om het water te ontdekken.

### Thema-introductie welpen

*Zoals de welpen weten, woont Jacala in het water. Hij vertelt: "Daar woon ik samen met allerlei waterdierpjes. In een zelfgemaakt slootaquarium kun je ze goed bekijken. Wees wel voorzichtig met wat je meeneemt! Aan het einde van de opkomst laat je de diertjes natuurlijk weer vrij op de plaats waar je ze gevonden hebt!"*

## Beschrijving van de activiteit

Gebruik een (grote) glazen pot of bak als aquarium. Vang waterbeestjes op in de sloot dichtbij je clubhuis. Gebruik daarvoor je zelfgemaakte schepnet, of schep met een klein bakje waterdierpjes uit het water. Neem waterpest mee. Vul je aquarium met slootwater. Doe de waterpest en de gevangen diertjes erin. Het is belangrijk dat er niet teveel beestjes bij elkaar zitten. Zet je slootaquarium op een koele plek, dus niet in de volle zon. Daar kunnen de waterdierpjes niet tegen. Laat, als je uitgekeken bent, de waterdierpjes weer vrij op de plek waar je ze gevangen hebt. Hierbij kun je met de jeugdleden natuurlijk een vragenlijst langslopen. Wat voor dier zie je? Kun je het dier natekenen? Misschien zelfs gekoppeld aan een internetzoektocht of ze kunnen vinden hoe het diertje heet om ze het gevonden dier helemaal te laten ontdekken!

## Benodigd materiaal

- Grote glazen pot of bak
- Slootwater
- Schepnet voor vangen van dieren
- Computer met internetverbinding (indien je dit ingebouwd hebt bij de opdrachten)

## Veiligheid

- Let op dat je jeugdleden niet in het water vallen.

## Tips

- Vraag de welpen hun laarzen mee te nemen.
- Deze activiteit is geschikt voor het insigne waterkringloop.







## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



Halve dag

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Roeiboot, CWO  
Kielboot

# Smokkelspel op het water

## Doel van de activiteit

Al zeilend smokkelwaar over de grens brengen.

## Beschrijving van de activiteit

Er zijn een aantal smokkelaars die hun smokkelwaar over de grens willen brengen. Ze worden hierbij gehinderd door een aantal douaneboten.

Het smokkelwaar moet kunnen blijven drijven en als grens kan een plas of gedeelte van het water gekozen worden, zodat de smokkelaars het smokkelwaar zeilend van het ene punt naar het andere kunnen vervoeren. Onderweg mag de douane controle uitvoeren, dat gaat d.m.v. kleine houtblokjes die aan boord van het smokkelschip gegooid moeten worden. Dit kan bijvoorbeeld ook met een willetje aan een lange lijn, waarmee dan het voordek geraakt moet worden.

Zodra het smokkelschip geraakt is, moet dit de lading overboord zetten waarna deze wordt opgepikt door de douaneboot. Een eventueel in de buurt varend smokkelschip mag de lading ook oppikken, maar het risico dat zij dan zelf gepakt worden is natuurlijk vrij groot. Indien dit zo is, hoeven ze slechts één lading af te zetten en mogen ze de rest houden.

Als de boten elkaar raken en dit is de schuld van de douane gaat het smokkelschip vrijuit. Als het smokkelschip de schuldige is moeten zij de lading afgeven.

De boot die de meeste lading afgepakt of overgebracht heeft is de winnaar. Het is misschien aan te raden om de smokkelaars in de meerderheid te laten, omdat dan de mogelijkheid om iets over te brengen groter is en het anders voor de douane boten te gemakkelijk wordt.

## Variaties

- De douane moet binnen een beperkte strook blijven.
- Roeiend in plaats van zeilend.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Man over boordmanoeuvre (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Man over boordmanoeuvre (CWO RB III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Drijvend smokkelwaar, houtblokjes
- Smokkelboten: zeilboten of roeiboten
- Douaneboten: moterboot

## Veiligheid

- Denk aan de vaarveiligheid.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Denk aan je botenmateriaal!

## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer  
personen, groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het land

# Storm op zee

## Doel van de activiteit

Storm op zee is een renspel en commandospel dat je binnen kunt spelen. Je kunt het gebruiken om jonge kinderen bij waterscoutinggroepen spelenderwijs aan commando's op het schip te laten wennen.

## Beschrijving van de activiteit

In dit spel zijn er meerdere commando's. Als zo'n commando geroepen wordt, moeten de kinderen doen wat het commando zegt:

- **Stuurboord:** rennen naar de rechterkant van de boot (= rechtermuur van het lokaal).
- **Bakboord:** rennen naar de linkerkant van de boot (= linkermuur van het lokaal).
- **Voorsteven (of voordek):** rennen naar de punt van de boot (= muur aan de voorkant van het lokaal).
- **Achtersteven (of achterdek):** rennen naar de achterkant van de boot (= muur aan de achterkant van het lokaal).
- **Kapitein op de brug (of kapitein):** rechtop staan en salueren naar de kapitein (en eventueel ook nog "Aye aye kapitein" antwoorden).
- **Mast:** allemaal rond de mast (emmer of paaltje) gaan staan.
- **Tweemansbootje:** met z'n tweeën achter elkaar gaan zitten.
- **Storm op zee:** plat op de grond gaan liggen.
- **Hozen:** allemaal water uit de boot scheppen.
- **Boot:** op je hurken zitten met je armen in een punt naar voren.
- **Koning:** je handen op je hoofd houden als een kroon.
- **Draak:** eng gezicht trekken met je armen in de lucht.
- **Ziek:** op je buik liggen.
- **Dood:** op je rug liggen met armen en benen recht omhoog.
- **Kanon:** op je knieën gaan zitten en een balletje van jezelf maken.

Lees verder op de volgende pagina →

## Veiligheid

- Let op dat ze voldoende ruimte hebben en niet makkelijk tegen elkaar opbotsen tijdens het spel.

De spelleider begint een verhaal te vertellen over een kapitein die moet gaan varen (improviseer wat, of roep desnoods gewoon alleen de commando's als je niet zo'n creatieve verhalenverzinner bent). Elke keer als er in het verhaal een woord voorkomt waar een commando voor is afgesproken, voeren de kinderen dit uit. Is er een speler te laat met het uitvoeren van een commando, of voert hij het verkeerde commando uit, dan is die speler af en gaat hij aan de kant zitten. Je gaat door tot het laatste kind over is. Die heeft gewonnen. Hou er wel rekening mee dat alle termen teveel zijn om in een keer te leren. De eerste keer dat je het spel speelt neem je maar een aantal symbolen en de volgende keren bouw je het langzaam op tot je een verhaal als dit kunt spelen:

Er was eens een kapitein en die moest bij de koning komen. Hij zei tegen de kapitein: "Ik wil dat je voor me naar het noorden gaat, want daar wordt mijn volk bedreigd door een draak." Nou, daarvoor wilde de kapitein wel helpen. Hij ging dus naar zijn boot en voer over een rivier, naar de zee in het oosten. Toen zijn boot eenmaal op zee was draaide hij bij naar het noorden! Maar het ging niet allemaal goed onderweg, want de kok was niet al te best en had niet genoeg groente ingeslagen. Een deel van de bemanning werd ziek en een aantal gingen er zelfs dood. Maar er bleven er genoeg over en daar kwamen ze al aan in het hoge noorden. De kapitein keek om zich heen en daar was hij, de boze draak! Gelukkig was er een slimme matroos die het kanon afvuurde en zo de draak doodde. Blij gingen ze weer terug naar het zuiden, waar de koning al een groot feest had georganiseerd. En ze leefden nog lang en gelukkig! (Dit verhaal komt uit een voorbeeld waarbij 'stuurboord', 'bakboord', 'voordek' en 'achterstevan' zijn vervangen door de vier windrichtingen).

## Tips

- Het aantal commando's is wat veel om in één keer te leren. De eerste keer dat je het spel speelt neem je maar een deel van de commando's en de volgende keren bouw je het langzaam op. Natuurlijk kan je het zo ver uitbreiden als je zelf wilt.
- Speel je het spel buiten in plaats van in het lokaal, teken dan een grote boot op de grond.
- Ben je een waterscoutinggroep, probeer dan de commando's te gebruiken zoals ze bij jullie groep gebruikelijk zijn.
- Is de groep kinderen erg aan elkaar gewaagd, dan hoeft een kind niet af te zijn als het de langzaamste is, maar krijgt het gewoon een strafpunt (bijvoorbeeld in de vorm van een knijper aan het shirt).
- Speel het spel als commando pinkelen: het commando moet alleen uitgevoerd worden als het voorafgegaan wordt door een ander woord. Voeren kinderen een commando uit, zonder dat ook dat extra woord is geroepen, dan zijn ze af. Dit geldt ook andersom.
- Is dit spel nog te moeilijk voor de kinderen, of doe je liever iets rustiger tijdens of vlak na het limonadedrinken, speel dan alle vogels vliegen.
- Een vergelijkbaar spel is Oe uit de jungle, waarin de commando's uit de windrichtingen bestaan





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Scouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Roeiboot

# Touwtrekken met een vlet

## Doel van de activiteit

Behendigheid op de vlet vergroten.

## Beschrijving van de activiteit

Op het achterdek van elke boot staat een bemanningslid, die de tros vasthoudt. Op het startsignaal beginnen de boten van elkaar af te roeien, tot een van beide boten voorbij een merkteken getrokken is, of het bemanningslid dat de tros vast houdt overboord getrokken is of de tros los laat.

Verwijder de roeren uit de boten.

## Variaties

- De twee groepjes gaan apart op een eigen lielevlet, aan de helmstokken van de boten wordt een touw gespannen met in het midden een theedoek. Beide boten moeten aan dezelfde kant een tonnetje in het water leggen. Het doel van het spel is om de theedoek langs je eigen tonnetje te krijgen, zoals bij touwtrekken. Alleen nu in plaats van trekken, moeten de groepjes wrikken of roeien. Het groepje die het eerst de theedoek langs zijn tonnetje krijgt heeft gewonnen en heeft één punt.
- Blinddoek de roeiers, zodat er zuiver met commando's gewerkt moet worden.
- Met een aan de spiegel bevestigd touw kan het ook met kano's of zeilend gespeeld worden.
- Twee boten met touw aan de boeg, beide verbonden aan dezelfde boei of boot die in het midden ligt. De deelnemers in de boot, op hun buik op het voordek moeten zichzelf naar de boei toetrekken. Wie er het eerst is wint. Een afvalsysteem is hier dus goed toepasbaar. Denk aan stootwillen voor op de boeg.
- Tijdens het trekken naar de boei moet de boot een keer 360 graden rondgedraaid zijn.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Touw
- Theedoek
- Twee tonnetjes
- Vletten

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*Halve dag*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Explorers en roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Kielboot*

# Varend uitvinden

## Doel van de activiteit

Samenwerken om een nieuw soort schip te ontwerpen en te experimenteren hoe hier gevaren mee kan worden.

## Beschrijving van de activiteit

Laat van twee vletten een catamaran (twee vletten naast elkaar) of een tweemaster (twee vletten achter elkaar) bouwen. Gebruik pionierpalen, sjorlijnen, stootwillen etc.

Met de gebouwde boot moet een traject of gewoon een stuk worden gezeild waarin overstag gegaan moet worden en waarin moet worden gegijpt. De ploegleden moeten zelf uitvogelen op welk moment het zeil over moet, welk zwaard moet worden opgehaald en welk roer werkt.

Wanneer het spannende van dit experimenteren af is kunnen er ook wedstrijden tussen meerdere 'creaties' worden gevaren.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Vaarproblematiek andersoortige schepen (CWO KB E, G Eisen Theorie)

## Benodigd materiaal

- 2 vletten
- Pionierpalen
- Sjurlijnen
- Stootwillen of autobanden
- Rustig vaarwater

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het water

# Vlot varen

## Doel van de activiteit

Met een klein vlot in zo kort mogelijke tijd een bepaalde afstand afleggen.

## Beschrijving van de activiteit

Voor dit spel heb je 1 of meerdere (gelijke) vlotjes nodig. Op ieder klein vlot gaat 1 speler zitten of staan. Elke speler moet zo snel mogelijk een aangegeven rechte baan te varen van ongeveer 15 meter lengte. Je kunt hier een wedstrijd van maken. Elke speler heeft 200 punten. Voor elke seconde die hij nodig heeft gaan er 5 punten af. Hoeveel punten houdt hij over? Het beginaantal punten en de te verliezen punten kunnen aangepast worden bij minder ervaren spelers (zoals welpen). Als een speler in het water valt, mag hij opnieuw beginnen. Er kan een maximaal aantal pogingen afgesproken worden.

## Variaties

- Het vlot kan al beschikbaar zijn. Het kan ook door de spelers zelf nog gemaakt moeten worden.
- De ploegen krijgen een tekening van een meerpersoonsvlot dat zelf gebouwd moet worden voordat een parcours gevaren wordt met de hele ploeg.

## Benodigd materiaal

- Een houten vlotje van ongeveer 1 bij 1 meter
- Een peddel van ongeveer 1 meter lengte
- Een stopwatch of iets dergelijks
- Of hout voor een vlotje van 1 bij 1 meter, touw en/of spijkers, hamer. Voor een groot vlot zijn bijvoorbeeld 3 tonnen nodig, vier 4-meter pio-palen, twee 2-meter pio-palen, pallets en pioniertouwen. Een voorbeeld hiervan staat op de foto.

## Veiligheid

- Let erop dat het rustig water is, zonder sterke stroming of andere vaartuigen.
- De spelers moeten kunnen zwemmen.
- Er liggen geen stenen e.d in het water waar je op terecht kan komen als je in het water valt. Of andere dingen waar je je aan kan bezeren.
- Het vlot heeft geen splinters.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest









## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer  
personen, groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Vossenjacht op het water

## Doel van de activiteit

De jagers moeten door list en zeilkunde de vos inhalen en de staart bemachtigen door de andere ploegen en de vos te slim af zijn.

## Beschrijving van de activiteit

Een ploeg is de vos, deze boot hijst de staart in de mast en vertrekt met enige voorsprong.

De jagers, de andere ploegen, volgen. De boot die het eerste de vos weet klem te varen neemt de staart over en is dan zelf vos, enz.

Om te zorgen dat de nieuwe vos een zekere voorsprong op de oude krijgt, moet deze laatste voor anker gaan en zijn zeilen strijken. Onmiddellijk hierna mogen de zeilen weer gehesen worden en het anker opgehaald om de jacht te kunnen voortzetten

## Variaties

- Dit spel kan ook roeiend of kanoënd gespeeld worden, alleen ankeren is dan voldoende voor de voorsprong. Hierdoor wordt het spel geschikt voor welpen.
- De vos heeft een snellere boot en blijft vos. Dan wordt geteld hoe vaak elke jager de vos klemgevaren heeft. De jager moet dan ankeren na het klemvaren.
- In plaats van klemvaren, kunnen de jagers ook gemerkte munitie krijgen. Het aantal treffers telt dan.
- De staart vervangen door een te slepen vlot. Als start dienen alle schepen eerst het vlot te zoeken.
- Een paar vossen, zodat de groep jagers per vos niet te groot wordt (kans op aanvaringen).

## Benodigd materiaal

- Vlet of kano
- Vossenstaart (vlag of uitgeplozen stuk touw)
- Diverse soorten vaarwater

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Kijk ook eens bij





Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Hijsen en strijken van de zeilen zowel stilliggend als varend (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Eenvoudig ankeren (CWO KB E, G Eisen Praktijk)
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*1-2 uur*

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en  
roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Kielboot*

# Vrachtvaarders

## Doel van de activiteit

Goed leren aanleggen en afvaren in een estafettespel.

## Beschrijving van de activiteit

De deelnemers worden verdeeld in 2 teams. Er ligt een geankerd vlot in het water met aan iedere kant een boot voor de deelnemers. Op het vlot ligt een mand en daarin liggen ca. 20 stuks 'vracht' (stokjes of iets anders). Op het vlot zijn van ieder team 1 of 2 deelnemers, die helpen bij het aanleggen van de boot. Op gelijke afstand van het vlot ligt aan beide kanten een boei met een mand eraan.

Op het startsein stappen de nummers 1 van een team uit de boot, pakken een stokje en met dat stokje stappen ze weer in de boot en laten zich varen naar de boei met de mand. Daar deponeren zij hun stokje in.

Ze varen weer snel terug naar het vlot, waar ze netjes afmeren en er wordt gewisseld. De nummers 2 gaan nu om een stokje en de nummers 1 gaan aan het roer en zo wisselt het door tot iedereen gevaren heeft of totdat de stokjes op zijn. Wie de meeste stokjes heeft, heeft gewonnen.

### Variaties

- Laten varen tot bepaald tijdstip en dan bepalen wie de meeste stokjes heeft.
- Alle ploegen tegen elkaar laten varen.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Afvaren en aankomen aan hoger wal (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Een vlot
- 2 boeien
- 3 manden
- 20 stokjes of iets anders.
- Eventueel een stopwatch
- 2 vletten zeilklaar
- Ruim en rustig vaarwater

## Veiligheid

- Zorg voor rustig vaarwater
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Buitenleven

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Op het land

# Waterachtbaan

## Doel van de activiteit

Als ploeg leren samenwerken en het besef laten ontstaan dat verplaatsing van water in een bepaalde richting niet altijd even eenvoudig is.

## Beschrijving van de activiteit

Ieder lid van de ploeg of speltak ontvangt een stuk kunststof regenpijp (hemelwaterafvoerpijp). De bedoeling is om een hoeveelheid water te verplaatsen over een behoorlijke afstand door middel van deze pijpen. De leden vormen door middel van het vasthouden en op elkaar laten aansluiten van de pijpen de weg die het water moet gaan afleggen.

Aan het startpunt staat een emmer met water, dat voorzichtig in de eerste pijp wordt geschonken. De houder van deze pijp zorgt ervoor dat het water in de juiste richting beweegt (richting buis 2), etc. Aan het eind van het parcours staat een lege emmer waarin het water terecht moet komen. Hoeveel water is er verloren onderweg? Welke ploeg heeft dit het snelst voor elkaar gekregen?

Na een eerste poging kan het spel nog een keer gespeeld worden om te bekijken welke verbeteringen aangebracht kunnen worden.

## Benodigd materiaal

- Emmers
- Water
- Stukken regenpijp van circa 1,5 meter lang en in de lengte doorgezaagd
- Liniaal
- Evt. stopwatch

## Tips

- Doe dit in een omgeving waar rustig met water mag worden geknoeid.

## Activiteitengebied



Internationaal

## Duur van het spel



15-30 min, 2-3 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het land

# Wateractiviteiten bij de Emaarate ruïne

## Doel van de activiteit

Uitdagende wateractiviteiten ondernemen en ondertussen van alles leren over andere landen.

### Thema-introductie welpen

*De Emaarate ruïne is een mysterieuze plek in de jungle, er worden vaak vreemde voorwerpen gevonden die uit de hele wereld komen. Daarmee is het een internationale plek geworden. Bij de Emaarate ruïne zijn vreemde voorwerpen van reizigers in het water beland, vaak door langsvarende boten. Weten de welpen uit welke landen deze voorwerpen komen? En wanneer ze een vlag op een boot zien, weten ze dan ook uit welk land die komt? Daarna kunnen ze bootjes maken met vlaggen en versieringen die bij het land van die vlag horen.*

## Beschrijving van de activiteit

### Puzzel

Oe weet dat er prachtige landschappen zijn in de wereld en wijst de welpen hierop. Ze heeft een puzzel van Europa met daarop ook de aangrenzende zeeën en oceanen en eventueel ook rivieren en meren. Zo kunnen de welpen leren hoeveel water er in Europa is en waar. Vraag de welpen ook waar ze heen gaan op vakantie en laat ze vanuit Nederland daarheen varen.

### Regatta/botenrace

Soms moet er snel door de jungle gereisd worden om ergens op tijd te komen. Dit wordt een soort wedstrijd. De welpen moeten proberen als eerste hun bootje over de eindstreep te halen en moeten dan de opdracht doen die op het briefje in de fles staat.

## Benodigd materiaal

### Puzzel

- Puzzel van Europa, met de landen, de oceanen, zeeën, rivieren en meren van Europa

### Regatta/botenrace

- Bootjes, gemaakt van klompen met een plaatje van een scout uit een ander land
- Lint of touw om de banen voor de botenrace uit te zetten
- Flesjes waar je opdrachtjes in kunt doen (flessenpost)
- Kaartjes van landen met eventueel een vlag erbij (de welpen moeten hier hun boot bij zetten)

### Pantomime

- Kaartjes met daarop een zin/vraag die de welp moet uitvoeren

### Liedjes zingen over water

- Kaartjes met hierop de verschillende liedjes of een cd met hierop de verschillende liedjes, zodat de welpen kunnen luisteren en meezingen
- Flessen met verschillende hoeveelheden water
- Stokjes om de flessen te bespelen



De welpen houden een race van bootjes uit verschillende landen, gemaakt van klompen met een zeil met daarop de vlag van een land. Aan de voorkant van de klomp maak je met een schroefoogje een touw vast met aan het eind een klosje. Je doet een wedstrijd door de welpen hun bootje naar zich toe te laten halen door het klosje op te winden. Ze mogen natuurlijk niet aan het touw te trekken. Je kunt de welpen nog extra een opdracht laten doen door kleine flesjes met flessenpost erin in het bootje te leggen. Heb je je boot over de eindstreep, voer dan de opdracht uit die op het briefje in het flesje staat. Als opdracht kun je de welpen hun boot bij het land laten zetten waar hun boot vandaan komt. Dit is dan te zien aan de vlag. Een vlag met een kangoeroe erop hoort bijvoorbeeld bij Australië en een vlag met een sinaasappel erop hoort bij Spanje.

### **Pantomime**

Vader Wolf kent veel verschillende talen, maar niet alle talen die overal ter wereld gesproken worden. Soms moet hij dan met gebaren praten door zijn poten en lichaam te gebruiken. Hij beeldt dan uit wat hij wil en zo praat hij met de anderen. Kunnen de welpen dit ook? Laat de welpen een woord uitbeelden. Bijvoorbeeld: roeien, regenen of golven van de zee. Laat de andere welpen dit woord raden en het zo mogelijk in het Engels zeggen. Help de welpen zo nodig met tips voor het uitbeelden.

### **Liedjes zingen over water**

In verschillende landen worden verschillende liedjes gezongen. Zo ook in de jungle. Hathi organiseert graag feesten uit andere landen en Malchi maakt graag muziek met flessen water. Zing met de welpen verschillende liedjes in verschillende talen over water en maak hier muziek bij met flessen water en een stokje. Bijvoorbeeld: 'Twee emmertjes water halen', 'Row row row your boat', 'Sûr le pont d'Avignon' en Bigi Kaiman (uit Suriname).

Zie ook dit YouTube-filmpje voor de uitspraak:



Je kunt ook nog bewegingen aanleren bij de liedjes.

## Activiteitengebied



*Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

# Waterfiets pionieren

## Doel van de activiteit

Pionieren niets voor waterscouts? Pionier eens een waterfiets!

## Beschrijving van de activiteit

Pionier een waterfiets: verwijder de achterband van een (oudere) fiets en maak schoepjes vast in de velg. Bij het voorwiel maak je een stuk hardboard op maat zodat dit aan een zijkant van het wiel kan worden vastgemaakt met tie-wraps. Bouw nu een vlot waar de fiets met het frame in komt te staan, maar zo dat de achterwielen en het voorwiel onder de naaf onderwater steken en er nog 'gefietst' en 'gestuurd' kan worden. Nu duwen de schoepjes het water naar achteren en gaat jouw waterfiets vooruit. Het stuur is het roer geworden.

Maak hierna een parcours in het water en ga oefenen. Maak er een wedstrijd van: ploegen tegen elkaar.

## Benodigd materiaal

- 3 boeien
- 3 ankers
- Materiaal om waterfiets(en) te bouwen

## Veiligheid

- Zorg voor minimaal 50 m<sup>2</sup> op veilig vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Duur van het spel



*30-60 min*

## Groepsgrootte



*1-8 personen, groepsactiviteit*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Op het water*

# Waterhockey

## Doel van de activiteit

Welke kanobemanning kan zo vaak mogelijk de bal in het doel (op het water) krijgen?

## Beschrijving van de activiteit

Zet met boeien op de hoekpunten een speelveld uit op het water en maak 2 teams. Beide teams krijgen een drijvend en geankerd doel (bijvoorbeeld gemaakt van 2 boeien) op het speelveld toegewezen.

Peddelend met de kano moet de bal in het doel van de tegenpartij gewerkt worden. De bal mag alleen met een peddel aangeraakt worden.

## Benodigd materiaal

- Een grote bal
- Twee drijfdoelen (4 boeien/ankers)
- Vier boeien met anker op de hoekpunten van het speelveld
- Een fluit
- Eénpersoonskano's of Canadese kano's
- Snelle boot voor de scheidsrechter

## Veiligheid

- Speel dit spel op een afgebakend gebied op een meer/plas.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Maak als variatie alleen gebruik van Canadese kano's.

## Activiteitengebied



*Sport & Spel*

## Leeftijdsgroep



*Welpen en scouts*

## Locatie



*Aan de oever*

# Waterhoos estafette

## Doel van de activiteit

Met je nest/ploeg zo snel mogelijk je boot leeg hozen.

## Beschrijving van de activiteit

Het kan gebeuren dat je boot tijdens het varen vol water stroomt. Dan is het belangrijk om te weten hoe je het water er weer snel uit kan krijgen om verder te kunnen varen. Als je vaart met een boot met een zwaardkast, dan moet je die eerst 'dichtmaken' met een doek of een andere lap stof. Daarna moet er heel snel gehoosd worden totdat de zwaardkast boven water is gekomen (er kan dan geen water meer langs het doek in de zwaardkast de boot in stromen). Daarna kan er rustig verder gehoosd worden totdat de boot weer helemaal leeg is.

Per nest of ploeg begin je met een boot vol met water. De nesten/ploegen strijden tegen elkaar, wie als eerste de boot leeg heeft gehoosd, wint.

## Benodigd materiaal

- Per nest/ploeg 1 boot
- Diverse hoosblikken
- Een doek of dweil

## Veiligheid

- Wijs de welpen of scouts er op dat je de boten niet beschadigt tijdens het hozen (de lak moet er dus op blijven zitten).
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Als je werkt met een stopwatch kun je één boot vol met water laten lopen in plaats van voor elke ploeg één.
- Zorg ervoor dat elke boot begint met evenveel water in de boot.





## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen

## Locatie



Op het land

# Waterkringloopspel

## Doel van de activiteit

Tijdens dit spel wordt de werking van de korte waterkringloop geleerd in een spelvorm.

## Beschrijving van de activiteit

Marala zit met Jacala bij de Talaab poel als Mowgli en Shanti aan komen lopen. Shanti vraagt of Marala en Jacala weten waar het water in de Talaab poel vandaan komt. Marala weet dat de Kanyerivier in de Talaabpoel stroomt maar hij weet niet hoe het water in de Kanyerivier komt. Jacala weet dat wel: als de zon schijnt wordt niet alleen de lucht warmer maar ook het water. Hoe warmer het water, hoe meer water er verdampt en hoog in de lucht wolken vormen. Deze wolken worden meegenomen door de wind. Ergens anders komt het water dan als regen weer naar beneden in o.a. de Kanyerivier.

De kleine waterkringloop is: water verdampt op zee, waarna het regent in de bergen en het via de rivieren weer naar zee gebracht wordt.

Mowgli vindt het maar lastig, waarop Marala en Jacala een spel bedenken. De welpen zullen zelf het water van de bergen naar de zee moeten brengen in de juiste volgorde. De bergen, het dal en de zee zijn posten. Als ze zijn aangekomen op de volgende locatie kunnen ze hun kaartje inwisselen voor het volgende kaartje dat nodig is. Maar helaas is het weer ook een factor tijdens de waterkringloop. Als er geen zonneschijn is verdampt het water niet. Onderweg kan je dus getikt worden door het “weer” en moet je je kaartje inleveren.

## Benodigd materiaal

- Waterdampkaartje
- Regenkaartje
- Rivierkaartje

## Tips

- Deze activiteit is onderdeel van het insigne waterkringloop voor welpen.
- Deze activiteit heeft betrekking op de duurzame ontwikkelingsdoelen:

Doel 14,  
Leven in  
het water  
en Doel 15,  
Leven op  
het land.



## Activiteitengebied



Buitenleven, Samenleving

## Duur van het spel



2-3 uur

## Groepsgrootte



Individueel, 1-8, 8-15,  
15 of meer personen,  
groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts, explorers  
en roverscouts

## Locatie



Aan de oever

# Waterlijn clean-up

## Doel van de activiteit

In het water wordt vaak ander plastic gevonden dan aan de waterkant. Harde plastics zoals doppen e.d. vinden we vaker aan de waterkant, terwijl folies van verpakkingen juist vaker in het water drijven. Daarom is het goed om zowel metingen van plastic in het water als langs de waterkant te doen.

Samen met de sleepnetmeting, die je elders in dit boek aantreft, voegt deze meting belangrijke waarnemingen toe voor de wetenschap, waar je jouw metingen ook inlevert. Hierdoor worden betere inzichten in de verspreiding van plastic verkregen.

## Beschrijving van de activiteit

Om de waterlijnmeting goed uit te voeren heb je een aantal spullen nodig en is het handig om de meting aan de hand van een paar stappen uit te voeren.

Voor het uitvoeren van deze meting draag je bij aan het verbeteren van de kennis over plastic afval in en rond het water. Deze kennis is van groot belang voor wetenschappers om beter te begrijpen waar het plastic blijft en hoe het uiteindelijk in zee terecht komt. Met je meting draag je dus uiteindelijk een steentje bij aan een oplossing voor de plasticsoup.

## Voor je begint

Om de waterlijnmeting goed te doen is het aan te raden om deze stap voor stap uit te voeren. Lees daarom de handleiding hieronder eerst een keer helemaal goed door voordat je begint. Je werkt bij voorkeur met je ploeg samen, maar zeker met minimaal 2 personen. Daarvan turft 1 persoon terwijl de ander(en) het afval oprapen.

## De waterlijnmeting

Om een goede waterlijnmeting uit te voeren is het belangrijk om zorgvuldig enkele stappen te doorlopen.

Lees verder op de volgende pagina →

## Benodigd materiaal

- Uitgeprinte turflijst of de webapplicatie

Wanneer je de turflijst gebruikt ook:

- Klembord
- Potloden (blijven werken op nat papier)
- Telefoon met camera
- Meetlint (100 m)
- Kwadrant (vierkant van 20-bij-20cm)
- Vuilniszakken om de vangst in op te ruimen en af te voeren
- Werkhandschoenen
- Afvalgrijper
- Watervaste stiften (optioneel)

Of een projectkist met inhoud

## Veiligheid

- Mijd stukken waterlijn waar je vast kunt komen te zitten in drijfzand of het slik.
- Informeer jezelf goed of het water opkomt of afgaat en tot hoe hoog het water kan komen.
- Neem voldoende water mee.
- Smeer regelmatig met zonnebrand en draag een hoed of pet bij zonnig weer.
- Scouts hebben zorg voor de natuur. Betreed daarom geen kwetsbare natuurgebieden.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



### Stap 1: Bepaal de locatie van de waterlijnmeting

- Kies een stuk waterlijn waar je de meting wil gaan doen. Zorg ervoor dat je stuk niet dat van een andere ploeg overlapt. Kies een lengte waarover je gaat meten. De keuze voor de lengte is afhankelijk van de hoeveelheid plastic en de variatie in het soort (type) waterlijn. Bijvoorbeeld als er een stukje rietkraag van enkele meters is, maar de rest van de waterlijn is strand, splits de waterlijnmeting dan in 2 verschillende metingen: 1) een meting langs de rietkraag (van b.v. 5 meter) en 2) een meting langs de onbegroeide waterlijn (van b.v. 25 of 50 meter).
- Merk op: ook een stuk waterlijn waar je niet direct heel veel plastic ziet is een prima waterlijn om te meten. De onderzoekers willen juist een zo eerlijk mogelijk beeld van het plastic afval. Dus probeer niet alleen stukken waterlijn te kiezen waar je heel veel plastic ziet liggen.
- Meet met het meetlint de lengte en breedte van de waterlijn en markeer het begin en eind goed met bijvoorbeeld een stok, steen of streep in het zand. Maak tevens een foto van het begin en het eind van de waterlijn waarlangs je gaat meten.

### Stap 2: Leg basisgegevens van de meting en locaties vast

- Vul de gegevens van de onderzoeker(s) in. Dus je naam, groepsnaam, met hoeveel personen je de meting hebt uitgevoerd en eventueel de Scouts4Science ID als je je van tevoren hebt aangemeld en een nummer hebt ontvangen.
- Beschrijf de locatie door de gps-coördinaten op te nemen (uit je telefoon of gps) of geef deze op de kaart aan (in de webapp).
- Hoe lang is de gemeten waterlijn uiteindelijk? En hoe breed? Wat voor waterlijn is het? Is het zandig of modderig (b.v. strand of wad/slik), verhard (bv. stortstenen of een dijk), of staat er begroeiing?
- In het geval er begroeiing is gaat het dan om riet of een ander type begroeiing? Tel vervolgens ook het aantal scheuten/sprieten in een stukje van 15-bij-15 cm met behulp van het kwadrant.
- Noteer verder hoe het met de waterstand staat op het moment van meten. Wordt de meting gedaan tijdens hoog of laag water? Of is dit niet van toepassing omdat er geen getijden zijn het gebied waar je de waterlijnmeting uitvoert?

### Tips

- Scouts4Science heeft enkele (gratis) projectkisten beschikbaar met alle benodigde materialen voor een groep tot 24 personen per kist.



- Deze activiteit is goed te combineren met de sleepnet meting.
- Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 13, Klimaatactie.



**Stap 3: Voer de waterlijnmeting uit**

- Nu alle voorbereidingen zijn gedaan kun je aan de meting beginnen. Je loopt in banen van 1 tot 3 meter evenwijdig aan de waterlijn en raapt alle zichtbare plastic afval op. Je loopt het stuk meerdere keren af of met meerdere personen tot het afgezette stuk waterlijn schoon is.
- Eén persoon turft het afval voordat het in de vuilniszak gaat.
- Overleg bij twijfel met je medeonderzoekers om wat voor soort plastic item het gaat. Als je bijvoorbeeld een stukje plastic vindt dat niet compleet is maar waarvan de bron herkenbaar is, dan turf je dat. Bijvoorbeeld een stukje dop van 2cm tel je als dop en niet als stukje. Herken je de bron niet, dan komt de turf wel bij het stukje.
- Detailmeting: zoek in een stukje van 15-bij-15 cm (gebruik weer het kwadraat) korrels, brokjes en stukjes plastic. Probeer een stukje waterlijn te kiezen dat representatief is voor de waterlijn. Een stukje vloedmerk is hiervoor zeer geschikt.
- Maak foto's van bijzondere afval items en upload ze of stuur deze op. Leuke foto's van de meting zelf mag je ook altijd opsturen.
- Neem het afval mee naar het clubgebouw om het daar op de juiste wijze in de afvalbakken te stoppen.

**Stap 4: Verstuur de meting naar Scouts4Science**

Als laatste stap is het belangrijk om je meting te versturen naar Scouts4Science. Om het iedere deelnemer zo makkelijk mogelijk te maken zijn er verschillende mogelijkheden om de metingen te versturen naar Scouts4Science.

Je kunt de turflijst voor de waterlijnmeting gebruiken



Of je kunt de waterlijnmeting gelijk invoeren op de webapp. Ook kun je een foto van de ingevulde turflijst insturen op de webapp.



Of door [waterlijnmeting@scouts4science](mailto:waterlijnmeting@scouts4science) een mail te sturen



## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

## Locatie



Aan de oever

# Waterreus is op jacht

## Doel van de activiteit

Een spel voor een warme dag: de waterreus verhinderen om een slachtoffer op te tillen.

### Thema-introductie welpen

*Jacala en Malchi zijn niet de enige waterdieren die in de Waingoengarivier leven. Vlak bij de Khaali Jagah vlakke leeft een waterreus. Ook Marala heeft hem wel eens gezien en weet een leuk spel met deze waterreus.*

## Beschrijving van de activiteit

Op een signaal moet iedereen naar de overkant van het water lopen, maar halverwege staat de waterreus. De waterreus roept wie hij wil vangen. De anderen spelers moeten proberen om dit te verhinderen. Ze moeten hun handen op de rug of voor de borst houden, zodat ze deze niet gaan gebruiken.

## Benodigd materiaal

- Ondiep water
- Eventueel fluitje

## Veiligheid

- Wees alert op verschillende dieptes in het water waardoor er gestruikeld kan worden.



## Activiteitengebied



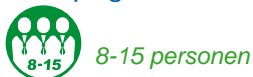
*Uitdagende  
Scoutingtechnieken,  
Veilig & Gezond*

## Duur van het spel



*2-3 uur*

## Groepsgrootte



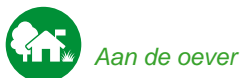
*8-15 personen*

## Leeftijdsgroep



*Welpen*

## Locatie



*Aan de oever*

# Winters waterwakken spel

## Doel van de activiteit

De welpen leren wat ze moeten doen als ze in het water (ijs) vallen in de winter.

## Beschrijving van de activiteit

Ga met de welpen naar het lokale binnenzwembad en laat een "professional" hen leren hoe bijvoorbeeld uit een wak te komen. Reddend zwemmen kan hier een onderdeel van zijn. Voor waterwelpen: neem een kano of optimist mee. Leer de welpen wat te doen wanneer deze omslaat/kapseist. Oefen dit met en zonder reddingsvest.

## Veiligheid

- Zorg voor voldoende toezicht. Vraag ook alleen een gecertificeerd persoon dit programma te leiden.
- Alle welpen dienen minimaal zwemdiploma A te hebben.

## Tips

- Werk samen met een lokale duikvereniging of reddingsbrigade voor de veiligheid.

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min, 2-3 uur

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers  
en roverscouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Roeiboot, CWO  
Kielboot

# Wrik-, roei- en zeilwedstrijd

## Doel van de activiteit

Wedstrijd waar alle drie de manieren van voortbewegen zijn opgenomen. De ene persoon is goed in roeien, de ander in zeilen, de ander in wrikken. Hiermee geef je iedereen kans op de winst.

## Beschrijving van de activiteit

Het wedstrijdveld bestaat uit 2 boeien welke op redelijke afstand van elkaar liggen (de afstand die wordt gekozen is passend bij de leeftijdsgroep). Eén boei hoog (bovenwinds) en één boei laag. De wedstrijd start bij de hoge boei met alle deelnemende vletten naast elkaar. Er wordt begonnen met wrikken naar de lager gelegen boei. Hier aangekomen wordt er gewisseld naar roeien en gaat de wedstrijd terug naar de hoge boei. Tijdens het rondje moeten de zeilen gehesen worden en gaat de wedstrijd over in een zeilwedstrijd. Eerst een rak voor de wind, de lage boei rondje en opkruisen naar de hoge boei. Hier is de finish.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Jagen (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Wrikken (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Vletten met complete uitrusting voor zeilen, roeien en wrikken
- 2 boeien

## Veiligheid

- Let op andere scheepvaart.
- Vermijd drukke vaarroutes.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Maak de afstand van de baan uitdagend voor de deelnemers.
- Je kunt een spiekbriefje maken met de volgorde.
- Als sommige termen niet voor alle scouts vanzelfsprekend zijn, dan is het handig deze nader toe te lichten.



## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Yahtzee op zee

## Doel van de activiteit

Spelenderwijs zeilinstructie geven met leuke opdrachten.

## Beschrijving van de activiteit

Maak zes opdrachten en nummer deze. Er wordt nu gegooid met een (grote) dobbelsteen en het aantal ogen dat valt bepaalt het station waar de opdracht moet worden gedaan. Na het uitvoeren van de opdracht kom je terug bij het startpunt om opnieuw te gooien.

Bij een station is elke opdracht in tweevoud aanwezig, zodat lang wachten kan worden voorkomen. Indien een ploeg voor de tweede keer hetzelfde aantal ogen gooit (dus voor een station waarvan de opdracht al is gedaan), mag opnieuw worden gegooid, tot er een nummer van een station wordt gegooid waar nog geen opdracht is uitgevoerd.

- Bij de boei omslaan en weer oprichten.
- Draai drie ronden om de boei.
- Vaar dit parcours.
- Maak een opschieter en leg aan.
- Pak de ballen en gooi ze in de mand op de wal zonder dat je komt stil te liggen.
- Loop naar de leiding en ga iets drinken.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Per ploeg een vlet
- Een boei
- Een papier per boot met een te varen parcours erop
- Ballen
- Iets te drinken
- Mand
- Ruim vaarwater
- Dobbelsteen (liefst groot)

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Let op dat je de opdracht 'omslaan' alleen bij mooi weer laat uitvoeren.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



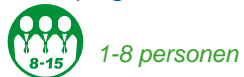
Expressie

## Duur van het spel



2-3 uur, halve dag

## Groepsgrootte



1-8 personen

## Leeftijdsgroep



Explorers en roverscouts

## Locatie



Op het land

# Zeeslag de film

## Doel van de activiteit

Maak samen de stukjes voor een complete film over een zeeslag. Iedereen krijgt een functie of rol die nodig is bij het maken van de film.

## Beschrijving van de activiteit

Creëer een film over een zeeslag. Hierbij heeft iedereen een rol die past bij zijn vaardigheid. Bij de film zijn er bijvoorbeeld de volgende rollen/functies:

- Scriptschrijvers
- Minimaal 2 acteurs
- Een voice-over
- Minimaal 2 scheepsmodelmakers (of regelaars)
- Een modeldecorbouwer

Deze film kan je eventueel volledig op afstand maken: iedereen maakt dan een stukje van de film en die stukjes ga je uiteindelijk samenvoegen tot één product.

Je begint uiteraard met een script, je maakt een verhaal over een zeeslag. Dus je hebt twee partijen, hun schepen en natuurlijk een aantal dramatische gesprekken. Daarna maak je een filmplan, hier bepaal je welke scènes je filmt. Bijvoorbeeld een dialoog of een 'zeeslag' met de modellen.

Voor het filmen met de modellen kun je een geschilderde achtergrond gebruiken en eventueel echt water. Bij de dialogen/gesprekken kun je een virtuele achtergrond gebruiken. Sommige webcams bieden daar mogelijkheden voor. Soms kun je ook werken met een groene achtergrond die je later vervangt.

De modellen voor de zeeslagen kun je zelf maken of die ergens regelen, ze hoeven niet super gedetailleerd te zijn als je niet al te dichtbij komt met een camera of ze slecht te zien zijn door bijvoorbeeld 'mist'.

Uiteindelijk ga je alle gefilmde stukjes samenvoegen en monteren tot een film.

Je kunt een online premiere organiseren.

## Benodigd materiaal

- Vellen papier voor het script/scèneplan
- Materiaal voor de modellen
- Materiaal voor het minidecor

## Tips

- Kijk goed naar de verschillende soorten software en de mogelijkheden.
- Ga eerst eens op zoek naar een lijst van bekende zeeslagen en maak er daar eens een van na.





## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15 personen

## Leeftijdsgroep



Bevers en welpen

## Locatie



Op het land

# Zeeslag op het dek

## Doel van de activiteit

Oefenen met coördinaten en scheepvaartbenamingen.

### Thema-introductie bevers

*Sterre en Steven spelen op het dek een piratenzeeslag, ze laten het zeil naar beneden hangen en tekenen twee vloten met schepen op het dek. Een voor een gooien ze een propje naar de andere kant en roepen "BAM!". Als het propje een schip raakt roept de ander "BOEM" of nog harder, als het niets raakt, "PLONS!". Wie heeft als eerste alle piratenschepen van de ander laten zinken?*

### Thema-introductie welpen

*Oe, Jacala, Marala en Dahinda hebben in de Waingoengarivier, vlakbij de Khaali Jagah vlakte, een boot liggen. Samen spelen ze op het dek een piratenzeeslag, ze laten het zeil dan naar beneden hangen en tekenen twee vloten met schepen op het dek. Een voor een gooien ze een propje naar de andere kant en roepen "BAM!". Als het propje een schip raakt roept de ander "BOEM" of nog harder, als het niets raakt, "PLONS!". Wie heeft als eerste alle piratenschepen van de ander laten zinken?*

## Beschrijving van de activiteit

In een lokaal (of buiten) hang je een laken (of zeilen) waarmee het lokaal in tweeën gedeeld wordt. Aan beide kanten van het laken/zeil wordt een speelveld met totaal tien bij tien speelhokjes uitgezet. Aan de zijkanten van het veld staan nummers aan de onderzijde letters.

De bevers maken per koloniedeel 5 boten ter grootte van 2, 3, 3, 4 en 5 vakjes. Deze boten worden per groepje (koloniedeel) willekeurig verdeeld over het eigen speelveld. Let op: de boten mogen niet over/op elkaar of diagonaal worden geplaatst. Tip: de winstkans is te vergroten door de boten tactisch of ver uit elkaar te plaatsen.

## Benodigd materiaal

- Voor het maken van de bootjes: creatief materiaal zoals papier/karton en verf/stiften.
- Voor het uitzetten van het speelveld en de vakjes: krijt, schilderstape of touwen.
- Voor het scherm: doeken/lakens of zeil en bevestigingsmateriaal zoals touw of tape.
- Voor de geschoten plekken: pen/stift en ruitjespapier.
- Voor het markeren van geschoten/geraakte plekken: pionnen of rode papierpropjes of bekertjes.

## Veiligheid

- Let bij de 'gooien' variant op dat de bevers op voldoende afstand staan en de bal of het te gooien voorwerp zacht is.

De bevers 'schieten' afzonderlijk en per groepje afwisselend een 'kanonschot' door eerst de letter en daarna het nummer te noemen, bijvoorbeeld B9 of E1. De 'schoten' op hun eigen vloot houden ze bij door de geschoten vakjes op het veld te markeren met een pion (beker/propje rood papier). Op een papier, met daarop het speelveld getekend, kan je voor het groepje de door hen geschoten plaatsen bijhouden om dubbelingen te voorkomen.

#### **Variaties**

Het speelveld is groter te maken en/of het spel met meer bootjes te doen als de kolonie groter is of meer uitdaging nodig is. In plaats van het noemen van vakjes kan je de bevers ook onderhands met een kleine (tennis)bal over het laken/zeil laten werpen. Het is dan fijner als ze meerdere keren achter elkaar kunnen gooien en hints krijgen waar de bal terecht kwam om enigszins te kunnen mikken.

#### **Tips**

- Geef de bevers een actieve rol en laat ze rouleren, bijvoorbeeld een bever pionnen/bekers zetten, de ander schieten, een die zelf hun eigen schot voorbereid enzovoorts.

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Zeilbasketbal

## Doel van de activiteit

Zeiltermen leren kennen en uitvoeren. Met de bal aan boord tussen twee boeien doorvaren/scoren.

## Beschrijving van de activiteit

Dit spel wordt gespeeld op een speelveld met een bovenwinds gelegen doel van twee boeien. De aanvallers moeten met de bal in de boot door het doel varen. Hierbij is de regel dat de bal niet aan boord mag zijn bij een overstag- of gijpmanoeuvre. Het gevolg is dat de bal overboord gaat bij het overstag gaan of gijpen, of dat er overgespeeld moet worden.

Als de verdedigers (in plaats van de balbezitters) de bal uit het water pakken, moeten zij eerst door de benedenwinds gelegen startlijn varen, voordat zij een poging mogen doen het doel te bereiken.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Benodigd materiaal
- Per ploeg een vlet
- Bal
- 4 boeien

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Denk aan de vaarregels.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Zeilende ober

## Doel van de activiteit

Steeds opnieuw wordt de hogerwal manoeuvre geoefend.

## Beschrijving van de activiteit

Zet aan hogerwal twee posten uit (niet te ver uit elkaar). In het midden ertussen, een stuk uit de wal, wordt een boei aan een ankerlijn neergelegd. Op alle boten is een ober aanwezig die door de bemanning van de keukenpost naar de terraspost (met gasten) wordt gevaren.

De ploegen moeten de ober met een bekertje limonade van de keukenpost via de boei naar de terraspost varen, dan terug om weer nieuw te halen. Wie heeft het eerst alles over?

## Variaties

Letters binnen een bepaalde tijd overbrengen. Welke ploeg raadt het woord?

★ Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Per ploeg een vlet
- Bekertjes
- Jerrycan/boei
- Limonade
- Open water

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



Halve dag, hele dag,  
meerdere dagdelen/  
opkomsten

## Groepsgrootte



1, 8, 8-15, 15 of meer  
personen, groepsactiviteit

## Leeftijdsgroep



Explorers en roverscouts

## Locatie



Op het water

# Zeilen op een grotere zeilboot/zeiljacht

## Doel van de activiteit

Ervaring opdoen op een grotere zeilboot.

## Beschrijving van de activiteit

Explorers en roverscouts hebben bijna altijd in dezelfde soorten boten gevaren, vaak optimisten en lelieboten. Maar er zijn natuurlijk zo veel meer soorten zeilschepen. Van platbodems (bijvoorbeeld Kagenars) tot driemasters en multihulls.

Elk type schip heeft zijn eigen vaarkenmerken en net iets afwijkende zeilkenmerken. Huur een grotere zeilboot voor meer uitdaging en ervaringen, maar zorg wel dat er iemand aan boord is met ervaring op een grotere boot.

## Benodigd materiaal

- Een ander/groter soort zeiljacht als dat je bij je groep hebt, eventueel met instructeur.

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Het leuke van een groter zeilschip is dat je met het hele groep op één boot zit.





## Activiteitengebied



Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



15-30  
min.

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer  
personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Zeil Pim-Pam-Pet

## Doel van de activiteit

Koersen zeilen die het Pim-Pam-Pet-rad aangeeft. Draai aan het rad en ga vervolgens zo snel mogelijk op de juiste koers zeilen. Andere bemanningsleden kunnen dit controleren.

## Beschrijving van de activiteit

Voor de bemanning van de boot wordt een Pim-Pam-Pet-rad gemaakt, waarbij na het draaien een afbeelding voor een koers zichtbaar wordt. Om beurten draait een bemanningslid aan het rad en vervolgens gaat het schip zo snel mogelijk de koers zeilen die het rad aangeeft. Andere bemanningsleden kunnen dit controleren.

**Variant makkelijk:** zeilboot met afkorting

**Variant spieken:** zeilboot als je rad eraf haalt zie je afkorting

**Variant moeilijk:** zeilboot

Zie de bijlage op de volgende pagina.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Pim-Pam-Pet spel
- Zeil Pim-Pam-Pet makkelijk, met spieken of moeilijk

## Veiligheid

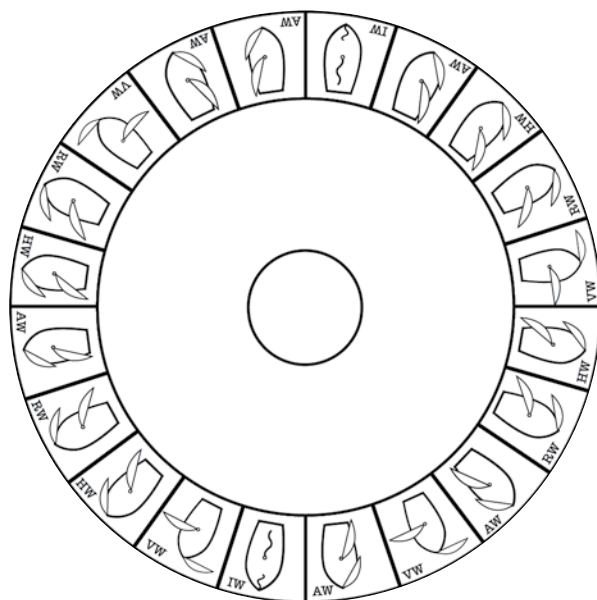
- Blijf tijdens dit spel letten op het verkeer op het water en hou je aan de algemeen geldende vaarregels.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



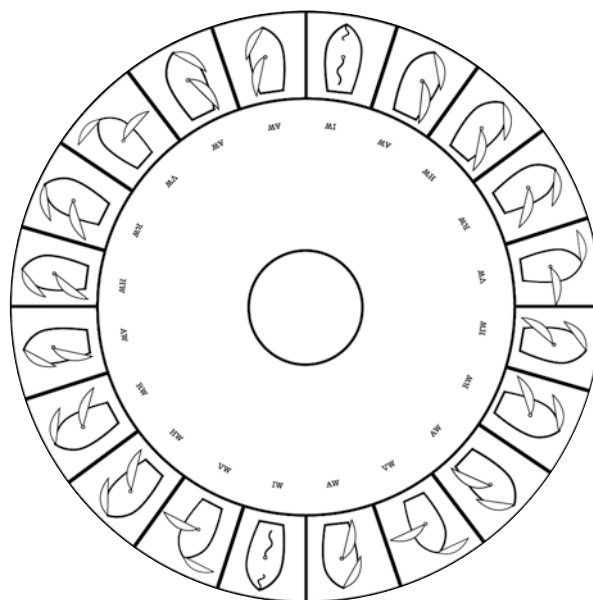
## Tips

- Beginnende waterscouts starten met variant makkelijk. Als ze meer zeilervaring hebben gaan ze naar variant spieken of moeilijk. Hierbij kunnen ze alleen kijken naar de stand van de zeilen.
- Om het spel langer mee te laten gaan, kun je het spel laminieren.

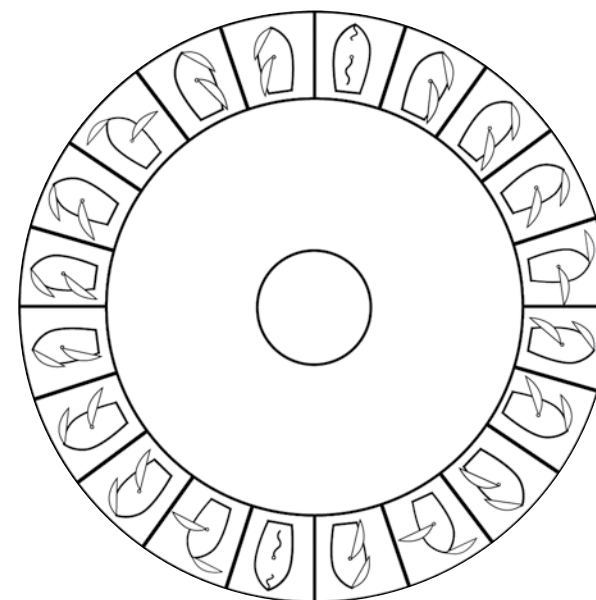
## Bijlage - Zeil Pim-Pam-Pet



**makkelijk**



**spieken**



**moeilijk**

## Activiteitengebied



Uitdagende  
Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Kielboot

# Zeil tienbal

## Doel van de activiteit

Leren omgaan met de boot en voorrangsregels goed toepassen.

## Beschrijving van de activiteit

De groep wordt in twee teams verdeeld, een team gebruikt meerdere vletten. De vletten van hetzelfde team krijgen hetzelfde herkenningsteken in het zeil. Het spelgebied is begrenst. De bal komt in het spel en de bedoeling is de bal over te gooien naar een vlet van hetzelfde team.

Een team dat 10 keer achtereen de bal weet over te gooien zonder dat deze onderschept wordt door de tegenstander, wint de match. Als de bal in het water valt begint de telling opnieuw.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- Vletten
- Twee kleuren linten voor in het zeil.
- 1 bal

## Veiligheid

- Zorg voor een stuk afgebakend vaarwater.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest





## Activiteitengebied



*Uitdagende  
Scoutingtechnieken*

## Duur van het spel



*30-60  
min.* 30-60 min

## Groepsgrootte



*1-8, 8-15, 15 of meer  
personen*

## Leeftijdsgroep



*Scouts, explorers en  
roverscouts*

## Locatie



*Op het water*

## Kwalificatie



*CWO Kielboot*

# Zeilwedstrijd met gelijke kansen

## Doel van de activiteit

Zeilwedstrijd met gelijke kansen.

## Beschrijving van de activiteit

Zet een korte driehoekige of vierkante baan uit met behulp van boeien. Verzamel alle zeilers tussen een wal en een boei bij een denkbeeldige startlijn. Geef het startsein, waarna er om de boeien gevaren moet worden volgens de baan die van te voren uitgedeeld is. Afsproken wordt om de vaarrichting om te draaien zodra de leiding toetert. Er kan ook meerdere keren getoeterd worden. Degene die als eerste over de finishlijn komt heeft gewonnen.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- 4 of 5 boeien
- Per ploeg een vlet
- Een scheepstoeter
- Kaartjes met de te varen baantjes erop
- Ruim vaarwater

## Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest







## Activiteitengebied



Sport & Spel

## Duur van het spel



15-30 min

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

## Locatie



Op het water

# Zeilworstelen

## Doel van de activiteit

Oefenen en uitdagen. Zeilvaardigheid en kennis van voorrangsregels.

## Beschrijving van de activiteit

Zet met 4 boeien een vierkant veld uit op het vaarwater. Per ronde varen er 2 vletten het vierkant in en proberen elkaar, door slim gebruik te maken van de voorrangsregels, er uit te varen: De regel is dat als je voorrang moet verlenen, dat er uitgeweken wordt. De regel goed zeemanschap blijft gelden, maar als deze regel toegepast moet worden, dan krijgt de partij die een aanvaring voorkomt (terwijl voorrang gekregen zou moeten worden) een punt.

Speel je met meer dan 2 vletten, dan kun je een competitie maken.



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- BPR (voorrangsregels) (CWO KB B, E, G Eisen Theorie)
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Overstag gaan (CWO KB B, E Eisen Praktijk)
- Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
- Gijpen en gijpen kunnen vermijden (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- 4 boeien
- Minimaal 2 zeilende vletten

## Veiligheid

- Het is belangrijk dat de deelnemers genoeg zeilkennis en -ervaring hebben, zodat ze goed gebruik kunnen maken van de voorrangsregels.
- Dragen van een zwem- of reddingsvest



## Tips

- Kies de afmetingen van het vierkant een beetje gunstig. Is het vierkant te groot, dan komen ze elkaar niet tegen. Is het te klein, dan is het lastig om in het vierkant te blijven.

## Activiteitengebied



Buitenleven

## Duur van het spel



30-60 min

## Groepsgrootte



Individueel, 1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Bevers, welpen en scouts

## Locatie



Aan de oever

# Zie Dahinda groot worden: maak een kikkerdrilbak

## Doel van de activiteit

Tussen april en juni is het een toptijd voor amfibieën! De slotjes zitten nu bomvol kikkerdril. Vooral de bruine kikkers planten zich super snel voort. Hoe groter het vrouwtje, hoe meer eitjes ze legt. In één eiklomp kunnen wel 600 tot 4000 eieren zitten.

## Beschrijving van de activiteit

Het is hartstikke leuk voor kinderen om kikkerdril te zien opgroeien tot kikkertjes. Dit kun je goed doen in een aquarium, maar helaas gaat het vaak mis.

Met de tips uit dit filmpje wordt het een succes.



## Hoe maak je de kikkerdrilbak?

Verzamel een klein klompje kikkerdril. 5 tot 10 kikkervisjes per liter water is genoeg. Zorg ervoor dat je water en een paar waterplanten meeneemt van de plek waar ze vandaan komen. Maak een kikkerdrilbak met kiezels, grote stenen en vul het met het water dat je hebt meegenomen.

## Hoe verzorg je de kikkervisjes?

Kikkervisjes poepen veel. Door met een tuinslang af en toe vies water uit de bak te halen en er vers water aan toe te voegen, houd je het water gezond. Voer ze bij met een schijfje met biologische tomaat of komkommer.

## Zijn de kikkervisjes groot geworden?

Breng de kleine kikkertjes terug naar hun oorspronkelijke plek. Wees voorzichtig door ze in een bak zonder water te vervoeren, zodat ze niet verdrinken.

## Benodigd materiaal

- Klein klompje kikkerdril
- Waterplanten
- Grind/kiezels
- Stenen of hout
- Een (aquarium)bak
- Schoon water
- Tuinslang

## Tips

- Bekijk dit filmpje voor extra uitleg 
- Deze activiteit heeft betrekking op het duurzame ontwikkelingsdoel: Doel 15, Leven op het land. 

## Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

## Duur van het spel



1-2 uur

## Groepsgrootte



1-8, 8-15, 15 of meer personen

## Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en roverscouts

## Locatie



Op het water

## Kwalificatie



CWO Roeiboot

# Zwem-jaag-roei triathlon

## Doel van de activiteit

Teamsport in waterthema.

## Beschrijving van de activiteit

Deze triathlon is een groepswedstrijd waar drie disciplines achter elkaar worden uitgevoerd. Het is dus een wedstrijd met alle ploegen tegen elkaar. De winnende ploeg is degene die alle drie de disciplines in de kortste tijd afrond door de finish als eerste te bereiken. Gebruik hiervoor de volgende sporten:

- Stuk zwemmen (of wrikken) (50 meter)
- Stuk jagen om een groot eiland of langs een vaart
- Stuk roeien (1km)



Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:

- Jagen (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Wrikken (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Eisen Praktijk)
- Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Eisen Praktijk)

## Benodigd materiaal

- 1 motorboot met begeleiding voor zwemgedeelte
- 10 aanwijsbordjes voor jaaggedeelte
- Per ploeg: roeiboot of vlet

## Veiligheid

- Zorg voor open water dat niet te druk is
- Dragen van een zwem- of reddingsvest











## Colofon

*Het Waterspelenboek is een uitgave van **Scouting Nederland** en mogelijk gemaakt met financiële steun van het **Nederlandsch Binnenvaartbureau (NBB)**.*

**Productie en redactie** Scouting Nederland

**Lay-out** Bart Jansen - [www.bartzelf.nl](http://www.bartzelf.nl)

**Met dank aan** Scouting Wilhelminagroep, Katwijkse Zeeverkenners, Team Waterscouting, Scouts4Science, Scouting Caspar di Robles

*Eerste druk, november 2022*

## Legenda

CWO

CWO KB B

CWO KB E

CWO KB G

CWO RB I/II

CWO RB III

*Commissie Watersport Opleidingen*

*CWO-diploma kielboot niveau basis*

*CWO-diploma kielboot niveau ervaren*

*CWO-diploma kielboot niveau gevorderd*

*CWO-diploma roeien niveau I/II (één/twee)*

*CWO-diploma roeien niveau III (drie)*

*Zie voor meer informatie de website van Scouting Nederland.*

