

Vaardigheidsinsigne welpen

Aanmonsteren



Het insigne “Aanmonsteren” valt onder het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. Dit insigne is wellicht makkelijker uitvoerbaar voor welpen van een watergroep dan voor welpen van een land- of luchtgroep. De welp laat zien dat hij/zij de veiligheidsregels kent op en rond het water en bepaalde vaartechnische kennis heeft.

Thema

Na een dag luieren naast het brandende kampvuur willen Mowgli en Shanti terug richting Haveli. Het hele stuk terug hiken zijn Mowgli en Shanti niet zitten. Zij vragen Bagheera of hij een beter idee heeft. Bagheera antwoord “Ik weet wel wat, vroeger toen ik nog bij de mensen woonde ben ik wel eens verplaatst via het water. Misschien kunnen jullie dat ook niet doen.” Mowgli en Shanti weten precies wat Bagheera bedoelt en antwoorden “Bagheera, u bedoelt zeker varen met een boot.” Bagheera antwoord “O, jah zo noemde ze dat, voor mij is het niks. Op het land daar voel ik me thuis. Maar goede reis.” Mowgli en Shanti gaan al varende de rivier af richting het mensendorp Haveli.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Reddingsvest	Voor je eigen veiligheid is het belangrijk een reddingsvest aan te hebben als je het water op gaat. Laat iemand je helpen bij het aantrekken van het vest	Voor je eigen veiligheid is het belangrijk een reddingsvest aan te hebben als je het water op gaat. Trek je vest aan en laat iemand controleren of het goed zit. Leer ook waar de verschillende banden en het fluitje voor dienen.	Voor je eigen veiligheid is het belangrijk een reddingsvest aan te hebben als je het water op gaat. Trek je vest aan en laat iemand controleren of het goed zit. Bedenk ook samen met een leiding wat je moet doen als iemand in het water valt of als de hele boot omslaat.
2 Bootonderdelen	Speel bootonderdelen memorie of bingo. En leer de namen van de belangrijkste bootonderdelen.	Speel bootonderdelen memorie of bingo. En leer de belangrijkste onderdelen van een ielievlet. Ook moet je leren waar ze voor gebruikt worden.	Aan boord is het handig dat iedereen weet wat er bedoeld wordt als er een bootonderdeel wordt genoemd. Speel het spel kimspeel blindemannetje. Zie activiteitenbank

3 Windkracht	Als je gaat zeilen dan wordt de boot voorruit geduwd door de wind. Nu ga je zelf uitvinden hoe dat werkt. Houd een zeil (grootzeil, fok, grondzeil) in de wind en kijk wat er gebeurt.	Als je gaat zeilen dan wordt de boot voorruit geduwd door de wind. Nu ga je zelf uitvinden hoe dat werkt. Houd een zeil (grootzeil, fok, grondzeil) in de wind en zie wat er gebeurt. Zoek ook uit wat er gebeurt als je het zeil draait. Welke kant wordt je dan opgeblazen.	Als je gaat zeilen dan wordt de boot voorruit geduwd door de wind. Nu ga je zelf uitvinden hoe dat werkt. Houd een zeil (grootzeil, fok, grondzeil) in de wind en zie wat er gebeurt. Zoek ook uit wat er gebeurt als je het zeil draait welke kant word je dan opgeblazen. Waar de wind vandaan waait noemen we windrichtingen. Leer de volgende windrichting : voor de wind, in de wind, halve wind
4 Boten	Maak een collage van minimaal vijf verschillende plaatjes van boten. Zorg dat er meerdere soorten boten bijzitten.	Verzamel plaatjes van 10 verschillende soorten boten en schrijf een verhaal waarin al deze boten een rol spelen. De plaatjes plak je er natuurlijk bij.	Maak een poster met 8 verschillende soorten boten en schrijf bij iedere boot een stukje informatie. Bijvoorbeeld over de grootte van de boot en hoe de boot vaart(motor, zeil of spierkracht), wie er mee varen, waarvoor het schip gebruikt wordt en op welke wateren het schip vaart.
5 Roeien	Ga mee met roeien op een lelievlet . Roei een stukje mee met een juniorriem. Vind uit wat er gebeurt als je het roer een bepaalde kant op duwt.	Ga mee met roeien op een lelievlet . Roei een stukje mee met een juniorriem. Tijdens het roeien volg je commando's op zoals halen en strijken. Ook ga je het roer bedienen terwijl er een stuk geroeid word.	Ga mee met roeien op een lelievlet . Roei een stukje mee met een juniorriem als slagroeier. Dit betekent dat jij de snelheid van het roeien bepaald. Ook ga je een stuk sturen en een bocht maken.
6 Zeilen	Ga mee zeilen met een lelievlet. Tijdens het zeilen bedien jij het voorste zeil de fok. <i>Let op! Bij deze activiteit moet je begeleid worden door iemand die in bezit is van Kb CWO 3</i>	Ga meezeilen met een lelievlet. Tijdens het zeilen zit jij achter het roer en stuur je een stuk. Jij mag ook helpen met het aantrekken van het grootzeil. Daarnaast hijs jij de fok en laat deze weer zakken aan het einde van de tocht. <i>Let op! Bij deze activiteit moet begeleid worden door iemand die in het bezit is van Kb CWO 3.</i>	Laat zien dat je al heel wat kan aan boord! Vaar een eindje rechtdoor, bedien de fok tijdens een overstag door de commando's op te volgen en help mee met het aftuigen en netjes achterlaten van de boot. <i>Let op! Bij deze activiteit moet begeleid worden door iemand die in het bezit is van Kb CWO 3.</i>



Het insigne “Cultuur” valt onder het activiteitengebied Internationaal. Door middel van verschillende opdrachten/activiteiten maken de welpen kennis met de Nederlandse cultuur en met culturen uit andere landen. Ze leren dat cultuur heel divers is en voor iedereen verschillend.

Thema

Akela is in de Emaarate ruïne. De Emaarate ruïne is een mysterieuze plek in de jungle. Akela ziet hier vaak vreemde voorwerpen liggen die reizigers uit de hele wereld hier hebben achtergelaten. Dat is erg interessant. Want Akela is altijd nieuwsgierig waar al die voorwerpen vandaan komen en waarvoor ze die gebruiken. Want al die voorwerpen zeggen ook wel iets over de cultuur van een land. Akela wil graag meer over die verschillende culturen leren en besluit de hulp in te roepen van Mowgli en Shanti.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Wereldgerechten	Overal ter wereld wordt anders gegeten. In Nederland eten we ook gerechten die oorspronkelijk uit andere landen komen, zoals pizza, chinees of couscous. Schrijf op wat jij lekker Nederlands eten vindt, en welk buitenlands eten jij graag eet.	Overal ter wereld wordt anders gegeten. Welke boodschappen worden er per dag in een gezin in Nederland gedaan? En welke boodschappen doet een gezin in Azië of Afrika? Schrijf de twee boodschappenlijstjes op.	Overal ter wereld wordt anders gegeten. Kies een eiland en een land aan het vaste land. Zoek van beide landen een gerecht dat er veel gegeten wordt. Welke ingrediënten zijn nodig? Schrijf het op.
2 Nederlandse cultuur	Maak een ganzenbordspel over Nederland. Bedenk drie vragen en opdrachten over ons eigen land. Wat is echt Hollands?	Maak een ganzenbordspel over Nederland. Bedenk vijf vragen en opdrachten over ons eigen land. Wat is echt Hollands?	Maak een ganzenbordspel over Nederland. Bedenk acht vragen en opdrachten over ons eigen land. Wat is echt Hollands?

3 Feestdagen	In elke cultuur/land zijn er andere feesten belangrijk. In Nederland vieren we graag Pasen, Bevrijdingsdag, Kerst en Sinterklaas. Wat vind jij de leukste Nederlandse feestdag? Vertel hierover aan je leiding.	In elke cultuur/land zijn er andere feesten belangrijk. In Nederland vieren we graag Pasen, Bevrijdingsdag, Kerst en Sinterklaas. Kies een land uit (niet Nederland) wat je interessant vindt. Zoek op welke feestdagen er in dat land gevierd worden. Schrijf de verschillende feestdagen op en leg daarbij uit wat er gevierd wordt, waarom en hoe. Heb je ook plaatjes kunnen vinden van het feest?	In elke cultuur/land zijn er andere feesten belangrijk. In Nederland vieren we graag Pasen, Bevrijdingsdag, Kerst en Sinterklaas. Kies een land uit (niet Nederland) wat je interessant vindt. Zoek op welke feestdagen er in dat land gevierd worden. Bepaal welk feest jij het leukste/ meest bijzonder vindt. Vier dit feest met je horde, vraag eventueel de leiding om hulp bij het organiseren van dit feest. <i>Tip! Kijk op www.internationalefeestdagen.com</i>
4 "Inleven"	Verkleed je als iemand uit een ander land. Bijvoorbeeld een Chinees, Indiaan of Eskimo. Let goed op de kleding die je aantrekt. Weet je ook waarom deze persoon deze kleding aanheeft?	Verkleed je als iemand uit een ander land. Bijvoorbeeld een Chinees, Indiaan of Eskimo. Let goed op de kleding die je aantrekt. Weet je ook waarom deze persoon deze kleding aan heeft? Maak iets voor bij je kostuum(bijvoorbeeld een muziekinstrument) wat hoort bij iemand uit het land wat jij gekozen hebt. Maak dit voorwerp van kosteloos materiaal.	Verkleed je als iemand uit een ander land. Bijvoorbeeld een Chinees, Indiaan of Eskimo. Let goed op de kleding die je aantrekt. Weet je ook waarom deze persoon deze kleding aan heeft? Bedenk een toneelstukje (evt. samen met andere welpen uit je horde) wat zich afspeelt in dit andere land. Hoe gedragen de mensen zich daar? Welke taal spreken ze? Welke beroepen hebben ze? Speel het toneelstukje bij het kampvuur of tijdens de Bonte Avond.
5 Volksliederen	Cultuur zie je ook terug in zang en dans. In Nederland kennen we het Wilhelmus als volkslied. Dit hoort bij onze cultuur. Zoek de tekst op van het Wilhelmus en schrijf dit met mooie sierletters op papier.	Cultuur zie je ook terug in zang en dans. In Nederland kennen we het Wilhelmus als volkslied. Dit hoort bij onze cultuur. Zoek de tekst op van het Wilhelmus en leer het eerste couplet uit je hoofd. Zing het couplet voor je leiding.	Hetzelfde als bij niveau 2 met daarbij: Ook andere landen/volken hebben een volkslied. Zoek een volkslied van een ander land op. Schrijf dit met mooie sierletters op papier. Schrijf er bij uit welk land het lied komt en in welke taal het lied geschreven is. Weet je ook waar het lied over gaat?

6 Verschillen tussen landen	Ieder land heeft zijn eigen vlag. Teken tien verschillende bestaande vlaggen. Laat je tekeningen aan de welpen in je nest zien.	Over de hele wereld wordt gevoetbald, maar in veel landen is dit niet de meest favoriete sport. Maak een boekje of poster over zes sporten. Beschrijf hoe de sport gaat en waar het gespeeld wordt. Vertel dit aan de welpen in je nest.	In Nederland woont bijna iedereen in stenen huizen, dat is niet overal zo. Maak een boekje met informatie over tien verschillende woonhuizen ter wereld. Laat aan je welpen in je nest zien wat je gemaakt hebt en vertel over de verschillende huizen.
-----------------------------------	---	--	---



Het insigne “EHBO” valt onder het activiteitengebied Veilig & Gezond. Het insigne EHBO laat zien dat de welp alles weet over veiligheid. Hij/zij weet hoe je moet reageren bij brand, bij een klein ongeval en hoe verschillende activiteiten veilig kunnen verlopen.

Thema

“Au!” roept Rikki Tikki Tavi opeens. Rikki Tikki Tavi was aan het rennen door de jungle, en bleef achter een doornenstruik hangen. Een klein wondje. Shanti was in de buurt en die hoorde dat. Ze zag dat Rikki Tikki Tavi zich had opengehaald. Gelukkig had Shanti een tasje bij zich waar ze snel een pleister uit tevoorschijn haalde. “Wat is dat?” vroeg Rikki Tikki Tavi. “Dat is een pleister. Die zal ik op het wondje plakken en dan gaat het snel weer over! Een eerste hulp bij ongelukjes is dat.”

Let op! Voor dit insigne is het verplicht om opdracht 1 (op niveau 1 of 2) te doen.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 EHBO cursus	Volg een EHBO cursus voor kinderen. Vanuit het Oranje Kruis zijn er 2 verschillende EHBO-diploma's waar je uit kunt kiezen: 1. Eerste hulp junior: deze cursus is voor kinderen die in groep 5 of 6 van de basisschool zitten en kan door de leiding gegeven worden. Voor meer informatie en het lesmateriaal, kijk op www.ehbo.nl 2. Jeugd eerste hulp A: deze cursus is voor kinderen die in groep 7 of 8 van de basisschool zitten en wordt verzorgd door de plaatselijke EHBO-vereniging. Deze cursus kan ook door de leiding gegeven worden als zij een geldig Diploma Eerste Hulp/ EHBO-diploma en certificaat verbandleer hebben. De insignes hebben 3 niveaus, daarom is hiervoor de volgende indeling gemaakt: Niveau 1: een versimpelde cursus Eerste hulp junior (door leiding zelf aan te passen aan het niveau van de kinderen) Niveau 2: de cursus Eerste hulp junior Niveau 3: de cursus Jeugd eerste hulp A		
2 Pleister	Versier een echte pleister.	Ontwerp een nieuw soort pleister Denk aan de vorm, kleur, enz. Gebruik hiervoor een echte pleister of maak een poster waarop je je nieuwe pleister tekent/ontwerpt.	Ontwerp je eigen pleister. Denk na over wat voor stof je gebruikt en wat voor plaklaag. Wat zijn de voordelen van jouw pleister boven een bestaande pleister? Vertel aan de leiding of de horde wat er zo goed is of anders is aan jouw pleister. Gebruik hierbij plaatjes van jouw ontwerp of misschien heb je de pleister ook wel echt gemaakt. Laat deze dan zien.

3 Brandcard	Loop een rondje met een zelf gemaakt brancard. De leiding zal de brancard voor je maken.	Maak van een zeil en twee palen een brancard. Loop een parcours over het terrein. Laat de patiënt niet vallen!	Ga op zoek naar de patiënt. Maak een brancard van een zeil en twee palen. Leg deze voorzichtig op jullie zelf gemaakte brancard. Vervoer de patiënt zo snel mogelijk naar het clubhuis. Leg bij de patiënt met je das een mitella aan.
4 LOTUS	Het woord LOTUS staat voor Landelijke Opleiding Tot Uitbeelding Slachtoffer, maar het woord LOTUS staat meer bekend als iemand die speelt dat hij slachtoffer is bij een ongeval. Jij gaat LOTUS zijn in een EHBO demonstratie van de leiding. Bespreek met de leiding welke verwonding(en) je hebt. Je weet ook waar je pijn hebt en wat je verdere klachten zijn, je leeft je in in je rol en speelt LOTUS.	Het woord LOTUS staat voor Landelijke Opleiding Tot Uitbeelding Slachtoffer, maar het woord LOTUS staat meer bekend als iemand die speelt dat hij slachtoffer is bij een ongeval. De leiding speelt een toneelstukje waarin er een slachtoffer valt. Weet jij wat het slachtoffer mankeert en wat je moet doen?	Het woord LOTUS staat voor Landelijke Opleiding Tot Uitbeelding Slachtoffer, maar het woord LOTUS staat meer bekend als iemand die speelt dat hij slachtoffer is bij een ongeval. Jij gaat LOTUS zijn in een EHBO demonstratie van de leiding. Je bedenkt/zoekt uit welke verwonding je hebt en studeert je rol als slachtoffer goed in. Denk er ook aan om eventuele nep-wonden te maken van schmink. Je speelt je rol. Weet de leiding en de horde wat jou mankeert en hoe ze daarop moeten reageren?
5 Brandoefening	Doe mee aan een brandoefening in je eigen clubhuis. Luister goed naar de leiding. <i>Tip! Kijk voor alles over brandveiligheid op www.brandweer.nl</i>	Bereid jezelf voor op een brandoefening. Kijk waar de nooduitgangen zijn, bekijk de plattegrond van het clubhuis en kijk welke blusmiddelen er allemaal aanwezig zijn. Doe mee aan een brandoefening in je eigen clubhuis, door je voorbereiding weet je nu beter wat je moet doen. Luister goed naar de leiding.	Bereid jezelf voor op een brandoefening. Kijk waar de nooduitgangen zijn, bekijk de plattegrond van het clubhuis en kijk welke blusmiddelen er allemaal aanwezig zijn. Maak je eigen plattegrond waarop je de vluchtroute tekent vanuit jullie welpenlokaal. Doe mee aan een brandoefening in je eigen clubhuis, door je voorbereiding weet je precies wat je nu moet doen. Luister goed naar de leiding.
6 Veiligheid	Bedenk en bespreek met je leiding hoe de volgende activiteiten veilig kunnen verlopen. • Kampvuur houden • Omgaan met waxinelichtjes • Op en rond het water spelen (varen) • Fietsen van huis naar Scouting • Met zijn allen op stap in de stad/centrum.	Maak een poster over veiligheid Kies iets uit het rijtje hieronder één onderwerp: • Voorkomen van brand • Voorkomen van verdrinken • Voorkomen van verkeersongelukken.	Maak een instructiefilm of presentatie over veiligheid. Kies iets uit het rijtje hieronder: • Voorkomen van brand • Voorkomen van verdrinken • Voorkomen van verkeersongelukken. Vertel en laat zien aan de horde waarom je

	Maak een tekening van één van de activiteiten en schrijf er bij welke veiligheidsregels je met je leiding hebt besproken.	Zoek informatie op over dit onderwerp. Gebruik hiervoor boeken uit de bibliotheek en/of het internet. Laat aan je horde zien wat je gemaakt hebt.	sommige dingen niet mag doen en welke dingen je juist wel moet doen. Wat is veilig en wat niet?
--	--	--	--



Het insigne “Geschiedenis” valt onder het activiteitsgebied Samenleving. De welpen laten zien dat ze kennis hebben van de geschiedenis van Scouting, hun eigen woonplaats en Nederland.

Thema

In Haveli is een museum. En in dat museum liggen veel voorwerpen van vroeger. Die bewaren ze daar goed zodat alle mensen kunnen zien hoe de mensen hier vroeger leefden. Shanti en Mowgli besluiten om het museum eens te bezoeken en ze doen bijzondere ontdekkingen. Het is erg interessant. Eigenlijk zou iedereen hier een keer naartoe moeten!

Maar nu wil Mowgli ook de geschiedenis van de jungle kennen. Alleen de jungle heeft geen museum. “Zullen we die dan zelf maar oprichten?”, vraagt Shanti. Dat vindt Mowgli een goed idee. “Alleen hoe weten we dan wat hier in moet staan?”, vraagt Mowgli. Ze besluiten om eens bij Hathi langs te gaan. Hathi is de oudste bewoner van de jungle en hij weet vast nog wel wat van vroeger te vertellen.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Je eigen Scoutinggroep	Maak een korte presentatie over je eigen Scoutinggroep. Kies uit de onderstaande vragen drie vragen uit waar je iets over gaat vertellen. Vertel wat je weet aan je horde. • Waar komt de naam van jouw Scoutinggroep vandaan? • Hoe lang bestaat jouw Scoutinggroep? • Heeft jouw Scoutinggroep een logo? Wat betekent het logo? • Wanneer werd jouw Scoutinggroep opgericht? • Hoeveel jeugdleden had jouw Scoutinggroep toen deze werd opgericht en hoeveel nu? • Hoe ziet jouw clubhuis er uit? Is er iets speciaal aan het gebouw?	Maak een korte presentatie over je eigen Scoutinggroep. Kies uit de onderstaande vragen vijf vragen uit waar je iets over gaat vertellen. Zoek plaatjes of foto's bij je presentatie. Je presentatie moet vijf minuten duren. • Waar komt de naam van jouw Scoutinggroep vandaan? • Hoe lang bestaat jouw Scoutinggroep? • Heeft jouw Scoutinggroep een logo? Wat betekent het logo? • Wanneer werd jouw Scoutinggroep opgericht? • Hoeveel jeugdleden had jouw Scoutinggroep toen deze werd opgericht en hoeveel nu?	Maak een korte presentatie over je eigen Scoutinggroep. Zoek plaatjes of foto's bij je presentatie. Je presentatie moet vijf minuten duren en antwoord geven op de volgende vragen: • Waar komt de naam van jouw Scoutinggroep vandaan? • Hoe lang bestaat jouw Scoutinggroep? • Heeft jouw Scoutinggroep een logo? Wat betekent het logo? • Wanneer werd jouw Scoutinggroep opgericht? • Hoeveel jeugdleden had jouw Scoutinggroep toen deze werd opgericht en hoeveel nu? • Hoe ziet jouw clubhuis er uit? Is er

	• Welke speltakken heeft jouw Scoutinggroep? • Wie was het eerste (jeugd-)lid van jouw Scoutinggroep? • Wie is er nu het oudste lid van jouw Scoutinggroep?	• Hoe ziet jouw clubhuis er uit? Is er iets speciaal aan het gebouw? • Welke speltakken heeft jouw Scoutinggroep? • Wie was het eerste (jeugd-)lid van jouw Scoutinggroep? • Wie is er nu het oudste lid van jouw Scoutinggroep?	iets speciaal aan het gebouw? • Welke speltakken heeft jouw Scoutinggroep? • Wie was het eerste (jeugd-)lid van jouw Scoutinggroep? • Wie is er nu het oudste lid van jouw Scoutinggroep?
--	---	---	--

2 Wapen	Een wapen is eigenlijk een logo van je dorp/stad, net zoals jouw Scoutinggroep waarschijnlijk een logo heeft. Zoek uit wat het wapen is van jouw dorp/stad/gemeente. Laat hier een plaatje van zien of maak er een tekening van.	Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: Vertel wat je op het wapen ziet. Zit er een betekenis achter het wapen?	Hetzelfde als niveau 2, met daarbij: Vertel wanneer en door wie het wapen ontworpen is.
3 Bijzondere gebouwen/beelden	Loop met je leiding (of ouders) een rondje door jouw woonplaats. Fotografeer alle bijzondere gebouwen, standbeelden of monumenten. Bijvoorbeeld het stadhuis, de kerk of een oorlogsmonument. Laat de foto's aan je leiding zien.	Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: Maak een kort verslagje bij de foto's: • Welk gebouw/standbeeld heb je gefotografeerd? • Wat betekent het gebouw? • Wat vind jij van het gebouw?	Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: Maak een toeristische speurtocht door jouw woonplaats, aan de hand van jouw zelfgemaakte foto's. Vertel de toerist welk gebouw hij ziet en wat daar bijzonder aan is. Laat de welpen uit jouw horde toerist zijn in jouw woonplaats en de speurtocht lopen.
4 Musea	Er zijn veel musea voor kinderen, bezoek een museum met je leiding (of ouders) en vertel over je bezoek in je horde. <i>Tip! Welpen van een waterscoutinggroep bezoeken natuurlijk het Watermuseum in Arnhem, Scheepvaartmuseum in Amsterdam, een haven of watertoren.</i>	Er zijn veel musea voor kinderen, bezoek een museum met je leiding (of ouders). Maak een folder over het museum waarin je schrijft wat de vijf leukste dingen zijn in het museum.	Er zijn veel musea voor kinderen, maak een boekje van de leukste tien musea en beschrijf wat er zo leuk is aan deze musea. Waarom zou je deze musea moeten bezoeken? Bezoek hiervoor zelf één of twee musea van je lijst en zoek informatie over musea op op het internet.
5 Je eigen tentoonstelling	Maak van je clubhuis een museum met een tentoonstelling en leid de bezoekers rond. Verzin met de horde een onderwerp waar jullie tentoonstelling over gaat (bijvoorbeeld hobby's, verzamelingen etc.) en tover je clubhuis/lokaal om tot een echt museum. Organiseer één onderdeel van de tentoonstelling. Zoek de voorwerpen die je nodig hebt voor jouw onderdeel bij elkaar en vertel iets over jouw onderdeel aan bezoekers van het museum.	Maak van je clubhuis een museum met een tentoonstelling en leid de bezoekers rond. Verzin met de horde een onderwerp waar jullie tentoonstelling over gaat (bijvoorbeeld hobby's, verzamelingen etc.) en tover je clubhuis/lokaal om tot een echt museum. Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: Maak een reclameposter en de toegangskaartjes voor het museum.	Maak van je clubhuis een museum met een tentoonstelling en leid de bezoekers rond. Verzin met de horde een onderwerp waar jullie tentoonstelling over gaat (bijvoorbeeld hobby's, verzamelingen etc.) en tover je clubhuis/lokaal om tot een echt museum. Jij bent de museumeigenaar! Verzin een speurtocht door het museum. Zorg dat er over alle dingen in het museum iets in de speurtocht staat. Maak bijvoorbeeld een fotoroute of een quiz. Controleer de kaartjes bij de ingang en deel de speurtocht uit. Controleer de antwoorden als de speurtochten weer worden ingeleverd.

			<i>Let op!</i> Een museumeigenaar heeft altijd personeel in dienst. Doe dit onderdeel dus niet alleen, maar vraag andere welpen om je hierbij te helpen.
6 Standbeeld	Maak een standbeeld of monument voor je eigen Scoutinggroep. Dit kun je bijvoorbeeld doen van klei of papier-maché.	Maak een standbeeld van jouw held, dit kan een familielid zijn, een vriend/vriendin of zelfs een stripfiguur. Waarom verdient jouw held een standbeeld? En waar zou je het standbeeld willen plaatsen? Maak je standbeeld van bijvoorbeeld klei of papier-maché.	Kies een Scoutingfeestdag en maak een standbeeld dat deze dag uitbeeld. Scoutingfeestdagen zijn bijvoorbeeld St.Jorisdag, Denkdag of Baden Powellldag. Dit standbeeld maak je bijvoorbeeld van klei of papier-maché.



Het insigne “Ik” valt onder het activiteitengebied Identiteit. De welp denkt na over zijn/haar familie en de leefwereld dicht om hem/haar heen.

Thema

Mowgli zit bij de raadsrots. Meestal als hij hier zat, zat hij hier met alle welpen uit de horde, terwijl Akela op de raadsrots zit om de horde toe te spreken. Maar nu zit Mowgli er alleen. Mowgli zit te prakkezeren. Hij is aan het nadenken over zichzelf. “Wie ben ik nu eigenlijk zelf?”, denkt Mowgli. Mowgli is bij de welpen opgegroeid maar is zelf geen wolf. Mowgli denkt verder: “Hoe komt het dat ik hier ben opgegroeid en niet bij de mensen? Zal ik hier altijd blijven wonen? En wat ga ik doen als ik straks ouder ben?” Allemaal moeilijke vragen. Mowgli besluit om er eens samen met Raksha over te praten. Want Mowgli wil zichzelf graag beter leren kennen.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Je familie	Teken of schilder een portret van jezelf. Vermeld daarbij jouw hobby's en je talenten. Waar ben je goed in?	Maak een stamboom van je familie (vader, moeder, broertjes, zusjes en grootouders).	Hetzelfde als niveau 2 met daarbij: Voeg ooms, tantes, neven en nichten toe aan de stamboom. Tot hoeveel generaties kan je jouw familiestamboom tekenen?
2 Mijn horde	Maak een lied over de welpen. Daarin moet naar voren komen wat jij zo goed en leuk vindt aan de welpen. Je mag een bestaande melodie gebruiken.	Hetzelfde als niveau 1 met daarbij: Leer het lied aan je horde.	Hetzelfde als niveau 2 met daarbij: Neem het lied op en zet het op CD/ mp3 of plaats het als muziekbestand op een website.
3 Wet en belofte	Leer de wet en belofte uit je hoofd en vertel aan je leiding in je eigen woorden wat de wet en belofte betekenen.	Als welp heb je beloofd iedereen te helpen waar je kan. Bedenk twee manieren waarop je de andere welpen in jouw nest in 4 weken kunt helpen om beter samen te werken. Schrijf ze op, laat ze aan je leiding zien en spreek af wanneer je doel is bereikt.	Gedurende zes weken help je een nieuwe welp wegwijs te worden in de horde en in jouw nest. Je staat klaar om vragen te beantwoorden, je vertelt hoe het er in de horde aan toe gaat, je legt dingen uit als ze niet duidelijk zijn, je betreft de nieuwe welp bij activiteiten, je let er op dat de andere kinderen vriendelijk zijn en je toont belangstelling voor hoe de nieuwe welp zich in de groep voelt.

4 Mijn interesses	Schrijf een stukje voor in het logboek of op de website van je groep. Geef hierin aan wat jij het leukste vindt aan Scouting, wat je andere hobby's zijn en waar je het liefst naar op vakantie zou willen dit jaar.	Hetzelfde als niveau 1 met daarbij: Maak een plakboek met voorbeelden, foto's, plaatjes, artikelen uit kranten of magazines e.d. die laten zien hoe jouw leven er uit ziet.	Hetzelfde als niveau 2 met daarbij: Overleg met je leiding of je je andere hobby kunt laten zien aan de andere welpen in jouw horde. Doe bijvoorbeeld een keer samen de sport die jij beoefent, breng een bezoek aan jouw hobbyclub of laat horen welk muziekinstrument je bespeeld. Een presentatie maken en dat laten zien aan de andere welpen kan natuurlijk ook.
5 Mijn Scoutinggroep	Hoe ziet jouw nest eruit? Maak een tekening, schema of lijst waaruit duidelijk wordt wie er allemaal in jouw nest zit. Geef ook aan wie de helper en gids zijn.	Hoe ziet jouw horde eruit? Maak een tekening, schema of lijst waaruit duidelijk wordt hoeveel nesten, welpen en leiding er zijn in jouw horde.	Hoe ziet jouw Scoutinggroep eruit? Maak een tekening, schema of lijst waaruit duidelijk wordt hoeveel speltakken er zijn en hoe de organisatie van de groep in elkaar zit.
6 Mijn beroep	Wat zou jij later het liefst willen worden? Maak een collage of poster van jouw lievelingsberoep.	Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: Voeg twee lievelingsberoepen toe van twee welpen uit jouw nest.	Hetzelfde als niveau 2, met daarbij: Zoek uit welke opleiding of ervaring je nodig hebt om jullie lievelingsberoepen uit te oefenen. Voeg deze informatie toe aan je poster.



Het insigne “Journalist” valt onder het activiteitengebied Expressie. De welp laat zien dat hij/zij kennis heeft van verschillende vormen van media (foto, film, geschreven pers).

Thema

Chil is de boodschapper van de jungle. In Haveli hebben ze een krant, radio en televisie, maar dat is er in de jungle allemaal niet. Maar Chil is ook een hele goede berichtgever. Hij kan als hij hoog boven de jungle vliegt alles van bovenaf snel waarnemen, en is snel op de hoogte als er iets gebeurt. Ook kan Chil door de lucht snel het nieuws door de jungle verspreiden. Zo krijgen alle junglebewoners snel het laatste nieuws te horen. Soms wel sneller dan bij de televisie van de mensen.

Shanti vindt dat Chil wel een hele goede journalist zou kunnen zijn. De journalist van de jungle! Misschien wil Shanti later ook wel journalist worden.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Fotograferen	Laat aan je leiding zien dat je een digitaal fototoestel kunt bedienen en waar alle functies op het toestel voor zijn.	Hetzelfde als bij niveau 1 met daarbij: Maak een foto van de opening en sluiting van je horde. Zet ook heel je horde op een groepsfoto. Laat de foto's afdrukken en hang ze in het clubhuis.	Laat aan je leiding zien dat je de gemaakte foto's kunt uploaden op een computer en in een bestand kunt zetten. Verstuur (met hulp van je leiding) de foto's via de e-mail aan de (ouders van de) andere welpen in je horde.
2 Filmen	Laat aan je leiding zien dat je een videocamera kunt bedienen en waar alle functies op de camera voor zijn.	Hetzelfde als bij niveau 1 met daarbij: Maak opnamen van een opkomst van je horde. Vertel erbij wat er gebeurt. Laat de opname aan je leiding/horde zien.	Bedenk een filmscenario en laat dit spelen door enkele kinderen van je horde, terwijl jij hier als regisseur filmopnames van maakt. Laat de film aan je horde zien.
3 Verslaglegging	Vraag aan minimaal drie andere welpen in je horde wat zij het leukste vinden om te doen op Scouting. Maak foto's van deze activiteiten, laat ze zien aan je horde en vertel erbij waarom de welpen op de foto's deze activiteiten zo leuk vinden.	Vraag aan minimaal drie andere welpen in je horde wat zij het leukste vinden om te doen op Scouting. Maak hier filmopnames of foto's van en laat dit na afloop zien aan je horde. Voorzie de beelden van commentaar of de foto's van tekst.	Leg aan een andere welp uit hoe jouw filmcamera werkt. Deze welp maakt opnames van jou, terwijl jij als een echte 'reporter' verslag doet van minimaal drie verschillende activiteiten van jouw horde. Vertel er ook bij waarom de andere welpen deze activiteiten juist wel of juist niet leuk vinden.
4 Interviewen	Bedenk (met behulp van je leiding) vijf vragen over het ontstaan van je Scoutinggroep en interview daar een	Interview een bestuurslid over het ontstaan van de groep en zoek uit hoe Scouting in Nederland is ontstaan. Beschrijf dit in een	Interview minimaal één leidinggevende, en één jeugdlid van een andere speltak over wat zij het leukste vinden aan jullie

	bestuurslid over die veel van de groep weet. Schrijf het vervolgens op in het logboek of verwerk je interview tot een artikel voor op je groepswebsite.	verslag van één A4 en presenteer het aan je horde.	Scoutinggroep. Maak hiervan een verslag van twee A4tjes met foto's van de geïnterviewden voor het clubblad of de website van jouw Scoutinggroep.
5 Fotospeurtocht	Maak een aantal foto's in en rond het clubhuis. De eerste foto laat je aan je nest zien. Als ze weten waar het is, dan moeten ze naar die plek gaan. Daar heb je de volgende foto in een envelop klaargelegd en zo gaat het groepje verder op zoek. Gebruik minimaal tien foto's en vraag je leiding om te helpen het spel voor te bereiden.	Maak een aantal foto's van bekende plekken of gebouwen in je dorp of stad. Probeer ook iets van de geschiedenis uit te zoeken van de plekken en gebouwen die je fotografeert. Presenteer de foto's aan je horde. Wie herkent de foto's?	Maak (met hulp van je leiding) een fotospeurtocht rondom het clubhuis. Je maakt foto's van opvallende plaatsen. Zet de foto's in de goede volgorde in een bestand, of laat ze afdrukken en plak ze in de juiste volgorde. De andere nesten kunnen jouw speurtocht lopen door van de ene foto naar de andere foto te lopen. Kan iedereen met behulp van jouw foto's de weg vinden?
6 Scoutingkennis	Kies een onderwerp over Scouting waar jij graag meer zou willen weten. (Bijvoorbeeld geschiedenis, knopen, vuur stoken, kamperen, het jungleverhaal etc.) Bedenk hierover (met hulp van je leiding) een aantal vragen. Zoek de antwoorden op op internet en schrijf ze op. Laat de leiding de antwoorden controleren.	Kies een onderwerp over Scouting waar jij graag meer zou willen weten. (Bijvoorbeeld geschiedenis, knopen, vuur stoken, kamperen, het jungleverhaal etc.) Bedenk zelf de vragen, zoek de antwoorden op op internet of in de bibliotheek. Je maakt een kort verslagje/opstel van de antwoorden die je hebt gevonden. Laat het verslag/opstel door je leiding lezen.	Hetzelfde als bij niveau 2 met daarbij: Fleur je verslag op door er een collage, foto's of filmbeelden aan toe te voegen die te maken hebben met het onderwerp wat je hebt gekozen.



Het insigne “Kanoën” valt onder het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. Dit insigne is wellicht makkelijker uitvoerbaar voor welpen van een watergroep dan voor welpen van een land- of luchtgroep. De welp laat zien dat hij/zij de veiligheidsregels kent op en rond het water en bepaalde vaartechnische kennis heeft.

Thema

Na een uitdagende speurtocht zijn Mowgli en Shanti aangekomen bij hun finish, de Nishaaniplaats. Aangekomen zien ze Jacala midden op de rivier dobberen. Mowgli is jaloers en zegt tegen Shanti “Dat zou ik ook wel willen.” Shanti antwoord “Het ziet er wel lekker uit maar je word er zo nat van.” Mowgli stelt voor om te vragen aan Jacala of ze op zijn rug mogen zitten. Dat leek Shanti wel een goede oplossing. Mowgli vraagt aan Jacala “Hé Jacala, dat dobberen ziet er heerlijk uit mogen we op uw rug gaan zitten? Dan kunnen we ook meedoen.” Jacala antwoord geërgerd “Mijn rug is niet om op te zitten.” Mowgli en Shanti in koor “aw toe.” Jacala heeft wel een ander idee “Als jullie een kano pakken dan kan je ook dobberen. Als het een groene is lijkt het zelfs als of je op mijn rug zit.” Mowgli en Shanti vinden dat een goed idee en gaan een kano halen.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Stabiliteit	Stabiliteit in de kano is erg belangrijk. Oefen stabiel zitten en in- en uitstappen in de kano. Ook is het heel handig om te weten wat je moet doen als de kano omslaat. Bedenk wat je moet doen samen met je leiding.	Stabiliteit op een kano is erg belangrijk, oefen hoe stabiliteit werkt door het spel kanolimbodans te doen	Stabiliteit op een kano is erg belangrijk, oefen met de stabiliteit in de kano door het spel kanolimbodans te doen. Tijdens dit spel onderzoek je het gevolg van hoog of laag zitten, het aantal mensen in een kano en of in het midden of op het randje zitten verschil maakt
2 Kanotechniek	Ga een keer mee kanoën. Tijdens het kanoën help je mee peddelen en volg je verschillende commando's op. Ook leer je hoe je een peddel moet vasthouden.	Ga een keer kanoën. Tijdens het kanoën help je mee met peddelen. Volg verschillende commando's op. En zoek uit wat een kano doet als je alleen maar aan een kant peddelt of als je de tegenovergestelde richting peddelt.	Ga een keer kanoën. Tijdens het kanoën ben jij de achterste in de kano. Jij vertelt tegen de rest van de bemanning wat zij moeten doen. Jij bepaalt ook welke kant de kano opgaat door te sturen. Ook moet je een stuk in je eentje kanoën om echt het gevoel te krijgen hoe het kanoën werkt.

3 Peddeldans	Ook op het land kan je spelen met kano's. Speel het spel peddeldans. Zie activiteitenbank	Ook op het land kan je spelen met kano's. Speel het spel peddeldans. Als het spel even bezig is bedenk jij wat voor andere commando's bij dit spel gebruikt kunnen worden. Speel ook een potje met de extra termen. Zie activiteitenbank	Ook op het land kan je spelen met kano's. Speel het spel peddeldans. Als het spel even bezig mag jij de positie van de leiding overnemen, jij moet dus de commando's geven. Zie activiteitenbank
4 Peddel	Bij het kanoën zorgt het peddelen met de peddel ervoor dat je vooruit komt. Probeer een stuk te peddelen met een stok. Hoe ging dat? Bekijk daarna een peddel en zoek de verschillen.	Bij een kano is een peddel van erg groot belang daarbij duw je jezelf voorruit. Daarom ga jij je eigen peddel maken. Van je leiding krijg je een pvc pijp en bevestigingsmateriaal, wat je gebruikt als blad mag jezelf verzinnen. Kano daarna een rondje met je eigen peddel.	Bij een kano is een peddel van erg groot belang daarbij duw je jezelf voorruit. Maar er zijn meer soorten peddels. Daarom ga jij een kayakpeddel maken. Een kayakpeddel heeft een blad aan beide zijden. Van jouw leiding krijg je een pvc pijp en bevestigingsmateriaal, wat je gebruikt als blad mag jezelf verzinnen. Kano daarna een rondje met je eigen peddel
5 Lijnen	Aan een kano zitten touwen genaamd landvasten, deze gebruiken we om de boot meevast te leggen aan de kant zodat deze niet wegdrijft. Deze worden vaak ook naar de kant toe gegooid zodat iemand hem kan opvangen. Probeer een landvast drie meter te gooien.	Het is belangrijk dat lijnen (touwen aan boord) er netjes bij liggen. Schiet een landvast op zodat je deze kan gebruiken bij het aanleggen. Ga als eerste aan wal en houdt deze lijn stevig vast zodat andere veilig kunnen uitstappen.	Leg de boot vast nadat je ergens bij de kant bent gekomen. Dit kan door: • een kikker of bolder te beleggen • slipsteek-halve steek • paalsteek • mastworp
6 Kano wedstrijd	Doe mee samen met de horde een wedstrijd om te bepalen welke welpen de beste kanoërs zijn.	Organiseer samen met de leiding een kanowedstrijd voor de horde. Denk goed na over: de wedstrijd baan, de start en finishlijn en de groepjes in de kano's.	Organiseer een kanowedstrijd tegen de leiding. Lukt het niet om de leiding te verslaan verander iets aan de wedstrijd zodat de welpen wel kunnen winnen.



Het insigne “Knopen” valt onder het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. De welpen leren de basisbeginselen van omgaan met touw. Welke knopen bestaan er en waar dienen ze voor? Wat zijn de eigenschappen van touw? Dit bereid hen voor op het grotere pionierwerk wat volgt bij de scouts.

Thema

Marala is samen met Mowgli op de Nishaani-plaats. Ze zien daar nog een paar stukken touw liggen die Shanti een keer had meegenomen. Ze gaan samen proberen om in dat touw handige knopen te leggen. Marala kijkt of ze het touw nuttig kan gebruiken voor haar nest. Mowgli wil graag spelen en maakt er meteen een liaan van. En een lang springtouw. En een schommel. En ... Al snel willen ze meer en meer dingen vastmaken met touw en hebben ze touw tekort. Daarom gaan Mowgli en Marala ook proberen om zelf touw te maken van gras. Zou dat ook lukken?

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Knopen	Aan de hand van instructie of voorbeeld zelf kunnen maken: - halve steek - achtknoop - slipsteek Maak met behulp van de knopen van dit niveau je eigen armbandje of ketting.	Hetzelfde als bij niveau 1 met daarbij: - platte knoop - mastworp Maak je eigen knopenbord waar je de knopen van niveau 1 en 2 op vast maakt.	Hetzelfde als bij niveau 2 met daarbij: - paalsteek - schootsteek - timmersteek Maak je eigen knopenbord met de knopen van de drie niveaus.
2 Spelen met knopen	Maak een touw om mee te touwtrekken. Maak hiervoor een lapje stof vast in het midden van het touw. Leg ook een aantal knopen in het touw waar de welpen zich aan vast kunnen houden bij het touwtrekken. Speel een spelletje touwtrekken met je horde.	Maak met behulp van minimaal 3 touwen en platte knopen een superlang springtouw waar je met minimaal 10 personen mee kunt touwtje springen. Ga met elkaar touwtje springen.	Maak met behulp van de door jou geleerde knopen een 'bandschommel', met behulp van een touw en autoband aan een balk of stevige boomtak. Laat je schommel controleren door de leiding.
3 Creatief met touw	Wat is het sterkst? Probeer een jerrycan met water op te hangen. Neem bijvoorbeeld lang gras, gevlochten gras, sisaltouw, een panty, heel dik touw etc. Met welk 'touw' blijft de jerrycan het beste hangen?	Maak je eigen touw van materialen uit de natuur. Maak het zo sterk mogelijk door te vlechten of strengen te draaien.	In het clubhuis zijn verschillende touwen. Maak een collage met stukjes van het touw. Of Teken de verschillende soorten touw na en schrijf er bij voor welke activiteit je welk soort touw gebruikt.

4 Omgaan met touw	Laat zien dat je met hulp van je leiding, touwen goed kunt opslaan/opschieten en opruimen.	Leg aan andere welpen uit hoe ze zelf touwen goed kunnen opslaan/opschieten en opruimen.	Controleer of de touwen in je clubhuis goed zijn opgeslagen/opgeschoten en opgeruimd en verbeter het als dit nodig is. Als touwen rafelig zijn, laat dit dan aan de leiding zien, zodat de leiding dit kan repareren.
5 Leer iemand anders een knoop	Vertel aan de andere welpen waarvoor je de knopen van opdracht 1 (niveau 1) kunt gebruiken.	Leg aan de andere kinderen van je horde of nest uit hoe ze de knopen van opdracht 1 (niveau 1) moeten maken.	Leg aan enkele andere welpen van je horde of nest uit hoe ze de knopen van opdracht 1 (niveau 2) moeten maken en controleer of ze het goed doen.
6 Knopen estafette	Doe met hulp van je leiding een 'slipsteekestafette'. Neem voor elk groepje een touw. In elk touw leg je net zoveel slipsteken als er kinderen in een groepje zitten. Dus: heb je 4 groepjes met elk 5 welpen, dan neem je 4 touwen en maak je in elk touw 5 slipsteken. De touwen worden bij het keerpunt neergelegd. Om beurten rent een welp van elk nest naar het touw en trekt er een slipsteek uit. Heb je de slipsteken goed gemaakt en lukt het om alle slipsteken één voor één los te trekken, dan hebben de andere kinderen jou uit de knoop geholpen en ben je geslaagd voor deze test!	Doe met hulp van je leiding een estafette met je horde. Elk nest krijgt 4 palen en een touw. Leg eerst uit hoe ze de palen met behulp van een timmersteek aan elkaar vast moeten maken. Van elk nest moet de loper steeds 5 à 10 meter afleggen tot het keerpunt, hij/zij sleept de bundel palen achter zich aan. Als de knoop goed vast zit, lukt dit! Bij het keerpunt omdraaien en terugrennen en de bundel overgeven aan de volgende. Het nest dat het eerste klaar is wint. Als een bundel palen losgaat, moet deze eerst opnieuw met een timmersteek vastgebonden worden.	Doe met hulp van je leiding een 'platte knopen' estafette. Leg eerst uit aan de andere welpen in horde hoe ze een platte knoop moeten maken. elk estafettegroepje moet de loper die bij het keerpunt komt, eerst een platte knoop maken, voordat hij/zij weer terug mag rennen om de volgende aan te tikken.



Het insigne “Koken” valt onder het activiteitengebied Veilig & Gezond. De welpen laten zien dat ze een handje kunnen helpen bij het bereiden van een maaltijd, dat ze kennis hebben van gezond eten en dat ze ook tijdens een kampvuur iets lekkers weten klaar te maken.

Thema

“Mmm, vanavond moeten we maar weer eens iets lekkers gaan eten!”, zegt Baloe. Alleen van de gedachte gaat Baloe al watertanden. Want Baloe houdt wel van lekker eten. En Baloe weet dat je lekker eten nog lekkerder kan maken als je het eerst gaat bereiden. Baloe heeft dat ook aan Mowgli geleerd. Maar zou Shanti ook goed eten kunnen bereiden? Zij komt immers uit Haveli. Baloe besluit dat het een goed idee is om eens samen met Mowgli en Shanti voor de hele jungle te gaan koken. Het moet een feestmaal worden! Baloe krijgt nu al trek.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Menukaart	Je hebt een restaurant. Maak de menukaart voor een menu met drie gerechten. Een voorgerecht zoals salade of soep, een hoofdgerecht en een toetje. Versier de menukaart zo mooi mogelijk.	Je bent de eigenaar van een restaurant en je gaat de menukaart maken. Voorop komt natuurlijk de naam van het restaurant. Aan de binnenkant twee voorgerechten, drie hoofdgerechten en drie desserts.	Je bent de eigenaar van een restaurant en je gaat de menukaart maken. Voorop komt natuurlijk de naam van het restaurant. Aan de binnenkant drie voorgerechten, vier hoofdgerechten en vier desserts. Denk ook aan wat je gasten kunnen drinken in jouw restaurant.
2 Boodschappen	Help de leiding (of je ouders) mee met het maken van een boodschappenlijstje voor een gerecht, bijvoorbeeld tijdens een kamp. Ga met de leiding (of je ouders) mee boodschappen doen.	Bedenk wat je wilt eten, bijvoorbeeld op kamp. Maak zelf het boodschappenlijstje wat je hiervoor nodig hebt. Als de lijst klaar is ga je naar de winkel. Probeer zelf de boodschappen te doen. Je leiding of ouders mogen nog wel wat tips geven.	Bedenk wat je een keer wilt eten, bijvoorbeeld op kamp. Schrijf de boodschappenlijst op. Probeer ook te berekenen wat de boodschappen gaan kosten. Ga zelf boodschappen doen. Had je de kosten goed ingeschat?
3 Verpakking	Maak je eigen frietzak. Neem een groot A3 vel en teken je eigen frietzak. Kleur- versier de zak en vouw hem in een echte puntzak. Hoe heet jouw snackbar?	Je krijgt een bouwtekening voor een doosje waarin je popcorn kan doen. Versier de achterkant van de tekening en zet de doos daarna in elkaar.	Teken zelf een bouwtekening voor een doosje. Denk aan de plakranden. Versier de bouwtekening en zet het in elkaar. Maak van je doosje een snoepdoosje en trakteer je horde vanuit je eigen gemaakte snoepdoos.

4 Koken	Help mee met het bereiden van een maaltijd. Maak bijvoorbeeld de salade of het toetje. In ieder geval iets dat je niet warm hoeft te maken.	Help mee met het snijden van voedsel. Laat je leiding/ ouders voordoen hoe je veilig en schoon kunt werken.	Help mee met het bereiden van de hele maaltijd. Help mee aardappels schillen en ze koken. Je leiding/ouders zullen je vertellen wat je moet doen en waar je op moet letten. Wat moet je doen als je je verbrand aan het kooktoestel?
5 Koken op vuur	Niks leukers dan eten klaarmaken boven/in een vuurtje. Rooster een marshmallow tot hij goed warm is, pas op dat hij niet aanbrandt. Eet hem op, dit is ook lekker tussen twee biscuitjes.	Niks leukers dan eten klaarmaken boven/in een vuurtje. Pof een (aard-)appel in het kampvuur. Laat hem afkoelen en eet hem lekker op.	Niks leukers dan eten klaarmaken boven/in een vuurtje. Help de leiding mee om brooddeeg te maken, zoek je eigen stok en maak met je zakmes een punt aan de stok. Draai het deeg om je stok en bak je eigen broodje, boven het kampvuur, bruin.
6 Spelletjes over eten	Teken de vakken van de “Schijf van 5” op een groot papier. Om de beurt noemt een welp uit je horde iets van eten op. Ga bij het juiste vak staan waar dat product in thuis hoort. Heb je de helft goed?	Teken vier vakken voor de verschillende smaken: zuur, zoet, zout, bitter. De leiding noemt etenswaar of laat jou geblinddoekt iets proeven. Vertel vervolgens wat je gezien/geproefd hebt. Welke smaak hoort er bij dit eten?	Maak je eigen quiz over gezond eten of over gerechten uit verschillende landen. Bedenk minimaal tien vragen. Test de voedselkennis van de welpen in jouw horde. Wie weet het meeste over gezond eten of gerechten uit verschillende landen?



Het insigne “Kunstenaar” is gekoppeld aan het activiteitengebied Expressie. De welpen zijn bij dit insigne bezig met verschillende manieren van handvaardigheid: stempelen, kleien, tekenen, ontwerpen, papier-maché, textiele werkvormen etc.

Thema

Baloe heeft weleens verteld dat er in de Guha-grotten mooie schilderijen te vinden zijn. Shanti wil daar wel eens een kijkje nemen. Ze besluiten om meteen te gaan. En inderdaad! Ze bewonderen alle prachtige tekeningen die in de grot te vinden zijn. Shanti weet dat ze in Haveli ook schilderijen maken, maar deze vond ze veel mooier! Alleen het wolvenhol waar Mowgli is opgegroeid vindt Shanti nog wel een beetje kaal. Want daar is geen enkele tekening te vinden. “Tekenen wolven nooit?” denkt Shanti. “Misschien moeten we het wolvenhol ook maar eens mooi gaan maken met allemaal tekeningen, schilderijen en andere kunst. Dat vindt Mowgli vast ook wel leuk.”

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Poppenkast- pop	Maak een poppenkastpop van een pollepel. Dit kan door het gebruik van verf, lapjes stof en ander knutselmateriaal.	Maak één of meerdere vingerpopjes van stof. Als basis kan ook een pingpongbal of luciferdoosje gebruikt worden. Of Maak een sokpop van een oude sok. Voor jongere welpen kan de sok versiert worden met stiften of verf. Oudere welpen kunnen wellicht ook al bijvoorbeeld knopen op de sok naaien als ogen.	Maak een poppenkastpop van papier maché. De details in het gezicht moeten met papier maché extra goed zichtbaar worden gemaakt, anders vallen ze niet op. <i>Let op! Het maken van een papier maché pop kost meestal twee opkomsten, als je de poppen ook nog wilt kunnen beschilderen.</i>
2 Schilderen	Maak samen een schilderij door het spelen van een estafette. De leiding legt ballonnen gevuld met verf op een doek. Met de horde wordt er een estafette gespeeld. Om de beurt rent er een welp naar het doek, bij het doek prikt de welp een ballon stuk. Rent terug en dan mag de volgende. Na afloop schildert iedereen zijn naam op het doek en het schilderij is klaar.	Welk nest heeft als eerste het schilderij klaar? Maak twee of meer teams. Ga in estafettevorm over een hindernisbaan. Vooraan ligt het voorbeeld, dus hier kan je zien hoe het schilderij moet worden. Aan het eind ligt een leeg doek of leeg vel papier klaar. Schilder één ding van het schilderij en ren weer terug. Welke groep heeft het schilderij gemaakt dat het meest op het voorbeeld lijkt?	Op een plek wordt een verhaal (bijvoorbeeld van jungleboek) steeds opnieuw voorgelezen of afgespeeld. Op een afstandje ligt een schildersdoek of tekenvel per nest. Verdeel samen de tijd tussen luisteren naar het verhaal, overleggen hoe het schilderij dat erbij past moet worden en het tekenen en schilderen van dit schilderij. Laat dit spel bijvoorbeeld 30 minuten duren en bekijk daarna elkaars schilderijen.

3 Knap je clubhuis op	Help mee met het opvrolijken van het clubhuis of wachtschip. Maak bijvoorbeeld een bord of schild om je nesthoek te versieren of om gewoon aan de muur te hangen.	Maak plannen voor het opvrolijken van het clubhuis of wachtschip en voer deze uit. Maak bijvoorbeeld een tekening voor aan de muur, een schilderij, pennenbakje of Scoutingbeeldje.	Overleg met de leiding om een kast of tafel te versieren. Maak een plan met schets, teken de lijnen en maak de afbeelding.
4 Stempelen, kleien of figuurzagen	Maak een aardappelstempel. Druk de stempel in de verf en versier een vel papier. Maak van gekleurd karton een lijstje en plak die om het vel papier heen.	Kies een dier uit jungleboek dat je graag van klei wilt maken. Zoek plaatjes van dit dier, zodat je weet hoe het dier eruit ziet. <i>Let op! Zorg er voor dat er geen lucht in de klei komt, want dan kan het beeldje stuk gaan!</i>	Figuurzaag je favoriete dier uit jungleboek. Teken het dier na van een plaatje, of trek het over op het plaatje triplex. Als je het dier hebt uitgezaagd kan je het inkleuren met verf of stift.
5 Wenskaart	Knutsel een leuke wenskaart. Bijvoorbeeld een verjaardagskaart of een kaart voor vader- of moederdag.	Bedenk wie binnen je Scoutinggroep een kaartje verdiend. Kies een jungledier dat bij diegene past. Knutsel voor hem of haar een mooie kaart. En schrijf er op waarom je juist hem of haar de kaart geeft.	Maak een 3D-kaart van je favoriete jungledier. Een 3D-kaart kan zo gevouwen zijn dat er iets beweegt als je de kaart open maakt, of de kaart heeft verschillende diktes doordat er stukjes schuim tussen de twee lagen papier zijn geplakt.
6 T-shirt	Maak je eigen T-shirt door je T-shirt te batikken (tie-dye).	Maak een eigen sjabloon voor een T-shirt, wat je aanbrengt door middel van textielverf. Het sjabloon kan je vaker gebruiken zodat de afbeelding meerdere keren en evt. in meerdere kleuren op je shirt komt. Zo krijgt iedereen een uniek, zelfgemaakt T-shirt. <i>Let op! Knoei niet op je Scoutfit, want textielverf krijg je niet uit je kleren. Trek bijvoorbeeld een vuilniszak als schort aan en stroop je mouwen op.</i>	Maak een eigen sjabloon voor het hele T-shirt en maak je T-shirt door middel van zeefdruk. Het sjabloon moet goed groot zijn dat alles wat je niet geverfd wil hebben bedekt is door je sjabloon. Vraag de leiding om advies en hulp. <i>Let op! Doe deze activiteit onder begeleiding.</i>



Het insigne “Natuur” valt onder het activiteitengebied Buitenleven. Door middel van verschillende activiteiten laten de welpen zien dat ze kennis hebben van seizoenen, planten en dieren.

Thema

Mowgli heeft een heel bijzonder dier gezien in de Jungle bij de Talaab-poel. Een beest met heel veel pootjes. Hij weet niet wat voor beest dat nou precies is. Dus gaat hij naar Kaa. Kaa weet alles van de dieren in de Jungle. Samen gaan ze op zoek naar alle bijzondere dieren die op het land en in het water leven.

Variant 1. Land

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Dierenmasker	Maak een dierenmasker van je lievelingsdier. Zoek bijvoorbeeld een masker op het internet dat je inkleurt.	Maak zelf een dierenmasker van je favoriete dier. Teken je dier op bijvoorbeeld karton en versier het met stift, verf, crêpe papier, enz. Vraag je leiding (of ouders) om te helpen bij het passend maken van het masker.	Maak zelf een 3D masker van je lievelingsdier. Maak gebruik van karton, wol, stof, crêpe papier of maak het masker van gips of papier-maché.
2 Seizoenen	Maak een kijkdoos over een seizoen(lente, zomer, herfst of winter) Knip plaatjes uit tijdschriften en teken zelf hoe de natuur er in dat seizoen uit ziet. Hoe zien de bomen er uit in het seizoen wat jij gekozen hebt? Welke dieren zie je wel of juist niet? Je kunt ook echte dingen uit de natuur gebruiken, zoals blaadjes, bloemen en noten. <i>Let op! Geen blaadjes of bloemen van bomen of struiken halen. Gebruik alleen dingen die je op de grond vindt. Vraag aan je leiding wat je wel en niet mag gebruiken.</i>	Maak een kijkdoos over de overgang van het ene seizoen naar het andere seizoen, bijvoorbeeld van de zomer naar de herfst. Gebruik plaatjes, foto's en tekeningen en ook echte blaadjes en bloemen. Laat goed zien wat de verschillen zijn tussen de 2 seizoenen. Waar zie je dat aan in de natuur? Hoe zien de bomen er uit in de 2 seizoenen die jij gekozen hebt? Welke dieren zie je wel of juist niet? <i>Let op! Geen blaadjes of bloemen van bomen of struiken halen. Gebruik alleen dingen die je op de grond vindt. Vraag aan je leiding wat je wel en niet mag gebruiken.</i>	Maak een kijkdoos met daarin de vier seizoenen. Gebruik plaatjes, foto's en tekeningen, maar ook echte blaadjes en bloemen. Zorg er voor dat iedereen goed kan zien welk deel van jouw kijkdoos bij welk seizoen hoort. <i>Let op! Geen blaadjes of bloemen van bomen of struiken halen. Gebruik alleen dingen die je op de grond vindt. Vraag aan je leiding wat je wel en niet mag gebruiken.</i>

3 Natuurposter	Maak een poster over de natuur. Kies één onderwerp uit het rijtje hieronder. • van rups tot vlinder • van bloembol tot bloem	Maak een poster over de natuur. Kies één onderwerp uit het rijtje hieronder. • van kikkerdril tot kikker • kringloop van planten en bomen • kringloop van water	Maak een poster over de natuur. Kies één onderwerp uit het rijtje hieronder. • kringloop van zuurstof • voedselketen
4 De natuur in	Bezoek samen met je ouders of horde één van dingen uit het lijstje hieronder: • een bezoekerscentrum van bijvoorbeeld een natuurgebied • dierentuin • kinderboerderij • een museum over natuur /dieren • heemtuin of botanische tuin Volg de speurtocht voor kinderen als deze aanwezig is.	Hetzelfde als bij niveau 1, met daarbij: Ga tijdens je bezoek op de foto met het dier, de plant of boom die jij het mooiste vindt. Laat de foto aan de leiding zien en vertel waar je bent geweest en wat je weet van de plant,boom of dier waar je mee op de foto staat.	Hetzelfde als bij niveau 1 en 2, met daarbij: Maak een plattegrond van (een deel) de tuin, bezoekerscentrum etc. waar je bent geweest. Schrijf er bij welke planten/dieren waar te zien zijn. Plak je foto van niveau 2 op de goede plek in de plattegrond.
5 Natuur om de hoek	Welke (water-)dieren en (water-) planten zijn er bij jouw clubhuis in de buurt? Doe een sporenonderzoek. Schrijf vijf verschillende bomen / planten/ dieren op die je bent tegengekomen. <i>Tip! Gebruik de zoekkaarten van Natuurmonumenten, deze kan je bestellen op www.natuurmonumenten.nl</i>	Zoek een pootafdruk van een dier en maak hier een gipsafdruk van. De leiding (of je ouders) kunnen je helpen gips te maken en de afdruk te maken. Zoek ook op van welk dier de pootafdruk is.	Baken een vierkante meter af in het bos, langs de waterkant of onder een rijtje stoeptegels. Tel vervolgens hoeveel beestjes en/of plantjes je in deze vierkante meter tegenkomt. Probeer de beestjes die je tegenkomt in je afgezette vierkante meter te herkennen met hulp van de zoekkaart. Maak een poster van je vondst. Teken de dieren/planten na en schrijf de naam erbij.
6 Groei en bloei	Plant een bloembol in een pot en versier de pot met bijvoorbeeld crêpe papier of verf. Verzorg de bloembol goed.	Plant een bloembol in een pot en versier de pot. Zoek op wat de bol nodig heeft om een mooie bloem te kunnen worden. Vertel dit aan je leiding.	Plant een bloembol in een pot en versier de pot. Zoek op wat de bol nodig heeft om een mooie bloem te kunnen worden. Kijk elke dag goed naar je bloembol en teken wat je ziet. Laat dit verslag aan je leiding zien.

Variant 2: Water

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Waterplanten	Speur naar 3 soorten water planten, weet jij hoe deze planten heten? Vraag het aan je leiding!	Ga op zoek naar waterplanten. Laat je leiding zien dat je een waterlelie, Waterpest en riet kunt vinden	Zoek 3 waterplanten die je niet kent, vind met behulp van een waterplanten kaart de namen van deze planten
2 Bodem onderzoek	Maak een meetstok voor in de sloot, meet hoe diep de sloot is.	Maak een meetstok voor in de sloot, meet hoe diep de sloot is aan de linker zijkant, midden en rechter zijkant.	Maak een meetstok voor in de sloot, meet hoe diep de sloot is aan de linker zijkant, midden en rechter zijkant. Neem een monster met behulp van je stok en een puts, om te bepalen wat voor soort bodem het is.
3 observeren	Ga naar een observatiehut bij een waterplas, kijk eens welke dieren je herkend.	Ga naar een observatie hut bij een waterplas, maak een logboek van welke dieren je allemaal hebt gevonden.	Ga naar een observatie hut bij een waterplas, maak een logboek van welke dieren je allemaal hebt gevonden en kom een week later nog eens terug, welke dieren zie je nu die je nog niet had gezien, schrijf het erbij in je logboek.
4 Zuiveren	Maak een waterzuiveringsinstallatie .	Maak een waterzuiveringsinstallatie . Vraag aan andere welpen hoe dit werkt.	Maak een waterzuiveringsinstallatie . Overleg samen met je leiding hoe dit werkt en leg het andere welpen uit.
5 Aquarium	Maak een slootaquarium . Kies een leuk diertje uit en teken dit na.	Maak een slootaquarium . Kies een leuk diertje uit en teken dit na en zoek op het internet op welk waterdier dit is.	Maak een slootaquarium . Laat de leiding een dier voor je kiezen en teken dit na. Zoek op het internet op welk waterdier dit is.
6 Schelpen	Ga op excursie naar het strand (of een andere plek waar je schelpen kunt vinden) en verzamel een paar schelpen. Maak er een mooi kunstwerk mee.	Ga op excursie naar het strand (of een andere plek waar je schelpen kunt vinden) en verzamel een paar schelpen. Maak er een mooi kunstwerk mee. Kun jij vinden hoe één van jou schelpen heet.	Ga op excursie naar het strand (of een andere plek waar je schelpen kunt vinden) en verzamel een paar schelpen. Maak er een mooi kunstwerk mee. Kun jij vinden hoe één van jou schelpen heet. En wat en hoe eet het dier dat in deze schelp woont?



Het insigne “Samen” valt onder het activiteitengebied Samenleving. Bij dit insigne is het de bedoeling dat kinderen zich bewust worden van de mensen om zich heen. De welp laat zien dat hij/zij zich heeft ingezet voor een ander en zich bewust is van onderwerpen (maatschappelijke problemen) die spelen in de Nederlandse maatschappij.

Thema

Het is al donker geworden, terwijl Shanti nog bij Mang in de jungle is. “Ik zie geen hand voor ogen”, roept Shanti, die eigenlijk al in Haveli terug zou moeten zijn. “Mang, heb jij daar nou geen last van?” Maar Mang vliegt met volle vaart door de jungle, zonder ergens tegenaan te botsen. Daarvoor moet je wel hele goede ogen hebben, denkt Shanti. “Nee hoor,” zegt Mang, “ik maak gewoon geluidjes en dan luister ik naar de echo. Zo gebruik ik mijn oren om te zien! Dat werkt ook in het donker.”

Shanti vindt dat wel knap. Ze kende wel gebarentaal zodat doven met elkaar kunnen praten, maar geluid om te zien kende ze nog niet. Ze voelde zich nu ook een beetje gehandicapt, zo in het donker.

Mang besluit om Shanti te helpen met de weg terugvinden. Shanti bedankt Mang hiervoor. Een andere keer zal ze Mang wel weer helpen. Want als je elkaar helpt, dan word je daar allebei beter van, weet Shanti.

Let op! Opdracht 1 is verplicht bij dit insigne, kies uit de overige vijf opdrachten er drie uit.

1 Help een ander	Deze activiteit onderneem je met je hele speltak, je gaat iets voor een ander doen. Te denken valt aan: - Geld inzamelen voor een goed doel (in Nederland!), organiseer bijvoorbeeld een sponsorloop/ collecteer voor Jantje Beton - Ga samen een opkomst spelen met asielzoekerkinderen / kinderen waarvan de ouders geen geld hebben om een hobby uit te zoeken voor hun kind. - Onderneem een activiteit met bewoners van een verzorgingstehuis of knutsel kerstkaarten/kerststukjes voor (eenzame) ouderen en ga deze samen brengen. - Doe iets voor iemand die ziek is. Ga op bezoek bij iemand die in het ziekenhuis ligt of niet uit huis kan vanwege ziekte. Kunnen jullie samen een spelletje doen? Een video maken voor elkaar of samen tekenen/knutselen? - Help je omgeving door deel te nemen aan Natuurwerkdag, ruim rommel op in het centrum van je dorp/stad en plant nieuwe bloemen/bomen. - Ga op bezoek bij een dierenasiel of kinderboerderij, jullie kunnen vast helpen met de dieren verzorgen/ uitlaten.
------------------------	---

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
2 Regels en afspraken	Om goed samen te kunnen werken en spelen, heeft elke groep een aantal regels of afspraken nodig. Maak per nest een lijstje van welke regels of afspraken jullie het meest belangrijk vinden voor jullie horde.	Om goed samen te kunnen werken en spelen, heeft elke groep een aantal regels of afspraken nodig. Maak per nest een lijstje van welke regels of afspraken jullie het meest belangrijk vinden voor jullie horde. Schrijf daarbij vijf regels op waarvan je vindt dat iets niet mag (verbodsregel) en vijf regels op waarvan je vindt dat iedereen dat wel moet doen (gebodsregel).	Om goed samen te kunnen werken en spelen, heeft elke groep een aantal regels of afspraken nodig. Maak per nest een lijstje van welke regels of afspraken jullie het meest belangrijk vinden voor jullie horde. Schrijf daarbij vijf regels op waarvan je vindt dat iets niet mag (verbodsregel) en vijf regels op waarvan je vindt dat iedereen dat wel moet doen (gebodsregel). Welke regel(s) zou je willen veranderen/ afschaffen en waarom? Wat zou het gevolg kunnen zijn van het veranderen/afschaffen van deze regels?
3 Gebarentaal	In Nederland wonen veel verschillende mensen met verschillende achtergronden en soms ook met een handicap. Ongeveer 13.000 mensen in Nederland zijn doof, waaronder ook veel kinderen. Deze kinderen leren gebarentaal en dat is erg handig. Maak een overzicht van het gebarenalfabet en laat zien dat je je eigen naam kunt zeggen in gebarentaal.	In Nederland wonen veel verschillende mensen met verschillende achtergronden en soms ook met een handicap. Ongeveer 13.000 mensen in Nederland zijn doof, waaronder ook veel kinderen. Deze kinderen leren gebarentaal en dat is erg handig. Maak een overzicht van het gebarenalfabet en laat zien dat je hier een korte zin mee kunt uitbeelden.	In Nederland wonen veel verschillende mensen met verschillende achtergronden en soms ook met een handicap. Ongeveer 13.000 mensen in Nederland zijn doof, waaronder ook veel kinderen. Deze kinderen leren gebarentaal en dat is erg handig. Maak een overzicht van het gebarenalfabet en laat zien dat je het hele alfabet kunt spellen.
4 Anti-pestten	In Nederland wonen veel verschillende mensen, met verschillende achtergronden en soms ook met een handicap. Kinderen die 'anders zijn', door hun huidskleur, intelligentie of gedrag worden nog al eens gepest door andere kinderen, hierdoor gaan ze zich vaak verdrietig en alleen voelen. Maak een poster waarop je laat zien dat je tegen pesten bent.	In Nederland wonen veel verschillende mensen, met verschillende achtergronden en soms ook met een handicap. Kinderen die 'anders zijn', door hun huidskleur, intelligentie of gedrag worden nog al eens gepest door andere kinderen, hierdoor gaan ze zich vaak verdrietig en alleen voelen. Maak een poster waarop je laat zien dat je tegen pesten bent en wat je kunt doen tegen pesten.	In Nederland wonen veel verschillende mensen, met verschillende achtergronden en soms ook met een handicap. Kinderen die 'anders zijn', door hun huidskleur, intelligentie of gedrag worden nog al eens gepest door andere kinderen, hierdoor gaan ze zich vaak verdrietig en alleen voelen. Maak met je horde een toneelstukje dat gaat over pesten. Loopt het verhaal goed af? En waar kwam dat door?

5 Multicultureel	In Nederland wonen veel verschillende mensen, veel van hen komen ook uit een ander land. Sommigen van hen wonen hier al jaren. Door de vele verschillende mensen wordt Nederland ook wel eens een multiculturele samenleving genoemd. Multi betekent veel, dus eigenlijk wonen wij in een vele-culturen samenleving. Maak een collage op een groot vel papier van verschillende mensen die in Nederland wonen, is dat niet een kleurrijke verzameling?	In Nederland wonen veel verschillende mensen, veel van hen komen ook uit een ander land. Sommigen van hen wonen hier al jaren. Door de vele verschillende mensen wordt Nederland ook wel eens een multiculturele samenleving genoemd. Multi betekent veel, dus eigenlijk wonen wij in een vele-culturen samenleving. Kies een bevolkingsgroep uit die in Nederland woont (bijvoorbeeld Turken, Marokkanen, Chinezen, Indonesiërs). Maak een collage over deze bevolkingsgroep. Wat is er zo bijzonder aan hun cultuur? Laat dat in plaatjes zien.	In Nederland wonen veel verschillende mensen, veel van hen komen ook uit een ander land. Sommigen van hen wonen hier al jaren. Door de vele verschillende mensen wordt Nederland ook wel eens een multiculturele samenleving genoemd. Multi betekent veel, dus vele-culturen samenleving. Zoek een bevolkingsgroep uit die in Nederland woont (bijvoorbeeld Turken, Marokkanen, Chinezen, Indonesiërs). Ga naar de bibliotheek/zoek op internet naar het verhaal van deze mensen en zoek plaatjes bij hun verhaal. Wanneer zijn ze naar Nederland gekomen, hoeveel mensen met deze afkomst wonen er in Nederland, waarom zijn ze hier naar toe gekomen?
6 SIRE	SIRE is een organisatie die speciale televisiereclames maakt. In hun reclame verkopen ze geen producten zoals speelgoed, maar willen ze dat mensen gaan nadenken over een probleem wat er in Nederland is. SIRE heeft bijvoorbeeld reclames gemaakt die mensen er op moet wijzen dat je kunt opstaan in de bus voor een oudere, of dat je misschien pleegouder kunt worden of orgaandonor. Kijk op de website van SIRE naar de verschillende filmpjes. Welk filmpje vind jij het beste en waarom? Vertel dit aan je leiding. <i>Tip! Wil je filmpjes zien van SIRE? Ga dan naar www.sire.nl</i>	SIRE is een organisatie die speciale televisiereclames maakt. In hun reclame verkopen ze geen producten zoals speelgoed, maar willen ze dat mensen gaan nadenken over een probleem wat er in Nederland is. SIRE heeft bijvoorbeeld reclames gemaakt die mensen er op moet wijzen dat je kunt opstaan in de bus voor een oudere, of dat je misschien pleegouder kunt worden of orgaandonor. Kijk op de website naar de filmpjes van SIRE, welk filmpje vind jij het beste en waarom? Maak samen met een paar welpen een toneelstukje van één van de filmpjes en voer dit op voor je horde. <i>Tip! Wil je filmpjes zien van SIRE? Ga dan naar www.sire.nl</i>	SIRE is een organisatie die speciale televisiereclames maakt. In hun reclame verkopen ze geen producten zoals speelgoed, maar willen ze dat mensen gaan nadenken over een probleem wat er in Nederland is. SIRE heeft bijvoorbeeld reclames gemaakt die mensen er op moet wijzen dat je kunt opstaan in de bus voor een oudere, of dat je misschien pleegouder kunt worden of orgaandonor. Bedenk een onderwerp waar SIRE een reclame over kan maken, iets waarmee je de wereld om je heen beter maakt. Je maakt, samen met andere welpen, een toneelstukje over je eigen probleem/onderwerp. Voer dit toneelstukje op. <i>Tip! Wil je filmpjes zien van SIRE? Ga dan naar www.sire.nl</i>



Het insigne "Show" valt onder het activiteitengebied Expressie. Welpen laten zien dat ze kunnen dansen, improviseren, toneel spelen en bijbehorende attributen kunnen knutselen.

Thema

Mowgli en Shanti zijn samen bij de Guha-grotten. Ze zijn erg vrolijk vandaag. Shanti heeft een idee: "Zullen we vanavond een feestje houden? Een feestje met de hele jungle?" Mowgli zegt: "Leuk! En dan nodigen we alle dieren uit en gaan we samen een show geven! Een show met muziek, dans, yells, en nog veel meer!" En ze gaan meteen van allerlei leuke dingen bedenken. Het belooft een hele bonte avond te worden. Daarna gaan Mowgli en Shanti de hele jungle rond om zoveel mogelijk junglebewoners uit te nodigen voor de show. Het is Show-tijd!

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Dans, lied, yell	Breng een lied of yell ten gehore of dans op je favoriete muziek.	Maak je eigen dans, lied of yell. Zorg ervoor dat de dans ongeveer 30 seconde duurt of dat het lied 10 regels heeft. Laat dit horen aan de horde. Zorg ervoor dat de andere alles goed kunnen zien en verstaan.	Maak een lied of yell met een dans / bewegingen. De act moet ongeveer 1 minuut duren. Zorg voor bijpassende kleding.
2 Instrument	Maak een instrument. Bijv: • Sambaballen • Gitaar • Panfluit • Trommel • Enz. <i>Tip! Kijk op www.activiteitenbank.scouting.nl voor voorbeelden van zelfgemaakte instrumenten.</i>	Maak een muziekinstrument van natuurlijke materialen of kosteloos materiaal en speel met je instrument een Scoutingliedje.	Hetzelfde als bij niveau 2 met daarbij: Vorm met je horde een orkest. Bedenk van tevoren goed wie welk instrument gaat maken en bespelen en welk lied je gaat laten horen.

3 Sketch	Maak een korte sketch voor bij het kampvuur of voor iemand die jarig is, weggaat, een jubileum viert etc. Zorg dat je sketch ongeveer 3 minuten duurt.	Hetzelfde als bij niveau 1 met daarbij: Zorg dat je sketch een logisch verhaal is met een duidelijk begin en eind. Je sketch duurt ongeveer 5 minuten. Knutsel hierbij attributen, decor en kleding die je nodig hebt.	Je maakt een sketch voor jouw nest en je gaat hierbij een draaiboek maken. In een draaiboek schrijf je op wat er gezongen, gezegd en gedanst wordt in jouw sketch en wie dat gaat doen. Ook schrijf je op welke spullen je nodig hebt voor je sketch (verkleedkleden, decor, attributen etc.) Je draaiboek deel je uit aan de welpen in je nest. Met zijn allen ga je de sketch voorbereiden. Help iedereen bij zijn/haar rol. En laat de sketch zien, bijvoorbeeld tijdens een kampvuuravond.
4 Reclame	Maak een affiche voor een bonte avond, playbackshow of voor je eigen toneelstuk/musical. Zorg ervoor dat je goed kan zien waar het affiche voor is. Echte reclame valt op, jouw affiche dus ook! Komt er geen playbackshow? Je mag ook doen alsof er een playbackshow/musical gaat komen.	Hetzelfde als niveau 1 met daarbij: Zorg dat de volgende dingen op het affiche staan: • Titel van de avond / stuk • Datum • Tijd • Plaats • Namen van de presentatoren of spelers van het stuk Maak minstens drie affiches. Hang één affiche thuis voor het raam en vraag twee andere mensen hetzelfde te doen. Zodat iedereen kan zien dat er een playbackshow/musical gaat komen.	Hetzelfde als niveau 2 met daarbij: Maak ook een uitnodiging voor je ouders, broertjes/zusjes, burens, opa en oma etc. En maak toegangskaartjes voor de bezoekers.
5 Presenteren	Voer een act op tijdens een bonte avond of playback een liedje tijdens een playbackshow. Zorg voor kleding die bij je act past. Kondig je eigen act aan door te vertellen welk liedje je gaat zingen/ wie je na doet.	Leid samen met de leiding een bonte avond of presenteer een playbackshow. Dit kan in een groepje of alleen. Overleg met je leiding wat jij aankondigt en wat de leiding doet.	Leid een bonte avond of presenteer een playbackshow Dit kan in een groepje of alleen. Verzorg ook zelf een act tijdens de avond en bepaal in welke volgorde de andere welpen aan de beurt zijn en welke yells/liedjes er tussendoor gezongen worden.
6 Choreograaf/ dansdocent	Leer, met hulp van de leiding, een lied/dans aan je nest. Bespreek van te voren wat jij de welpen gaat leren en welk stukje de leiding doet.	Leer aan je horde een lied/dans die je kent. Doe dit samen met je leiding. Bespreek van te voren wat jij de welpen gaat leren en welk stukje de leiding doet.	Leer de andere welpen een dans, lied of yell die je zelf gemaakt hebt.



Het insigne “Spelexpert” valt onder het activiteitengebied Sport & Spel. Het insigne laat zien dat een welp kennis heeft van verschillende spellen die bij de welpen gespeeld worden, zowel binnen als buiten.

Thema

Het is een mooie dag vandaag. Alle welpen zijn lekker in de weer met van allerlei verschillende spellen. Het is een dolle boel. De welpen kennen veel spellen. Broer Wolf maakt er zelfs een wedstrijdje van: “Wie kent de meeste spelletjes?”, vraagt Broer Wolf. Meteen daarna daagt Broer Wolf Shanti uit: “Shanti, jij kent vast niet zoveel spelletjes als wij!” Hij denkt dat Shanti alle welpen-spellen niet kent, want zij komt toch van de mensen. Maar daar spelen ze ook spelletjes, en veel welpenspellen had ze al lang van Mowgli geleerd. Ze kon er dus een heleboel opnoemen. Shanti heeft een idee: “Zullen we elkaar een nieuw spel leren?”. Broer Wolf vindt dat een heel goed idee.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Binnenspellen	Laat aan je leiding zien dat je van minimaal twee bordspelen, kringspellen of kaartspellen de spelregels kent. Speel één van de twee spellen met de welpen uit je nest.	Laat zien aan je leiding dat je van minimaal twee bordspelen, kringspellen of kaartspellen de spelregels kent. Speel een bordspel met andere welpen. Leg het spel aan hen uit en zorg er voor at iedereen de spelregels begrijpt.	Organiseer met behulp van je leiding een spelletjescircuit. Hierbij gebruik je minimaal vier verschillende bord-, kring, kaart- of dobbelspelen. Zorg voor het materiaal en speluitleg op papier zodat de andere welpen de spelletjes kunnen spelen. Elek spelronde duurt 10-20 minuten, daarna wordt er van spel gewisseld. Leg de spelen van tevoren uit aan je horde en zorg ervoor dat iedereen de spelregels kent.
2 Smokkel- of handelsspel	Doe mee aan een smokkel- of handelsspel.	Doe mee aan een smokkel- of handelsspel. Bij een smokkel- of handelsspel is er altijd iets waar je zorg voor moet dragen, bijvoorbeeld de zak met geld of de vlag. Zorg ervoor dat dit goed gebeurt.	Doe mee aan een smokkel- of handelsspel. Bepaal met elkaar een strategie om het spel te spelen en vertel de anderen in je nest wat de bedoeling is van het spel. Houd overzicht tijdens het spel en stuur de andere welpen uit je nest aan.

3 Favorieten	Vraag aan de andere welpen van je horde welke verschillende kring- en bordspelen ze allemaal kennen. Maak hiervan een lange lijst. Laat deze lijst aan je leiding zien.	Informeer bij een speelgoedwinkel wat op dit moment het meest verkochte spel is voor kinderen van 7 - 11 jaar, wie de fabrikant is, wat het spel kost e.d. Geef daarover een presentatie aan je horde. Laat daarbij het spel zien, of foto's ervan, en leg uit hoe het spel ongeveer gaat.	Maak een quiz over spelletjes. Zorg dat de quizvragen van verschillend niveau zijn en laat ze vooraf door de leiding lezen. De quiz wordt in nesten gespeeld en jij bent de quizmaster. Je legt het spel uit, stelt de vragen, telt de punten en leidt het spel in goede banen! Het eerste nest dat een vraag goed heeft gooit met een dobbelsteen. Het aantal ogen is het aantal punten dat het groepje verdient. Het groepje met de meeste punten wint.
4 Oude spellen	Laat aan je leiding zien dat je de spelregels kent van één van de meest oude spellen ter wereld: dammen.	Knip, plak, knutsel en versier je eigen schaakstukken en schaakbord waar je ook echt mee kunt spelen. Zoek ook uit waar en wanneer het schaakspel is ontstaan.	Laat aan je leiding zien dat je de spelregels kent van één van de meest oude spellen ter wereld: schaken of backgammon. Speel hiervoor twee keer een spelletje met iemand anders.
5 Zelf een spel maken	Maak een kwartet met 8 kwartetten rondom een onderwerp/thema naar keuze. Speel het kwartet met een aantal welpen.	Maak een eigen ganzenbordspel aan de hand van een zelfgekozen thema. Bedenk vragen bij het thema die in het spel van pas komen. Speel het spel met je nest.	Maak je eigen puzzelboekje met 10 verschillende puzzels en rebussen. Geef het boekje aan de leiding, zijn het knappe koppen die jouw puzzels kunnen kraken?
6 'Levende' spellen	Speel levend memorie met je horde.	Speel levend dammen met je horde.	Bedenk zelf een spel wat je 'levend' kunt maken. Schrijf de spelregels op en welke materialen je hiervoor nodig hebt. Overleg met je leiding of jullie het spel met de horde kunnen spelen.



Het insigne “Spoorzoeken” valt onder het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. De welp laat zien kennis te hebben van de windstreken en dat hij/zij de eerste routetechnieken beheerst.

Thema

Baloe heeft weer eens iets leuks bedacht: Spoorzoeken door de jungle. Dat is een goede oefening voor de welpen. Want welpen moeten een goede speurneus hebben als ze op jacht gaan. Baloe ging daarom voor alle welpen een mooie tocht uitzetten. Hiervoor gebruikte hij allerlei verschillende spoortekens. De speurtocht ging langs alle kanten van de jungle: Noord, Oost, Zuid en West. Zouden de welpen de weg dan nog kunnen vinden? Mowgli en Shanti willen ook wel meedoen. En Shanti heeft een klein apparaatje bij zich. Een apparaatje met een pijl erop die steeds dezelfde kant op blijft wijzen. Dat maakt Baloe wel nieuwsgierig. “Wat is dat?” vraagt Baloe. Shanti zegt: “Dit is een kompas. Hiermee kan ik precies zien waar het noorden is en dan zal ik niet verdwalen!” Dat vindt Baloe wel handig en hij wil dat ook wel leren.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Kompas	Teken een kompasroos met de vier hoofdwindstreken. Schrijf de vier windstreken noord, oost, zuid en west er bijelp weet ook dat deze windstreken afgekort kunnen worden tot N, O, Z en W. Ken jij een ezelsbruggetje om de volg orde van de windstreken te onthouden? (Nooit Opstaan Zonder Wekker)	Teken een kompasroos met acht windstreken en schrijf de windrichting erbij. De welp weet ook dat de windstreken afgekort worden en kan daarom de letters N, NO, O, ZO, Z, ZW, W, NW herkennen als windstreek. Ken jij een ezelsbruggetje om te weten welke letter er eerst moet bij NO, ZO, NW, ZW? (Noord en Zuid zijn de aller belangrijkste, die staan altijd voor op, daarna komen pas het oosten en het westen.)	Teken een kompasroos met acht windstreken en schrijf de windrichting erbij. De welp weet ook dat de windstreken afgekort worden en kan daarom de letters N, NO, O, ZO, Z, ZW, W, NW herkennen als windstreek. Laat zien dat je ook op een echt kompas weet waar deze windrichtingen zijn. Gebruik je getekende kompasroos als hulpje hiervoor.

2 "De kapitein zegt ..."	Speel met je horde het spel: "De kapitein zegt..." <i>Tip! Kijk voor de spelregels op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Speel: "De kapitein zegt..." Teken eerst een kompasroos met de acht windstreken op de grond. <i>Tip! Kijk voor de spelregels op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Speel: "De kapitein zegt..." Vraag de leiding om een kompas. Laat je uitleggen hoe je op een kompas kunt zien waar het noorden is. Teken voor je het spel gaat spelen, een kompasroos met acht windstreken. Zorg er voor dat het noorden ook echt naar het noorden wijst. Je gebruikt hiervoor het kompas. Leid vervolgens het spel: "De Kapitein zegt..." <i>Tip! Kijk voor de spelregels op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>
3 Routetechnieken	Maak een poster over één van de onderstaande routetechnieken: • Lintjesroute • Bolletje-pijltjeroute • Kruispuntenroute • Ogenroute	Maak een poster over twee van de onderstaande routetechnieken: • Lintjesroute • Bolletje-pijltjeroute • Kruispuntenroute • Ogenroute	Maak een poster over alle onderstaande routetechnieken: • Lintjesroute • Bolletje-pijltjeroute • Kruispuntenroute • Ogenroute
4 Plattegrond	Teken een plattegrond van jouw clubhuis.	Teken een plattegrond van jouw clubhuis en het terrein er omheen. Vraag aan je leiding waar het noorden is en teken een noordpijl op je plattegrond.	Teken een plattegrond van jouw clubhuis en het terrein er omheen. Vraag aan je leiding een kompas. Kijk waar het noorden is en teken een noordpijl op je plattegrond.
5 Speurtocht maken	Zet een speurtocht uit met bijvoorbeeld lintjes of stoepkrijt op het terrein van jouw clubhuis. Of: Maak een simpele kaart van het water bij je clubhuis of jullie vaste vaarwater.	Zet een speurtocht uit met bijvoorbeeld lintjes of stoepkrijt in de omgeving van jouw clubhuis. Verzin twee posten of opdrachten voor onderweg. Of: Verstop een schat aan de kant of op een eiland. Maak een kaart die de locatie ongeveer aangeeft. Maak een raadsel waar je de schat precies kunt vinden.	Zet een speurtocht uit. Maak gebruik van de bolletjepijltje route, een kruispuntenroute of ogenroute. Verzin twee spelletjes voor op post en twee opdrachten voor onderweg. Of: Maak een speurtocht op het water. Je kunt drijflichtjes, plaatjes en/of boeien gebruiken.
6 Speurtocht lopen	Loop een korte speurtocht samen met je leiding.	Loop een speurtocht met opdrachten samen met je leiding.	Loop een speurtocht met opdrachten in de omgeving van jouw clubhuis zonder leiding.



Het insigne “Sport” is gekoppeld aan het activiteitengebied Sport & Spel. De welpen leren verschillende sporten zelf te doen, maar doen ook kennis op over bijvoorbeeld de Olympische Spelen en spelregels.

Thema

“Het is weer tijd voor de Olympische Spelen van de jungle!” roept Chil vanuit de lucht terwijl hij de hele jungle overvliegt. “Alle dieren worden opgeroepen om mee te sporten. De spelen zullen morgen gaan plaatsvinden op de Khaali Jagah vlakte!” De slinkse en soms wat luie Tabaqui zegt: “Mooi. Dan ga ik wel hardrennen tegen Ikki, want dat win ik gemakkelijk zonder dat ik moe word!” Maar dan roept Hathi: “Ja dat is wel heel makkelijk. Als je echt wilt laten zien dat je goed bent, kom dan maar tegen mij gewicht heffen.”

Maar dan komt de wijze Baloe en zegt: “Zo werkt het dus niet.” Baloe kent de regels van de spelen goed. “Malchi kan goed zwemmen, Chil kan goed vliegen, Bagheera kan goed rennen, Marala kan superlang op één been staan en Hathi is heel erg sterk. Iedereen is ergens anders goed in en daarom organiseren we verschillende sporten. Zo kan iedereen meedoen met de sport waar hij of zij erg goed in is.” En zo gaan alle dieren aan de slag met hun voorbereidingen. Want morgen is de grote dag.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Herkenbaarheid	Help mee met het maken van een vlag of T-shirt/spandoek voor je team.	Verzin een naam voor je team en maak een vlag of versier een T-shirt/spandoek.	Verzin een naam voor je team en maak een vlag of versier een T-shirt/pandoek. Verzin een yell voor je team en laat deze horen aan de rest van de horde.
2 Estafette	Help mee met het klaarzetten van een estafette.	Bedenk een estafette in een bepaald thema en zet de spullen – samen met de leiding – klaar.	Bedenk een estafette in een thema en zet de spullen klaar. Leg de estafette uit aan de orde door de estafette voor te doen.
3 Maak een spel	Verzin een eigen spel, bijvoorbeeld een soort tikkertje. Vertel de leiding dat je een eigen spel hebt bedacht en hoe het gaat. De leiding zal het spel uitleggen aan de horde en jullie spelen het spel met zijn allen.	Verzin een eigen spel en schrijf de spelregels op. Geef de spelregels aan de leiding en vraag hen het spel uit te leggen aan de horde. Speel het spel met de hele horde.	Verzin een eigen spel en schrijf de spelregels op. Leg het spel uit /doe het spel voor aan de rest van de horde. Jij bent tijdens het spel de scheidsrechter.

4 Olympische Spelen	Leer de regels van een Olympisch spel en speel dit met de horde. Bijvoorbeeld: • Voetbal • Handbal • Zwemmen • Roeien • Verspringen • Hardlopen	Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: De Olympische vlag bestaat uit vijf gekleurde ringen. Maak de Olympische vlag na op een groot papier en zet bij elke kleur voor welk werelddeel deze ring staat.	Hetzelfde als niveau 2, met daarbij: Maak Olympische medailles voor de eerst, tweede en derde plaats van jouw favoriete Olympische sport. Laat in de medailles duidelijk zien om welke sport het gaat.
5 Sportdag	Doe mee aan de sportdag van jouw horde of school.	Hetzelfde als niveau 1 met daarbij: Verzin samen met je leiding één spel voor de sportdag.	Hetzelfde als niveau 2, met daarbij: Verzin samen met je leiding een spel voor sportdag. Schrijf op wat je nodig hebt voor deze spellen en geef je materialenlijstje aan de leiding. Jij legt het spel uit aan de horde en bent de scheidsrechter tijdens het spel.
6 Sportquiz	Speel een quiz en test je sportkennis. Hoeveel vragen had je goed? <i>Tip! Gebruik de sportquiz die je kunt vinden op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Hetzelfde als niveau 1, met daarbij: zorg ervoor dat je de helft van de vragen goed beantwoord. <i>Tip! Gebruik de sportquiz die je kunt vinden op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Maak je eigen sportquiz over jouw favoriete sport van minstens 10 vragen. Speel de quiz met je horde.



Het insigne “Thuis” valt onder het activiteitengebied Identiteit. De welpen laten zien dat ze thuis een handje mee kunnen helpen, weten hoe je schoon leeft en dat er regels en afspraken zijn om het leven soepel te laten verlopen.

Thema

Raksha vertelt dat in de jungle iedereen zijn eigen plek heeft om te wonen. De mensen wonen in Haveli. Maar ook de meeste dieren wonen ergens. Die plek kan van alles zijn: een hol of een nest. In het water of op het land. Hoog in een boom, op de grond of zelfs daaronder. Sommige dieren wonen het liefst alleen, andere dieren zoals de welpen in groepen.

De plek waar je woont moet een veilige plek zijn. Een plek waar je niet zomaar in je slaap kan worden aangevallen door gevaarlijke dieren zoals Shere Khan. Alleen Malchi kan natuurlijk niet in het wolvenhol wonen, en Baloe niet in een nestje bovenin de boom. Maar je mag altijd dromen over een waar je zelf het liefst zou willen wonen.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Slaapkamer	Teken je eigen droomslaapkamer op een vel papier. Kleur de wensslaapkamer in jouw favoriete kleuren.	Teken en ontwerp jouw droomslaapkamer. Maak jouw droomslaapkamer na van karton.	Maak een maquette van je eigen slaapkamer. Hiervoor moet je een schaal weten en dus rekenen. Vraag je leiding (of ouders) eventueel om hulp.
2 Dieren rond het huis	Rond het clubhuis of jouw huis leven allemaal dieren. Kijk om je heen en kies er zes uit, zoek er plaatjes van die je op een groot vel papier plakt.	Rond het clubhuis of jouw huis leven allemaal dieren. Kies er zes uit en teken ze na op een groot vel papier.	Rond het clubhuis of jouw huis leven allemaal dieren. Kies er zes uit en teken ze na. Zoek ook nog informatie over hoe, waar en hoeveel van deze dieren er leven in Nederland. Schrijf deze informatie bij de tekeningen.
3 Schoonmaken	Laat zien dat je je eigen kamer schoon kunt houden. Maak je eigen bed op, neem de kastjes af en stofzuig bijvoorbeeld je kamer. Zorg ook dat de vuile was elke dag in de wasmand ilgt.	Help de leiding op Scouting met het schoonmaken van het lokaal.	Help thuis met schoonmaken van het huis. Wat moet er allemaal gebeuren in een week?

4 Regels en afspraken	Thuis gelden regels en afspraken voor jou. Vertel de leiding welke regels en afspraken er gelden bij jou thuis en of je het eens bent met die regels/afspraken. Wat zou je anders willen?	Ook voor huisdieren zijn er regels en afspraken. Teken jouw huisdier op een vel papier en schrijf er om heen welke regels er zijn voor/over jouw huisdier. Mag die op bed, wie geeft hem eten? Als je geen huisdier hebt, bedenk dan wat handige regels en afspraken zijn.	Bij Scouting zijn er ook regels en afspraken. Schrijf ze op en bespreek met je horde of het fijne regels en afspraken zijn. Denk ook aan regels en afspraken die op kamp gelden. Wat vind je eigenlijk van regels?
5 De weg van huis naar Scouting	Teken de weg van huis naar het Scoutingclubhuis.	Teken de weg van huis naar het Scoutingclubhuis Zet er herkenningspunten zoals verkeerslichten en oversteekplaatsen bij.	Teken de weg van huis naar het Scoutingclubhuis in op een plattegrond. Hoeveel (kilo-)meter is het ongeveer?
6 Vogels helpen	Maak een vetbol voor de vogels rond je huis, zodat ze goed de winter door kunnen komen.	Maak een voederplank voor de vogels rond je huis, voer de vogels in de winter.	Maak een nestkastje voor de vogels rond je huis en hang deze op. Wie weet komt er wel een vogel in wonen.



Het insigne “Waterkringloop” valt onder het activiteitengebied Buitenleven. Door middel van verschillende activiteiten laten de welpen zien dat ze kennis hebben van het leven in en om het water.

Thema

Het was al weken erg warm en droog in de jungle. Shanti komt Mowgli opzoeken en trekt gelijk een vies gezicht: “Bah je stinkt...”. “Tja” zegt Mowgli, “Het is al weken super droog, de rots van de watervrede is boven water gekomen, dat betekent dat alle dieren kunnen komen drinken bij de talaab poel. Ze vinden het echt niet leuk als ik daar dan ga zwemmen.”

Shanti heeft de rots nog nooit gezien en gaat samen met Mowgli kijken bij de poel. Het is er inderdaad super druk. Na eventjes kijken vervelen Shanti en Mowgli zich al snel. “Phew, wat is het warm” zegt Mowgli. Shanti roept naar Hathi: “Hee, als jij nou water rondsproeit met je slurf dan regent het, kunnen we even afkoelen.

Hathi moet lachen maar kan dat natuurlijk niet doen. Er is maar weinig water en dat mag niet verspillt worden. “Een lekkere regenbui zou iedereen goed doen” zegt Hathi. Mowgli begint een beetje te mopperen: “Waarom regent het nou niet gewoon, ik ben dit wel zat.”

Chill komt net aanvliegen en zegt: “Daar weet ik wel antwoord op hoor Mowgli. Het water gaat door een speciale kringloop, de waterkringloop. Regen is maar een onderdeel ervan en dat is nu niet aan de beurt.”

“Wauw Chill, hoe weet je dat allemaal?” vraagt Shanti. “Ik vlieg boven de aarde door de wolken en langs de bergen. Ik kan iedere stap van de kringloop zien, en kan jullie er alles over vertellen.” Zegt Chill.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Water- kringloop spel	Speel met je groep het waterkringloopspel (zie basecamp). Zorg dat je een keer de hele kringloop rond kan lopen.	Speel met je groep het waterkringloopspel (zie basecamp). Zorg dat je een keer de hele kringloop rond kan lopen. Leg uit waarom de kringloop op deze manier werkt en waar iedere stap voor staat.	Speel met je groep het waterkringloopspel (zie basecamp). Zorg dat je een keer de hele kringloop rond kan lopen. Leg uit waarom de kringloop op deze manier werkt en waar iedere stap voor staat. Bedenk samen met je nest een strategie om het water rond te brengen.
2 Mini water- kringloop	Maak een mini water kringloop (zie basecamp). Vertel wat de wolken zijn in deze mini kringloop.	Maak een mini water kringloop (zie basecamp). Leg uit waarom er warm water gebruikt moet worden voor het starten van de kringloop.	Maak een mini water kringloop (zie basecamp). Leg uit hoe de kringloop in het zakje werkt en waarom deze voor het raam moet hangen.

3 Waterquiz	Doe mee aan een quiz over water en de waterkringloop. Kijk hoeveel je hierover weet en hoeveel antwoorden je dan goed hebt.	Doe mee aan een quiz over water en de waterkringloop. Zorg dat je het juiste antwoord op de vragen die je fout hebt komt te weten.	Doe mee aan een quiz over water en de waterkringloop. Bedenk zelf ook nog 3 vragen voor de rest van de groep en leg daarna uit wat het juiste antwoord is.
4 Ijs	Doe met je groep proefjes met ijs (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen over gekleurd ijs.	Doe met je groep proefjes met ijs (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen over ijs in olie.	Doe met je groep proefjes met ijs (zie basecamp). Maak zelf ijs buiten de diepvries.
5 Water	Doe met je groep proefjes met water (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen over de proef met 3 vloeistoffen.	Doe met je groep proefjes met water (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen de spullen die blijven drijven en die zinken.	Doe met je groep proefjes met water (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen de duiboot.
6 Stoom	Doe met je groep proefjes met stoom (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen over borreltijd.	Doe met je groep proefjes met stoom (zie basecamp). Beantwoord in ieder geval de vragen over wat er sneller verdampt de fles of het bord.	Doe met je groep proefjes met stoom (zie basecamp). Leg het proefjes over de waterkringloop aan de rest van de groep uit.



Het insigne “Waterspelen” is gekoppeld aan het activiteitengebied Sport & Spel. De welpen maken kennis met allerlei verschillende spellen en sporten op, in en rond het water. Zo maken ze ook kennis met het varen en bezig zijn rond het water. Dit insignes is uitermate geschikt voor waterwelpen maar ook voor andere welpengroepen.

Thema

Mowgli & shanti zijn aan het spelen op de khaali jaagha vlakte en horen een gek piepend geluid uit de rivier naast de vlakte komen. Ze gaan kijken en zien Rikki Tikki Tavi rondjes zwemmen, af en toe springt hij uit het water en probeert een salto te maken. Daarbij maakt hij een gek piepend en blaffend geluid. Mowgli moet hard lachen en Shanti vraagt wat Rikki Tikki Tavi aan het doen is.

“Ik heb platen gezien van allemaal dieren die spelletjes aan het doen waren in het water.” Zegt Rikki Tikki Tavi. Allemaal zeeleeuwen, dolfinen en otters echt super leuk. Ik wilde ook spelen in het water, maar in mijn eentje is het toch minder leuk... Doen jullie met mij mee vraagt Rikki Tikki Tavi enthousiast. Daar hebben Mowgli en Shanti wel zin in, samen met Rikki Tikki Tavi bedenken ze allemaal spelletjes die ze op, in en rond het water kunnen doen en gaan ze spelen.

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Zwemmen	Ga met je groep zwemmen in natuurwater, zorg dat je goed voorbereid bent op het zwemmen in natuurwater, denk aan je zwemschoenen.	Ga met je groep zwemmen in natuurwater. Zwem minimaal 200 meter. En zorg dat je de juiste materialen hebt voor het zwemmen in natuurwater.	Ga met je groep zwemmen in natuurwater. Zwem minimaal 400 meter en zwem onder een paar obstakels door. En zorg dat je de juiste materialen hebt voor het zwemmen in natuurwater.
2 Wedstrijd varen	Doe mee aan een (kano)wedstrijd op het water. Volg goede de comando's op van degene die de leiding heeft in de kano.	Doe mee met een (kano)wedstrijd op het water. Zorg dat je van te voren weet welke baan er gevaren moet worden en zorg dat je vaarttuig compleet is inclusief reddingsvesten.	Doe mee met een (kano)wedstrijd op het water. Zorg dat je van te voren weet welke baan er gevaren moet worden. Heb de leiding over het vaarttuig en bepaal van te voren je strategie en bespreek die met de leiding.
3 Spelen met water	Doe mee met een waterpaintbal spel. Probeer zelf zo droog mogelijk te blijven.	Doe mee met een waterpaintbal spel. Bedenk met je team een strategie en probeer deze uit tijdens het spel.	Doe mee met een waterpaintbal spel. Bedenk van te voren met de leiding een aantal regels voor dit spel, wanneer heb je gewonnen?
4 Spelen in het water	Doe mee met mini polo (de juniorversie van waterpolo). De aanvoerder/ coach van jou team geeft aan op welke positie jij moet spelen, probeer de te behouden.	Doe mee met mini polo (de juniorversie van waterpolo). Zorg dat je van te voren de regels van mini polo weet en de belangrijkste kunt beschrijven.	Doe mee met mini polo (de juniorversie van waterpolo). Voer jou team aan tijdens de wedstrijd, houd iedereen enthousiast en zorg dat iedereen op de juiste positie speelt.

5 Spelen op het water	Speel met je groep een potje kanobal. Weer de bal af en probeer de bal in andere kano's te gooien.	Speel met je groep een potje kanobal. Houd in de gaten waar de andere kano's zijn zodat jullie ze goed kunnen aanvallen/ kunnen ontwijken.	Speel met je groep een potje kanobal. Bestuur de kano en geef de andere bemanningsleden aanwijzingen. Andere kunnen voor jou goed andere kano's in de gaten houden zodat jij weet waar jullie heen moeten.
6 Verwater een spel	Speel met je groep een landspel op het water zoals tikkertje of voetbal. Leg uit waarom dit spel hetzelfde is als het landspel.	Speel met je groep een landspel op het water zoals tikkertje of voetbal. Leg uit wat het verschil is tussen het spel op het land en op het water.	Speel met je groep een landspel op het water zoals tikkertje of voetbal. Bedenk met je leiding wat extra regels waardoor het spel beter geschikt is voor op het water.



Het insigne “Water veilig” valt onder het activiteitengebied Veilig & Gezond. De Welpen laten zien dat ze weten wat de regels zijn als ze gaan zwemmen en varen: Waar je op moet letten, wat veilig is en wat gevaarlijk is.

Thema

Het regent al weken lang in de jungle en eindelijk is het droog. Achter de raadsrots is zelfs een zwembijver ontstaan. De zon is nog maar net op wanneer Mowgli wakker gemaakt wordt door Raksha: Hup uit het wolvenhol, we gaan vandaag zwemmen. Op dat moment komt Shanti net aanlopen met een tas spulletjes. “Ah, daar zijn de spulletjes” roept Raksha “neem ze maar mee”. Ze brengt ze naar de nieuwe zwembijver. Daar mogen ze eerst oefenen. Hij rent op het water af en zal er in springen. Op dat moment sprint Raksha naar voren en houdt Mowgli tegen: “Hee, kijk uit!” gromt ze. Dan legt ze uit dat als je gaat zwemmen je altijd eerst goed moet kijken naar het water. Shanti kijkt eerst naar het water: “Oh, dat is mooi helder, maar er liggen wel scherpe stenen”. Ze pakt haar tas en geeft Mowgli een paar sandalen, zodat hij zijn voeten niet open haalt aan de scherpe stenen. Als Raksha gezien heeft dat ze kunnen zwemmen, roept ze iedereen bijeen en leidt ze naar de Waigoenga-rivier.

Daar aangekomen duikt net Jaccala op: “Zou je iets verderop willen zwemmen? Dan kan ik hier jagen... verderop heb je mijn toestemming”. De groep loopt ietsje verder en gaat dan lekker zwemmen. Lekker spatteren in het water. “Hee, ga je morgen ook mee op de boot? Ik heb net leren varen van de oude schipper uit Haveli.” vraagt Shanti “Dan moet je wel goed luisteren en een zwemmingsvest aan”. Dat lijkt Mowgli wel gaaf, en hij zegt toe de volgende ochtend net buiten Haveli te wachten op Shanti met de boot.

Variant 1: Varen

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Reddingsvest	Laat iemand je helpen bij het aantrekken van een reddingsvest. Vraag iemand van de leiding om je op te tillen in het reddingsvest. Bedenk waarom het reddingsvest vast blijft zitten.	Maak gewichten met een touw vast aan het reddingsvest. Probeer het reddingsvest op de kop te laten drijven. Je zult zien dat het reddingsvest altijd rechtop drijft.	Maak gewichten met een touw vast aan het reddingsvest en een zwemvest. Kijk wat het verschil is in de manier waarop de vesten drijven.
2 Wat doe je aan bij het varen?	Doe met de kleding-estafette en weet dat je geen laarzen aan mag doen.	Doe mee met de kleding-estafette en weet welke schoenen je WEL aan mag aan boord.	Verzamel kledingstukken voor een kleding-estafette en weet wat wel en niet aan mag aan boord.
3 Regels aan boord	Ga mee uit varen en luister goed. Leer een paar belangrijke regels (over gevaar aan boord).	Ga mee uit varen en leer drie belangrijke regels uit je hoofd. (over gevaar aan boord)	Ga uit varen. Maak achteraf van de belangrijkste regels een ‘verkeersbord’ (voor volgende keer).

4 Omslaan	Weet wat je moet doen als de kano omslaat en oefen dit.	Bedenk twee manieren om een kano om te laten slaan. Weet wat je moet doen als de kano inderdaad omslaat en oefen dit.	Weet wat je moet doen als de kano omslaat en oefen dit. En let op de andere kinderen uit je kano. OPTIONEEL: Ga als iedereen veilig aan de kant staat SAMEN met een leiding onder de kano kijken of er inderdaad lucht onder zit.
5 Overboord vallen	Weet wat je moet doen als je overboord valt en oefen dit.	Weet wat je moet doen als je overboord valt en oefen dit.	Weet wat je moet doen als je overboord valt en oefen dit.

Variant 2: Zwemmen

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Waar mag je wel / niet zwemmen.	Luister goed naar de leiding of je ouders waar je wel of niet mag zwemmen. Noem de plek waar je het meeste zwemt met je ouders.	Zoek op of vraag welke officiële zwemplaatsen in de buurt van je clubhuis of eigen huis zijn. Maak een lijstje.	Maak een plattegrond met de officiële zwemplaatsen in je gemeente.
2 Wat neem je mee?	Pak een tasje in voor het zwemmen. Daar moeten in elk geval de handdoek, zonnebrandcrème, petje en waterschoenen zitten.	Pak een tasje in voor het zwemmen. Daar moet in elk geval een handdoek, zonnebrandcrème, petje en waterschoenen zitten. Denk ook aan iets te eten en drinken.	Pak de tas in. Je weet wanneer je je moet insmeren en wat je moet doen als je huid rood wordt (uit de zon, shirt aan, eventueel weer insmeren). Ook weet je dat je tot een half uur na het eten niet mag zwemmen.
3 Kijken of het water vervuild is	Vraag altijd de leiding of het water veilig is. Controleer de zwemplek op drie dingen: dode dieren, afval, bordjes (aanwezigheid)	Vraag altijd de leiding of het water veilig is. Controleer de zwemplek op vier dingen: dode dieren, afval, bordjes (aanwezigheid), olie op het water	Vraag altijd de leiding of het water veilig is. Controleer de zwemplek op vier dingen: dode dieren, afval, olie op het water, algen. Je weet wat de bordjes kunnen betekenen. Ook kun je de vlaggen(kleuren) herkennen.
4 Zwemmen met een reddingsvest (of zwemvest)	Probeer te zwemmen met een reddingsvest of zwemvest van de groep.	Probeer te zwemmen met een reddingsvest of zwemvest van de groep en vergelijk dat met het zwemmen zonder.	Ga zwemmen met een reddingsvest waar de riempjes los van zijn en met een vest dat wel goed vast zit. Leg daarna uit wat het verschil is.



Het insigne “Weer” valt onder het activiteitengebied Buitenleven. Welpen leren de verschillende seizoenen herkennen, maken hun eigen weerinstrument en maken kennis met het sterrenstelsel.

Thema

“Jakkes, het regent alweer vandaag!”, zegt Bagheera die bij de Talaab-poel chagrijnig zit te kijken hoe de vele regendruppels in het water vallen. “Het lijkt wel of het hier tegenwoordig elke dag regent! Wanneer gaat de zon nu weer eens schijnen?” Bagheera houdt helemaal niet van regen. “Maar als het nooit meer regent, dan valt de poel straks droog!”, zegt Malchi. Malchi heeft onderwater natuurlijk niet zoveel last van de regen, en hij kan niet leven op het droge. Bagheera zegt: “Maar zo met die regen ruik ik niets. Geef mij maar een zonnige dag met een beetje wind, zodat ik goed tegen de wind in mijn prooi kan besluipen. Wanneer gaat dat weer gebeuren?”

Mowgli en Shanti weten dat ze in Haveli altijd een weerbericht hebben. “Zouden wij ook het weer kunnen voorspellen?”

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Weer ‘meten’	Maak een regenmeter en meet een week lang hoeveel water er is gevallen.	De wind kan van verschillende kanten komen. Soms heb je wind tegen of wind mee op de fiets. Zoek uit welke windrichtingen er zijn en maak een windvaan. Zet de windvaan buiten op een open plek en kijk een week lang elke dag waar de wind vandaan komt. Houd dit bij in een weerdagboek.	Om te zien hoe laat het is keek men vroeger naar de zon. Maak een zonnewijzer en probeer af te lezen hoe laat het is.
2 Welk weer is het wanneer?	In Nederland hebben we vier seizoenen. (winter, lente, zomer, herfst) In elk seizoen hebben we ander weer. Van welk weer (en dus welk seizoen) houd jij het meeste? Vertel dit aan je leiding.	Maak met je nest een kalender. Voor iedere maand van het jaar maak je een tekening. Op de tekeningen is goed te zien welk weer (regen, zon, sneeuw, onweer) het meestal is in die maand.	Maak in een groepje een memoriespel met plaatjes over het weer, maak eerst een lijst met alle soorten weer die er zijn.

3 Weerproefjes	Maak je eigen regenboog. Vul een platte, rechthoekige schaal met water. Zet een spiegel schuin tegen de smalle kant in het water. Schijn met de zaklamp tegen het stukje spiegel dat onder water zit. Houd een vel wit papier voor de spiegel en zie je eigen regenboog.	Regen aflezen aan een dennenappel. Als je geen radio of tv hebt om naar het weer te kijken, kan je een dennenappel gebruiken om te kijken of het gaat regenen. Als de schubben van de dennenappel zich sluiten, gaat het regenen. Als de schubben open gaan, dan kunnen de zaden eruit vallen, en blijft het droog. Zoek een dennenappel, leg deze buiten neer, en houd een week lang in een weerdagboekje bij wat voor weer het was. Kijk elke dag naar de dennenappel, die je buiten bewaard. Zijn de schubben open of dicht?	Teken de cyclus van water op papier. Van ijs tot tot waterdamp. Bij hoeveel graden verandert water in ijs? En wanneer wordt het water waterdamp?
4 Sterrenbeelden en planeten	Een horoscoop in een krant of tijdschrift is afgeleid van de echte sterren boven ons in het heelal. Zoek op hoe jouw sterrenbeeld er uit ziet, en teken deze na.	Zoek informatie over echte sterrenbeelden als orion, grote beer of steelpannetje, Cassiopeia en de noordpoolster. Vertel je horde over de verschillende sterrenbeelden, wanneer kan je ze aan de hemel zien en hoe zijn ze aan hun naam gekomen?	Maak een poster met daarop alle planeten van ons zonnestelsel. Zet per planeet ook wat informatie neer zoals de grootte, temperatuur, zijn er wel of geen ringen, heeft de planeet manen etc.
5 Communiceren als het weer tegenzit	Speel het spel 'de nachtwacht'. Lukt het jou af te gaan op je oren in plaats van op je ogen? <i>Tip! Kijk op www.activiteitenbank.scouting.nl als je het spel 'de nachtwacht' niet kent.</i>	Doe deze opdracht samen met een andere welp. Gebruik het semafooralfabet om je boodschap door te geven terwijl het onweert. Stuur een boodschap van minimaal drie woorden naar een andere welp en vertaal een ontvangen boodschap.	Doe deze opdracht samen met een andere welp. Bij mist is het lastig communiceren, want je kan elkaar niet zien. Voor over grote afstanden kan je gebruik maken van morsen. Sein minimaal één zin in morse heen en weer.
6 Quiz	Speel een quiz en test je weerkennis. Hoeveel vragen had je goed? <i>Tip! Vind een kant-en-klare quiz op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Speel een quiz en test je weerkennis. Zorg dat je de helft van de vragen goed hebt.	Maak je eigen weerquiz van minimaal tien vragen. Test de kennis van de welpen uit je horde door de quiz met hen te spelen. Welke welp weet het meeste over het weer?



Het insigne “Wijde Wereld” valt onder het activiteitengebied Internationaal. De welp heeft laten zien dat hij/zij weet dat Scouting wereldwijd is en heeft verder gekeken dan de Nederlandse grens door onder andere contact te leggen met een scout in het buitenland.

Thema

Chil vliegt hoog boven de jungle en kan zo de jungle goed overzien. Maar Chil kan ook hele grote afstanden vliegen, naar de wijde wereld. Zo weet Chil dat er niet overal op de wereld jungle is. Chil heeft er al wel eens over verteld en dat maakt Broer Wolf nieuwsgierig.

“Is het waar dat er niet overal jungle is?” wil Broer Wolf weten. “Wat is er dan voorbij de jungle? Zijn er nog meer jungles? En zijn daar dan ook welpen? Zien die er hetzelfde uit als wij?” Broer Wolf heeft wel 1000 vragen. Sommige vragen kan Chil beantwoorden maar lang niet allemaal. Broer Wolf zit te prakkezeren. wil wel graag in contact willen komen met de welpen van een buiten onze jungle. Hij wil daar ook wel heen. Alleen waarschijnlijk is dat veel te ver weg voor hem om naartoe te lopen. Zou Chil misschien voor hem een boodschap kunnen overbrengen?

Opdracht	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Scouting toen en nu	Er zijn op de hele wereld ongeveer 38 miljoen scouts. Dat is meer dan twee keer alle inwoners van Nederland. Welpen bestaan ook in heel veel landen, maar soms heten ze net even anders. Zoek van minimaal 5 landen op hoe welpen daar heten. Omdat je op buitenlandse websites gaat kijken moet je wellicht aan je leiding (of ouders) vragen om je bij deze opdracht te helpen zodat ze dingen voor je kunnen vertalen.	Er zijn op de hele wereld ongeveer 38 miljoen scouts. Dat is meer dan twee keer alle inwoners van Nederland. Hoeveel mensen in Nederland zitten er op Scouting? En in België, Engeland en Duitsland?	Er zijn op de hele wereld ongeveer 38 miljoen scouts. Dat is meer dan twee keer alle inwoners van Nederland. Vertel iets over de oprichting van Scouting en iets over de opkomst van meisjes binnen Scouting. Zit je bij een watergroep dan mag je ook iets vertellen over hoe waterscouting is ontstaan.

2 Buitenlands contact	Zoek met de hulp van je leiding contact met een buitenlandse welp(enhorde). Maak voor hen een mooie tekening waarmee je laat zien wat jij leuk vindt aan Scouting. <i>Tip! Ga naar www.scouting.nl, log in en zoek op de term 'Postbox'. Hier vind je buitenlandse scouts die contact zoeken met scouts uit een ander land.</i>	Zoek met de hulp van je leiding contact met een buitenlandse welp(enhorde). Bedenk wat je van ze wil weten en stel de vragen. Bijvoorbeeld over het programma, de kleding en kampen die zij doen met Scouting. <i>Tip! Ga naar www.scouting.nl, log in en zoek op de term 'Postbox'. Hier vind je buitenlandse scouts die contact zoeken met scouts uit een ander land.</i>	Zoek met de hulp van je leiding contact met een buitenlandse welp(enhorde). Bedenk wat je van ze wil weten en stel de vragen. Vertel ook aan de buitenlandse welp wat jij op Scouting doet en wat jij het leukste aan Scouting vindt. <i>Tip! Ga naar www.scouting.nl, log in en zoek op de term 'Postbox'. Hier vind je buitenlandse scouts die contact zoeken met scouts uit een ander land.</i>
3 Partnership: Ghana	Maak een bal. Gebruik stukjes stof en knoop ze aan elkaar. Wikkel het op tot een bal en doe er touw om heen. Speel een spel met deze bal.	In Ghana en de landen er om heen is Wari een heel populair spel. Zoek op hoe het gespeeld wordt, maak een bord en speel het spel. <i>Kijk voor deze activiteit op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Houd een spreekbeurt over Ghana in je klas of voor je horde.
4 Spel "Buitenlandse scouts"	Veel Scoutinggroepen in het buitenland helpen de mensen in hun omgeving. Bij dit postenspel ga je langs scouts van over de hele wereld. Zij hebben een opdracht voor jou. Doe je best tijdens het postenspel. <i>Kijk voor deze activiteit op www.activiteitenbank.scouting.nl</i>	Veel buitenlandse groepen helpen de mensen in hun omgeving. Bij dit postenspel ga je langs scouts van over de hele wereld. Zij hebben een opdracht. Doe je best tijdens het postenspel en houd de punten voor je nest bij.	Veel buitenlandse groepen helpen de mensen in hun omgeving. Bij dit postenspel ga je langs scouts van over de hele wereld. Zij hebben een opdracht. Doe je best tijdens het postenspel. Jij bent de gids/helper van je nest. Zorg er voor dat iedereen in je nest goed mee kan doen tijdens het postenspel.
5 Rechten van het Kind	Elk kind in de wereld heeft bepaalde rechten, dit noemen we de Rechten van het Kind. Bijvoorbeeld dat je recht hebt op schoon drinkwater en op onderwijs. Maak een poster over 'schoon drinkwater'. Waarom is schoon drinkwater belangrijk? <i>Tip! Kijk op www.kinderrechten.nl</i>	Elk kind in de wereld heeft bepaalde rechten, dit noemen we de Rechten van het Kind. Bijvoorbeeld dat je recht hebt op schoon drinkwater en op onderwijs. Deze rechten zijn opgesteld door de Verenigde Naties. Zoek op welke rechten je als kind hebt, vraag eventueel aan je leiding/ouders om met je mee te lezen. Welk recht vindt jij het belangrijkste en waarom? Vertel dit aan je leiding <i>Tip! Kijk op www.kinderrechten.nl</i>	Elk kind in de wereld heeft bepaalde rechten, dit noemen we de Rechten van het Kind. Bijvoorbeeld dat je recht hebt op schoon drinkwater en op onderwijs. Deze rechten zijn opgesteld door de Verenigde Naties. Zoek op welke rechten je als kind hebt en schrijf deze op. Welk recht vindt jij het belangrijkske en waarom? In welk land in de wereld heeft niet elk kind dit recht? Zoek dit uit en verwerk het in een kort verslagje. <i>Tip! Kijk op www.kinderrechten.nl</i>

6 Buitenlandse gast	Laat de leiding een buitenlandse gast uitnodigen. Vertel hem of haar over Scouting. Bijvoorbeeld hoe alle leiding heten, bij wie je in het nest zit en wat jullie meestal doen tijdens opkomst. Laat de leiding vertalen als dit nodig is. Of Vraag iemand die op reis is geweest in het buitenland om bij je horde langs te komen. Vraag hem/haar om zijn/haar reisverhalen aan je nest of horde te vertellen. Dit kan bijvoorbeeld een scout of explorer zijn die naar een Wereld Jamboree geweest is.	Laat de leiding een buitenlandse gast uitnodigen. Geef de gast een rondleiding door het clubhuis en het terrein waar jullie vaak spelen. Laat de leiding vertalen als dit nodig is. Of Vraag iemand die op reis is geweest in het buitenland om bij je horde langs te komen. Vraag hem/haar om zijn/haar reisverhalen aan je nest of horde te vertellen. Dit kan bijvoorbeeld een scout of explorer zijn die naar een Wereld Jamboree geweest is. Bedenk van te voren vragen die je aan deze persoon wilt stellen.	Laat de leiding een buitenlandse gast uitnodigen. Stel de gast vragen over zijn/ haar land. Hoe heet het land, hoeveel inwoners heeft het land, hoe wordt daar Scouting gespeeld, wat zijn de verschillen met Nederland en Scouting in Nederland? Laat de leiding vertalen als dit nodig is. Of Vraag iemand die op reis is geweest in het buitenland om bij je horde langs te komen. Vraag hem/haar om zijn/haar reisverhalen aan je nest of horde te vertellen. Dit kan bijvoorbeeld een scout of explorer zijn die naar een Wereld Jamboree geweest is. Bedenk van te voren vragen die je aan deze persoon wilt stellen. Maak uiteindelijk een verslagje van wat je geleerd hebt door te praten met deze persoon.
------------------------------------	---	---	---

Kampvuur



Het insigne “Kampvuur” is één van de vijf insignes die speciaal ontworpen en bedacht zijn voor de oudste welpen. De vijf insignes bereiden voor op de scouts en zijn daarom - in principe- bedoeld voor de oudste welpen (gidsen).

Uitleg voor de welp

Tijdens je tijd bij de welpen heb je al vaak bij een kampvuur gezeten, liedjes gezongen, naar spannende verhalen geluisterd, de bonte avond gevierd of broodjes gebakken. Maar als je straks naar de scouts gaat, ga je leren hoe je zelf veilig een kampvuur kan maken. Als oudste welp mag je daar alvast een keer aan proeven. Dit insigne kun je halen samen met de andere oudste welpen of alleen door de volgende opdrachten correct uit te voeren:

- Laat je leiding zien dat je een kampvuur kan bouwen, aansteken en doven. Vertel wat je nodig hebt om een vuur (veilig) te kunnen maken.
- Bak een broodje boven je eigen kampvuur en maak je het gezellig door vijf Scoutingliedjes te zingen.

Bij deze opdrachten zal ook gelet worden of je let op veiligheid en hygiëne. Indien je de opdrachten op een goede manier gedaan hebt, heb je het insigne kampvuur verdiend.

Uitleg voor de leiding

Om te beoordelen of de welp het insigne verdiend heeft, moet de welp natuurlijk de opdrachten goed afronden (zie de beschrijving hierboven). Tijdens de opdrachten kan je op de volgende punten letten om te beoordelen of de welp voldoende kennis en kunde in huis heeft.

- Heeft de welp voldoende hout gesprokkeld? Zowel klein als groot hout.
- Heeft de welp bedacht hoe hij/zij het vuur makkelijk aankrijgt en aanhoudt? (Bijvoorbeeld door te kijken naar de ondergrond en gebruik te maken van klein aanmaakhout gevolgd door steeds dikker hout)
- Heeft de welp kennis over basis veiligheidsaspecten rond het kampvuur? (Waaronder kleding, afstand tot vuur, zorgen voor een emmer water, weten dat je moet koelen als je je verbrandt hebt)
- Kan de welp uitleggen hoe je er voor zorgt dat je vuur krijgt? En wat je moet doen om het vuur te doven? (kennismaking met elementen van de branddriehoek, maar hoeven dat niet zo letterlijk te kennen)
- Heeft de welp voor het bakken van het broodje zijn/haar handen gewassen en is het broodje goed gaar en niet aangebrand?
- Dit insigne kan door een welp alleen gehaald worden, maar ook samen met andere welpen. Wanneer de welpen het insigne samen halen let dan ook op de samenwerking tussen de welpen en of ze op elkaars veiligheid letten.

Leiding voor één keer



Het insigne “Leiding voor één keer” is één van de vijf insignes die speciaal ontworpen en bedacht zijn voor de oudste welpen. De vijf insignes bereiden voor op de scouts en zijn daarom - in principe- bedoeld voor de oudste welpen (gidsen).

Uitleg voor de welp

Je hoort bij de oudste welpen en misschien zit je al wel drie jaar, of langer, bij Scouting. Dan heb je aan heel wat programma's en activiteiten meegedaan. En mogelijk weet je zelfs wel beter dan jouw leiding wat nou precies leuk is, en wat niet. Daarom ga je bij het insigne 'Leiding voor één keer' zelf een (deel van een) opkomst voorbereiden en uitvoeren. Deze opdracht doe je samen met de andere gidsen van je horde.

Je kan natuurlijk een bal en 4 pionnen pakken en een potje voetbal gaan spelen, maar bij dit insigne komt net even iets meer kijken.

Bedenk/ Organiseer een activiteit voor de andere welpen. Hierbij moet je aan de volgende dingen denken:

- Bedenk een activiteit waaraan alle welpen kunnen meedoen.
- Bespreek met je leiding wat je gaat doen. Zij kunnen jullie tips geven over of het wel of misschien een minder goede activiteit is.
- Bespreek met de leiding welke materialen jullie nodig hebben. Zijn die materialen op het clubhuis, regelt de leiding deze, of zorgen jullie er zelf voor dat alle materialen er zijn?
- Verdeel de taken. Wie vertelt de welpen wat de bedoeling is? Wie legt de spelregels uit? Wat doet iedereen tijdens de activiteit? (Denk aan materialen klaarleggen, posten bemannen, limonade maken, etc. etc.)
- Als je meerdere activiteiten doet, bedenk dan hoe lang elke activiteit duurt en schrijf dit op in een draaiboek.
- Bespreek het draaiboek met de leiding, is het compleet? Waar heb je nog ondersteuning van de leiding bij nodig?
- Je voert tijdens de opkomst je activiteit (samen met de leiding) uit.
- Na het uitvoeren van de activiteiten ruim je alles weer op en bespreek je samen met de leiding wat jullie er van vonden.

Uitleg voor de leiding

Om dit insigne te halen is het de bedoeling dat de welpen zelfstandig (een deel van) het programma kunnen samenstellen, voorbereiden en uitvoeren. Als leiding voel jij het beste aan wat jouw gidsen al wel en niet kunnen. Openen zij of doen jullie als leiding dat? Kan je aan de zijlijn blijven staan of moet je iets meer aansturen? Bij dit insigne gaat het om de ervaring van het leiding geven, niet om de perfectie hiervan. Het is dus als leiding prima toegestaan tips en trucs te geven, het moet uiteindelijk (op welke manier dan ook) een succeservaring voor de welpen worden.

Bij het zijn van 'leiding voor één keer' kun je op de volgende punten letten:

- Hebben de oudste welpen allemaal een bijdrage geleverd?
- Is er goed samengewerkt?
- Hebben ze hun best gedaan een programma te maken dat aantrekkelijk is voor alle leden?

Nachtje kamperen



Het insigne “Nachtje kamperen” is één van de vijf insignes die speciaal ontworpen en bedacht zijn voor de oudste welpen. De vijf insignes bereiden voor op de scouts en zijn daarom - in principe- bedoeld voor de oudste welpen (gidsen).

Uitleg voor de welp

Bij de welpen ben je al een aantal keren op weekendkamp en zomerkamp geweest. Scouts gaan ook op kamp, maar dan in een tent: die ze ook nog zelf opzetten! Weet jij eigenlijk wel wat je moet meenemen om in een tent te kunnen slapen en hoe je een tent moet opzetten? Dat ga je ontdekken als je dit insigne haalt.

Wat moet je doen voor dit insigne:

- Maak een lijstje van wat je allemaal nodig hebt om in een tent te kunnen slapen en pak je tas in.
- Slaap een nachtje in een tent die je samen met de andere oudste welpen en de leiding hebt opgezet.
- Zorg er aan het einde van jullie kampeernachtje voor dat de tent weer netjes en droog in de tentzak zit of hang de tent samen met je leiding uit.
- Het is belangrijk om te weten wat je moet doen om de tent waterdicht te houden, vraag dit aan je leiding en maak hier samen met de andere oudste welpen een poster van.

Bij deze opdrachten zal gelet worden of je op een goede manier met het materiaal omgaat en of je goed met de andere welpen samenwerkt. Indien je de opdrachten op een goede manier gedaan hebt, heb je het insigne kamperen verdiend.

Uitleg voor de leiding

Om te beoordelen of de welp het insigne verdiend heeft, moet de welp natuurlijk de opdrachten goed afronden (zie de beschrijving hierboven). Tijdens de opdrachten kan je op de volgende punten letten om te beoordelen of de welp voldoende kennis en kunde in huis heeft.

- Hebben de welpen bij zich wat er op hun paklijst staat en was de lijst compleet?
- Hebben de welpen bij het opzetten van de tent rekening gehouden met een vlakke ondergrond?
- Hebben de welpen goed met elkaar samengewerkt bij het opzetten en afbreken van de tent en heeft iedereen hieraan een steentje bijgedragen?
- Hebben de welpen de tent goed opgezet, zodat ze droog blijven bij een eventuele regenbui?
- Hebben de welpen de tent netjes en schoon opgeruimd?

Pionieren



Het insigne “Pionieren” is één van de vijf insignes die speciaal ontworpen en bedacht zijn voor de oudste welpen. De vijf insignes bereiden voor op de scouts en zijn daarom - in principe- bedoeld voor de oudste welpen (gidsen).

Uitleg voor de welp

Pionieren is het maken van voorwerpen van hout en touw, zoals bijvoorbeeld bruggen, torens en speeltoestellen. Pionieren is een traditionele Scoutingtechniek die je waarschijnlijk nog heel vaak op Scouting zult gebruiken. Zeker als je straks gaat overvliegen naar de scouts. Dan ga je bijvoorbeeld je eigen keuken pionieren. Om je alvast een beetje voor te bereiden, kun je nu als (oudste) welp alvast het insigne pionieren behalen door onderstaande opdracht te doen. Pionieren gaat niet makkelijk alleen, zoek dus nog een welp die samen met jou aan dit insigne wil gaan werken.

Bij de welpen heb je waarschijnlijk nog niet zo heel vaak gepioneerd, dan zul je eerst wat moeten oefenen met het pionieren. Vraag je leiding of ze je kunnen helpen bij het oefenen met de kruissjorring. Als je deze sjorring voldoende in de vingers hebt, kun je de opdracht gaan doen. Natuurlijk mag de leiding altijd een beetje helpen als het je niet helemaal lukt.

Pionier een bankje van hout en touw. Hierbij moet je aan de volgende dingen denken:

- Zorg dat het bankje stevig in de grond staat. Een grondboor kan hierbij handig zijn.
- Zorg ervoor dat de hoogte van het bankje zo is, dat je er goed op kunt zitten.
- Zorg ervoor dat je alle materialen gebruikt waar ze voor bedoeld zijn.

Uitleg voor de leiding

Afhankelijk van het niveau van pionieren van je oudste welpen, zul je ze eerst nog wat moeten laten oefenen met het maken van een kruissjorring. Als je denkt dat je oudste welpen er klaar voor zijn, kunnen ze het insigne gaan halen.

Voor het kunnen behalen van dit insigne is het de bedoeling dat de welpen zelfstandig een simpel bankje kunnen pionieren (*illustratie van laten maken*). Zorg als leiding ervoor dat het materiaal dat de welpen nodig hebben klaar ligt. Mochten de balken te zwaar zijn voor sommige welpen, of de grondboor te groot dan mag je best helpen.

Bij het bouwen van het bankje kun je op de volgende punten letten:

- Staat het bankje stevig in de grond? En kun je er ook echt op zitten?
- Zijn de kruissjorringen goed gemaakt? Zijn ze stevig en netjes genoeg? En helemaal zelfstandig gedaan?
- Wordt er goed omgegaan met het materiaal?
- Is er goed samengewerkt om het bankje te maken?

Bouwinstructie gepioneerd bankje:

Materiaal:

4 piketpaaltjes

3-5 pionierpalen van ongeveer 2 meter

2 pionierpalen van ongeveer 1 meter

6 touwen / bol sisaltouw

Grondboor

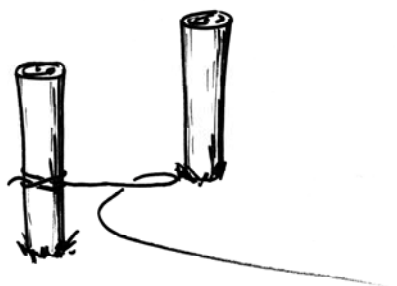
Sleg

Evt. een houten plank om op de twee liggers te maken tot bankje

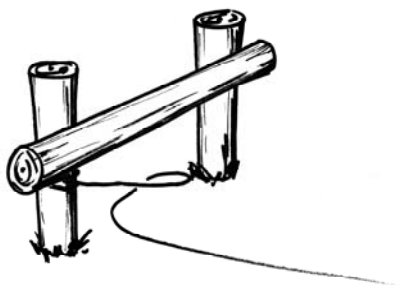
Stap 1: Leg de zitting van het bankje (een paar balkjes of plank) op de grond. Je kunt dan eenvoudig bepalen waar de paaltjes de grond in moeten. Sla de paaltjes met een sleg in de grond of gebruik hiervoor een grondboor. Zorg dat de paaltjes stevig 50 tot 70 cm in de grond staan.



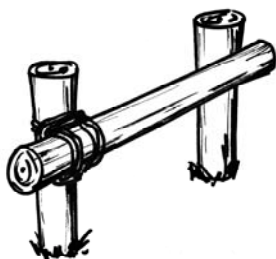
Stap 2: Leg een mastworp op de eerste paal.



Stap 3 Leg de ligger op de mastworp.



Stap 4 Maak de ligger met een kruissjorring aan de paal vast.



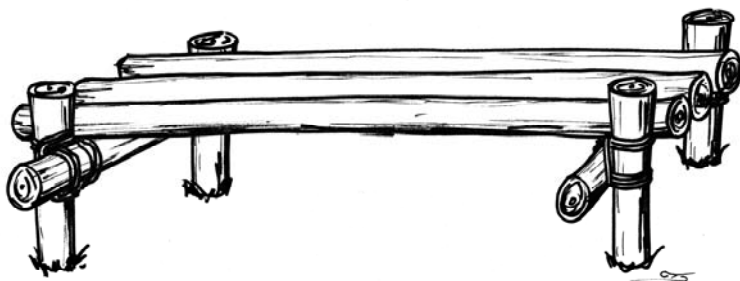
Stap 5 Maak de tweede kruissjorring.



Stap 6 Sjur ook de tweede ligger vast aan de twee andere paaltjes



Stap 7 Leg de zitting op de liggers. Eventueel bind je de zitting aan de liggers vast met sjortouw of sisaltouw.



Tip: als je de twee achterste paaltjes langer neemt kan er ook een rugleuning aan gemaakt worden.

Zakmes



Het insigne “Zakmes” is één van de vijf insignes die speciaal ontworpen en bedacht zijn voor de oudste welpen. De vijf insignes bereiden voor op de scouts en zijn daarom - in principe- bedoeld voor de oudste welpen (gidsen).

Uitleg voor de welp

Welpen zijn eigenlijk nog te jong om met een scherp mes te kunnen werken. Maar jij bent een van de oudste welpen. Je gaat (waarschijnlijk) binnenkort overvliegen naar de scouts. Tijd om kennis te maken met het insigne zakmes, waarbij je kunt laten zien dat jij op een veilige manier met een zakmes om kunt gaan. Messen, klein of groot, kunnen namelijk gevaarlijk zijn in ongeoefende handen. Door het doen van onderstaande opdracht laat je zien dat jij met een zakmes om kunt gaan. En dat komt zeker van pas bij de scouts.

- Laat het zakmes aan je leiding zien en benoem alle onderdelen van je (Zwitsers)zakmes.
- Vervolgens ga je laten zien dat je op een goede manier met je zakmes om kunt gaan door de volgende dingen te doen:
 - Maak een blik open of draai een houtschroef in een stuk hout.
 - Schil een (aard-)appel.
 - Zoek een mooie tak, maak er een puntje aan. Schil een stukje schors eraf en versier het blanke hout het met kerfjes of iets dergelijks.

Bij deze opdrachten zal gelet worden of je let op veiligheid, hygiëne en de manier waarop je het zakmes gebruikt. Indien je de opdrachten op correct gedaan hebt, heb je het insigne zakmes verdiend.

Uitleg voor de leiding

Om te beoordelen of de welp het insigne verdiend heeft, moet de welp natuurlijk de opdrachten goed afronden (zie de beschrijving hierboven). Tijdens de opdrachten kan je op de volgende punten letten om te beoordelen of de welp voldoende kennis en kunde in huis heeft.

- Veiligheid:
 - Kan de welp het zakmes zelfstandig op een veilige manier open en dicht doen?
 - Weet de welp waar een veilig zakmes aan moet voldoen? (Stevig, goed dichtklappen, niet te scherp/bot) En wat daar de gevolgen van zijn?
 - Kan de welp veilig met het mes omgaan? (Niet open laten liggen, letten op anderen die in de buurt zijn, zittend snijden, van zich af snijden, naar beneden snijden, letten op wegspattende splinters, etc.)
 - Weet de welp wat hij moet doen als hij zich onverhoopt toch in z'n vinger gesneden heeft? (stelpen, spoelen onder lauw water, ontsmetten, pleister/ steristrips laten plakken door leiding)
- Hygiëne:
 - Heeft de welp het zakmes schoon gemaakt voordat hij de aardappel of appel is gaan schillen?
 - Draagt de welp zorg voor het schoonhouden van zijn zakmes?
- Gebruik:
 - Weet de welp waar je een zakmes voor kunt gebruiken? (Punt aan een dode tak snijden, boterham snijden, schroef indraaien, blik openen, etc.).
 - Weet de welp waarvoor of wanneer je een zakmes niet mag gebruiken? (Om iets kapot te maken, in iets levends snijden, als je er niet veilig mee omgaat, etc.)

Het is aan te raden de ouders van de welp te betrekken bij de veiligheid rondom het gebruik van het zakmes. Stem af wanneer het mes mee mag naar opkomst/kamp of wanneer niet.