



• SNEAK PREVIEW •

Het grote waterspelenboek

Scouting Nederland

Activiteitengebied



*Uitdagende
Scoutingtechnieken*

Duur van het spel



Hele dag

Groepsgrootte



1-8 personen

Leeftijdsgroep



Explorers en roverscouts

Locatie



Op het water

Kwalificatie



CWO Kielboot

24-uurs trektocht op het water

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

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

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



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

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

Benodigd materiaal

Afhankelijk van de uitdaging en activiteiten die je aangaat.

Veiligheid

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



Tips

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

Activiteitengebied



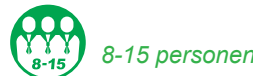
Sport & Spel

Duur van het spel



30-60 min

Groepsgrootte



8-15 personen

Leeftijdsgroep



Alle speltakken

Locatie



Op het land

Achtkamp

Doel van de activiteit

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

Thema-introductie bevers

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

Thema-introductie welpen

Het is watersportdag in de jungle. Er zijn 8 spelen op de Khaali Jagah vlakte uitgezet die allemaal iets met water te maken hebben.

Beschrijving van de activiteit

Voor deze activiteit maak je groepjes van ongeveer zes leden per nest / ploeg / groepje.

Welk team heeft na 8 spelen de meeste punten?

1. Ballon klappen

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

2. Ballon estafette

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

Lees verder op de volgende pagina ➤

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

- Natte ondergrond kan glad worden.

3. Emmer vullen met hindernissen

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

4. Clean-up

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

5. Liedjes gorgelen

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

6. Flessen vullen

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

7. Tienbal met een natte spons

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

8. Spons estafette

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

Tips

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



Activiteitengebied



Uitdagende
Scoutingtechnieken

Duur van het spel



15-30 min.

Groepsgrootte



8-15 of 15 of meer personen

Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en
roverscouts

Locatie



Op het water

Kwalificatie



CWO Kielboot

Admiraalzeilen

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

Admiraalzeilen is het onder zeil uitvoeren van bepaalde manoeuvres door een aantal in formatie varende schepen, onder leiding van de admiraal aan boord van het admiraalschip. Admiraalzeilen is een goede oefening in zeiltechniek, discipline en teamgeest, maar het is het ook een prachtige demonstratie van technisch kunnen.

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



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

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

Benodigd materiaal

- Boten

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Tips

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

Activiteitengebied



Sport & Spel

Duur van het spel



15-30 min

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

Locatie



Op het water

Alternatief waveboarden: plenken

Doel van de activiteit

Evenwicht bewaren op een plank achter een boot.

Beschrijving van de activiteit

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



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

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

Variaties

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

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



Activiteitengebied



Internationaal, Sport & Spel en Uitdagende Scoutingtechnieken

Duur van het spel



Groepsgrootte



8-15, 15 of meer personen of groepsactiviteit

Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

Locatie



Australische achtervolging

Doel van de activiteit

Tikspel op het water.

Thema-introductie welpen

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

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

Benodigd materiaal

Voor watergroepen:

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

Voor landgroepen:

- Lang touw

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Tips

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

Activiteitengebied



Duur van het spel



Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

Locatie



Banen varen met kano's

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

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

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Tips

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

Activiteitengebied



Sport & Spel

Duur van het spel



15-30 min of 30-60 min

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

Locatie



Op het water

Kwalificatie



CWO Roeiboot

Bankrovers / bierviltjesspel

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

Thema-introductie welpen

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

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

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



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

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Tips

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



Activiteitengebied



Sport & Spel

Duur van het spel



30-60 min

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

Locatie



Op het water

Kwalificatie



CWO Roeiboot

Battleship by night

Doel van de activiteit

Elkaars waxinelichtjes doven die achter een geroeide vlet hangen.

Beschrijving van de activiteit

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

Variaties

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



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

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Activiteitengebied



Uitdagende Scoutingtechnieken

Duur van het spel



30-60 min

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en roverscouts

Locatie



Op het land

Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet, Buitenboordmotor, Roeiboot, Kielboot

Boeiende boeien

Doel van de activiteit

Betonning op de juiste wijze op een waterkaart plaatsen.

Beschrijving van de activiteit

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

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

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



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

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

Benodigd materiaal

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

Tips

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

Activiteitengebied



Duur van het spel



Groepsgrootte



Leeftijdsgroep



Locatie



Kwalificatie



Boeiendans

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

Kano:

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

Vlet:

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



- Deze activiteit is te gebruiken voor het oefenen (van onderdelen van de) CWO eisen:
- Stand en bediening van de zeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
 - Overstag gaan (CWO KB B, E Eisen Praktijk)
 - Sturen, roer- en schootbediening (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
 - Bovenwinds gelegen punt kunnen bezeilen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
 - Opkruisen (CWO KB B, E, G Eisen Praktijk)
 - Roeicommando's kunnen geven (CWO RB III Praktijk)
 - Roeitechnieken en roeicommando's kunnen uitvoeren (CWO RB I/II, III Praktijk)

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Tips

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

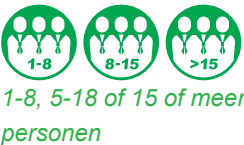
Activiteitengebied



Duur van het spel



Groepsgrootte



Leeftijdsgroep



Locatie



Bommenwerpspel met de kano

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

Oe vind het maar niks om iedere eer de wal op te moeten klimmen om bij de Khaali Jagah vlakte met Mowgli en Shanti een balspel te spelen. Daarom heeft hij een alternatief bedacht: bommen werpen. De welpen gaan in groepjes van 2 personen en een bal in een kano naar de overkant peddelen met de handen. Hier gaan ze de bom onschadelijk maken door de bal in een ton te mikken. Daarna peddelen ze terug om de volgende bom te halen.

Variaties

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

- Dragen van een zwem- of reddingsvest



Activiteitengebied



Sport & Speel

Duur van het spel



30 - 60 min

Groepsgrootte



8 - 15 personen

Leeftijdsgroep



Scouts

Locatie



Op en om het water

Kwalificatie



CWO Kielboot

Bootonderdelen handelsspel

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

De verschillende groepen krijgen een startkapitaal van € 1.500,- (dit is +/- 50% van de totaalprijs) en het casco, deze moeten ze “optuigen” met de verschillende onderdelen. Daarmee gaan de kinderen handelen tussen de verschillende posten. De soouts moeten zelf uitzoeken waar een onderdeel het goedkoopste is en waar dit onderdeel het meeste oplevert. Lekker een vrij handelsspel van maken. Zo gaan ze langzaam aan meer verdienen, zodat ze uiteindelijk een compleet opgetuigde vlet hebben. Die hebben dan gewonnen. De totaalprijs van de vlet bedraagt: € 2.909,- Iedere post heeft een eigen prijslijst met zijn eigen prijzen. Met de verhouding: 75%, 100%, 125%. De prijzen verschillen per post, dus door slim te handelen kunnen de leden goedkoop inkopen en duurder verkopen en hierdoor geld verdienen.

Zie bijlage op de volgende pagina.



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

- Onderdelen CWO KB 1,2,3 Eisen Theorie
- Onderdelen CWO KB 1,2,3 Eisen Theorie

Benodigd materiaal

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

Tips

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

Bijlage - Bootonderdelen handelsspel

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

Casino

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

Geldverdeling

1x 500 euro	2x 200 euro	2x 100 euro	5x 50 euro
10x 10 euro	8x 5 euro	10x 1 euro	

Kaartjes negatief

- Harpjes zijn verroest (geen harpjes, niet betalen)
- Dollen zijn kwijt (geen dollen, niet betalen)
- Roeiriem gebroken (geen riemen, niet betalen)
- Wrikriem gebroken (geen wrikriem, niet betalen)
- Grootzeil gescheurd, kan gerepareerd 25 % (geen grootzeil, niet betalen)
- Grootzeil gescheurd, kan niet gerepareerd (geen grootzeil, niet betalen)
- Fok gescheurd, kan gerepareerd worden 25 % (geen fok, niet betalen)
- Fok gescheurd, kan niet gerepareerd worden geen fok, niet betalen)
- Mast is rot, kan gerepareerd door de DO!
- Mast is gebroken (geen mast, niet betalen)
- Klapgijp, lummelbeslag is kapot, kan gerepareerd door de DO!
- Hoefijzer kwijt (geen hoofijzer, niet betalen)
- Blokken zitten verkeerd, vallen zijn versleten (geen vallen, niet betalen)
- Landvasten zijn versleten (geen landvasten, niette betalen)
- Roer niet geborgd, is gezonken (geen roer, niet betalen)
- Zwaardloper is kapot kan gelast door de DO!
- Het anker was niet geborgd (geen anker, niet betalen)
- Het casco is rot, moet gezandstraald worden
- Tijdens winterwerk slecht geschilderd, boot moet opnieuw gedaan worden

Kaartjes positief

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

Betalen

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

Ontvangen

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

Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende
Scoutingtechnieken

Duur van het spel



Groepsgrootte



Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

Locatie



Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet,
Buitenboordmotor, Roeiboot,
Kielboot

BPR stratego

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

BPR regels:

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

Dus:

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

Variatie

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

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

Kijk voor andere varianten hier:



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

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

Benodigd materiaal

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

Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

Duur van het spel



30-60 min, 1-2 uur

Groepsgrootte



Groepsactiviteit

Leeftijdsgroep



Welpen, scouts en explorers

Locatie



Op het land

Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet, Buitenboordmotor, Roeiboot, Kielboot

BPR triviant

Doel van de activiteit

Kennis over diverse nautische zaken toetsen.

Beschrijving van de activiteit

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



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

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

Benodigd materiaal

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

Tips

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

Activiteitengebied



Expressie, Internationaal, Uitdagende Scoutingtechnieken

Duur van het spel



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

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Bevers, welpen en scouts

Locatie



Op het land

Buitenlandse zeilboten

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

Thema-introductie

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

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

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

Benodigd materiaal

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

Tips

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

Activiteitengebied



Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken

Duur van het spel



2-3 uur

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en roverscouts

Locatie



Op het land

Kwalificatie



CWO Sloep/Motorvlet, Buitenboordmotor, Roeiboot, Kielboot

CWO bordspel

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

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

Het spel kan in diverse varianten worden gespeeld. Voor heel weinig geld +/- € 15, 00 kun je het bordspel op pvc-doeek laten bedrukken. Wij hebben dit laten doen op een doek van 100 x 90 cm.

Veel speelplezier toegewenst!

Benodigd materiaal

- Kijk voor het benodigde materiaal op:



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

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



Activiteitengebied



*Sport & Spel, Uitdagende
Scoutingtechnieken*

Duur van het spel



1-2 uur

Groepsgrootte



8-15 of 15 of meer personen

Leeftijdsgroep



Scouts en explorers

Locatie



Op het water

Kwalificatie



CWO Kielboot

Dodelijke (water)straal

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

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



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

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

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



Activiteitengebied



Internationaal

Duur van het spel



2-3 uur

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Welpen en scouts

Locatie



Op het water

Drakenbootrace - Pimp je lelievlet

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

Met welpen gebruik je de kano.

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

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



Tips

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



Activiteitengebied



Samenleving

Duur van het spel



2-3 uur

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



Scouts, explorers en roverscouts

Locatie



Op het water

Dregankeren

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

Benodigd materiaal

- Dreganker
- Touw
- Evt. boten

Veiligheid

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



Tips

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

Activiteitengebied



*Uitdagende
Scoutingtechnieken*

Duur van het spel



2-3 uur

Groepsgrootte



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

Leeftijdsgroep



*Explorers, roverscouts
en kaderleden*

Locatie



Op het water

Drijf-in bioscoop

Doel van de activiteit

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

Beschrijving van de activiteit

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

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

Benodigd materiaal

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

Veiligheid

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



Tips

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