

## Methodieken en werkvormen

Module 1: Spelvisie en spelaanbod - "Bingokaart"



Maker: Kampeerteam Scouting Overijssel  
Functie: Trainer Scouting Overijssel  
Datum van productie: 25 november 2014

Module 1: Spelvisie en spelaanbod  
Leeftijd: Alle leeftijden  
Duur: 30 minuten  
Groepsgrootte: N.v.t.  
Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

Bingospel om de kennis van *Module 1: Spelvisie en spelaanbod* door te nemen.

*Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.*

1. (B) Wie is Bas Bos?	2. (E) Welke bestuursfuncties heeft een afdelingsbestuur?	3. (B) Welke kleur heeft een bever in het echt?	4. (W) Op Wel verhaal is het Welpenspel gebaseerd?	5. (S) Hoe luidt de belofte van de Scouts?
6. (B) Wat doet Rebbel graag?	7. (W) Wat betekent de S in Jungle taal?	8. (S) Wat zijn de kenmerken van Vuur B?	9. (R) Welke 3 fases kent het programma van de Roverscouts?	10. (B) Wie wonen er allemaal in Hotsjietonia?
11. (W) Met welk woord roept de leider Akela de groep bij elkaar?	12. (E) Noem de 7 stappen om een goed programma in elkaar te zetten	13. (W) Wat doet de Helper in het Welpen nest?	14. (B) Welk kleur heeft de binnenkant van het huis van Noa ?	15. (S) Waar staat RSW voor?
16. (W) Aan welke mouw zit het nestteken?	17. (R) Wat betekent Partenza en noem de 2 kenmerken ervan	18. (S) Welke knoop wordt gebruikt voor het bouwen van een vlot?	19. (E) Welke 3 soorten kampen kennen we bij de Explorers	20. (B) ) Hoe luidt het eerste couplet van het Bevers-sluitingslied?
21. (W) Hoe heet de Pauw die in de Jungle leeft?	22. (S) Waar staat BMB voor?	23. (W) Wat betekent de U in het Jungle alfabet?	24. (B) Waar zijn Sterre en Steven Stroom gek op?!	25. (R) Wat is een powpow?
26. (S) Hoe haal je een Insigne?	27. (E) Hoeveel insignes kun je bij de Explorers halen en welke?	28. (W) Hoe wordt de Welpengroet uitgevoerd?	29. (S) Uit welke 3 fases bestaat de Scouts?	30. (B) Wie is gek op cakejes bakken en versieren?
31. (B) Hoe luidt het Bevermotto?	32. (R) Welke 3 uitdagingen zijn er?	33. (E) Welke achtergrond heeft het afdelingsnummer?	34. (S) Waar op je bloes, zit de evenementenbadge?	35. (W) Waar staat SCOUTS voor?

**(B) – Bevers.**

**(W) – Welpen.**

**(S) – Scouts**

**(E) – Explorers**

**(R) - Roverscouts**

## Antwoorden.

- 1 (B) – Bas Bos is de boswachter in het dorp Hotsjietonia.
- 2 (E) - Voorzitter, penningmeester, secretaris, materiaalmeester
- 3 (B)- Bruin.
- 4 (W) - Jungle Boek.
- 5 (S) -“Ik beloof (met de hulp van God) mijn best te doen een goede scout te zijn. Iedereen te helpen waar ik kan en mij te houden aan de Scoutingswet. Ik wil samen met anderen het goede zoeken en bevorderen. Jullie kunnen op mij rekenen.”
- 6 (B)- Rebbel houdt precies in de gaten wie er ziek is, of jarig is.
- 7 (W) -Slang.
- 8 (S) - Geschikt om te koken, warmte straalt naar boven, rond gat met stammetjes erin, op de bodem ontsteek je een vel vuur.
- 9 (R) – Proloog, Traject, Epiloog
- 10 (B) – Stuiter, Sterre Stroom, Steven, Rozemarijn, Stanley Stekker, Noa, Keet Kleur, Professor Plof, Fleur Kleur, Bas Bos en Rebbel.
- 11 (W) – Yalahi!
- 12 (E) - Verzamel ideeën, maak een keuze, maak een planning, werk uit en bereid voor, doe de activiteit, rond het programma af, evalueer
- 13 (W) Dit is de Welp die de gids helpt en die taken kan overnemen als de gids er niet is.
- 14 (B) – Blauw.
- 15 (S) – Regionaal Scoutingwedstrijden.
- 16 (W) – Rechter mouw.
- 17 (R) – Vertrek; het einde van je tijd als jeugdlid en begin van je tijd bij de stam
- 18 (S) – Kruissjorring.
- 19 (E) – De trektocht, het staande kamp, het sterkamp
- 20 (B) - “Wij zijn de bevers, en zingen dit lied! Het liefst lekker hard, anders hoor je het niet!”
- 21 (W) – Mor.
- 22 (S) – Bord Mok Bestek. Dit staat vaak op je bagagelijst om mee te nemen op kamp
- 23 (W)- Uil.
- 24 (B) – Water!
- 25 (E) – Een presentatie of activiteit over een onderwerp die niet met Scouting te maken heeft en waarmee je aan de stam laat zien wie je bent
- 26 (S) – Om een Insigne te halen moet je challenges aangaan. Voor elk Insigne zijn er vijf challenges, waarvan je er minimaal drie moet uitvoeren. Als je deze challenges goed uitvoert, haal je je Insigne.
- 27 (E) – 8, voor elk activiteitengebied 1; uitdagende scoutingtechnieken, expressie, sport en spel, buitenleven, identiteit, samenleving, internationaal, veilig en gezond
- 28 (W) – Houd je rechterhand omhoog naast je hoofd. Met je wijs- en middelvinger in de lucht, maak je de groet.
- 29 (S) – 1) De basis. 2) Verdiepen. 3) Specialisatie.
- 30 (B) – Rozemarijn.
- 31 (B) – Samen spelen, samen doen!
- 32 (R) – Iets typisch Scouting, iets serieus, iets persoonlijk
- 33 (E) – De afdeling heeft een eigen nummer, waarmee ze is ingeschreven bij SN. Je kunt herleiden in elk jaar je afdeling is opgericht
- 34 (S) – Op de linker borst.
- 35 (W) – Samen, Code, Outdoor, Uitdaging, Team en Spel! SCOUTS.

Spelregels:

Elk team start bij een andere vraag

Voor alle vragen heb je alle kompassen en gidsen nodig, 2 a 3 stuks van elk. Spelverhogend is als je maar 1 scoutskompas hebt bijv.

Bingo = alle antwoorden goed.

Er zijn 2 jury's. Na elke vraag kun je bij hen je antwoord checken, indien goed dan afstrepen op de bingokaart

Je mag maar 1 antwoord per keer laten checken, dan aansluiten in de rij voor de volgend antwoord

Je mag geen boeken je toe-eigenen, na je antwoord gevonden te hebben leg je het boek terug

Duur: 30 min voor de hele kaart Bingo