

Spelbrochure

Jungledag 2024

‘De klok tikt door... Red de Jungle op tijd!’



De elementen van de natuur zijn uit balans en de ondergang van de Jungle dreigt. Hathi zegt dat we dit in 1924 ook al hebben meegemaakt. Een keer in de honderd jaar moeten de elementstenen van de Jungle op nieuw worden samengebracht.



Voorwoord

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

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van de regionale Jungledag. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor welpen kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste de Jungledag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Spelthema

De spelbrochures voor regioactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema “De klok tikt door!”. Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en het goed omgaan met natuur en milieu voordat het te laat is. Het thema dient daarbij als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Jungledag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Deze Jungledag zijn er stormen, aardbevingen, overstromingen, er gebeuren rare dingen in de jungle. Gelukkig weet Hathi dat we de elementstenen moeten verzamelen en als we hier een ritueel mee doen, dan herstelt de balans tussen de elementen weer.

De welpen bezoeken op de Jungledag de jungle en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze hebben allemaal een vaste plaats in jungle. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.

Om deze Jungledag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regio-activiteit.

Op <https://www.scouting.nl/downloads/scoutingspel/ondersteuning-1/regioactiviteiten/jungledag> kun je ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Jungledag en een invul persbericht

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

Inhoud

Voorwoord	3
1 Red de Jungle op tijd!	7
1.1 Thema vormgeven	7
1.2 Themaverhaal Jungledag 2024	7
2 Activiteiten	10
2.1 Emaarate ruïne (Internationaal)	10
2.1.1 INT1: Spreken we dezelfde taal?	10
2.1.2 INT2: Ruzie in de Tent	11
2.1.3 INT3: Wat is economie?	12
2.2 Guha grotten (Expressie)	13
2.2.1 EXP2: Geheimer dan geheim	14
2.2.2 EXP3: Van pulp tot papier	15
2.3 Raadsrots (Identiteit)	16
2.3.1 ID1: Wat heb je (écht) nodig?	16
2.3.2 ID2: Met minder tóch uitkomen	17
2.3.3 ID4: Samen goed!	18
2.4 Haveli (Samenleving)	19
2.4.1 SL1: Vieze beestjes	19
2.4.2 SL2: Samen op stap	19
2.4.3 SL3: Activiteit III - Insectenhotel	20
2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)	21
2.5.1 VG1: Plastic soep!	21
2.5.2 VG2: Veiligheid op de rivier	21
2.5.3 VG3: Welke wolk weet te overleven?	22
2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	23
2.6.1 UST1: De waterzuiveringstoren	23
2.6.2 UST2: Koken op blik	24
2.6.3 UST3: Een route	24
2.6.4 UST4: Kleur bekennen	25
2.7 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	26
2.7.1 SPS1: Het grote chaos spel	26
2.7.2 SPS2: Rondje om de Talaab Poel	27
2.7.3 SPS3: Op zoek in het donker	27
2.8 Talaab Poel (Buitenleven)	28
2.8.1 BL1: Hoe schoon is jouw lucht	28
2.8.2 BL2: Welkom op de storthoop	29

2.8.3	BL3: Boomknuffelaar	29
3	Verloop Jungledag 2024	31
3.1	Aankomst	31
3.2	Opening	31
3.3	De activiteit	31
3.4	Sluiting	31
3.5	Spelverloop	32
3.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	32
3.5.2	Optie 2: Rouleren	32
3.5.3	Optie 3: Speurtocht	33
3.6	Tijdschema	33
4	Maak je regio-activiteit Toekomstproof	35
5	Laat je zien	36
5.1	Invloedrijke personen	36
5.2	Pers	36
6	Tips om groepen te betrekken	37
6.1	Tips	37
6.2	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	37
6.3	Ga eens op bezoek	37
6.4	Betrek ze bij de organisatie	38
6.5	Duidelijk en voldoende informeren	38
6.6	Hype / buzz creëren met PR	38
6.7	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	38
6.8	Regio-organisator	38
7	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	39
7.1	Het jaarlijkse spelthema	39
7.2	De spelbrochures	39
7.2.1	Bever: Bever-Doe-Dag	39
7.2.2	Welpen: Jungledag	39
7.2.3	Scouts: Regionale Scouting Wedstrijden	40
7.2.4	Explorers	40
7.2.5	Roverscouts	40
8	Spelthema 2024: 'De klok tikt door... Redt de Jungle op tijd!'	42
8.1	Uitleg	42
8.1.1	Wat willen we bereiken met dit spelthema?	42
8.1.2	Waarom een thema?	42
8.1.3	Wat zijn de kenmerken van een goed thema?	42

1 Red de Jungle op tijd!

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Jungledag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Jungledag, meestal in de vorm van theater. In de digitale bijlagebrochure en in de omschrijvingen van de themagebieden vind je meer tips om het thema uit te werken, ook bij beperkte tijd/middelen of weinig mankracht. In hoofdstuk 3 kun je terugvinden hoe je het verhaal in kan passen in de loop van de Jungledag. Het is ook leuk om tijdens de activiteiten een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dit jaar naast Rikki-Tikki-Tavi centraal staan in het verhaal en op de badge. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het *Welpenkompas*.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Jungledag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het kan gebruiken bij een voorbereidingsopkomst. Maar je kan natuurlijk ook eens echt 'out of the box' gaan door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal en/of de opening en sluiting te maken om online te plaatsen, of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Veel plezier!

1.2 Themaverhaal Jungledag 2024

Marala wil lekker rusten aan de rand van de rivier. Maar ziet dat het water hoog staat en raakt hiervan in paniek. Het water in de Waingunga rivier staat erg hoog en het stijgt maar door. Er dreigt een overstroming. Hathi komt net aanlopen. Hij vraagt aan Marala "Wat is er aan de hand?" Marala begint in paniek te vertellen en vraagt Hathi; "Kunnen we hier iets aan doen?" Rikki-Tikki-Tavi komt aanrennen en vertelt van een bosbrand nabij Haveli. "Hoe gaan we die brand blussen", vraagt Rikki-Tikki-Tavi? Hathi vraagt; "Kunnen we het water in de rivier gebruiken?" Rikki-Tikki-Tavi zegt dan; "ja, dan kunnen we de brand blussen. We moeten hier iets aan gaan doen", zegt Hathi beslist, ik ga de hele kudde verzamelen. Het water gebruiken we direct om de brand te blussen. Chill die ook komt aangevlogen mengt zich in het gesprek. Ik zou daar dan wel mee opschieten want er is een hele zware storm op komst. Dit maakt het blussen heel moeilijk. Op dat moment begint de grond te trillen. Een aardbeving? Wat is er aan de hand in de Jungle? Bagheera vraagt aan Hathi "Heb je soms te veel gegeten?" Akela komt aanrennen, de raadsrots is ingestort! Rikki-Tikki-Tavi denkt even na. Er is maar een mogelijke oorzaak, dat is dat alle elementen van slag zijn. We moeten dit samen doen, alleen met z'n allen kunnen we de elementen van de natuur de baas.

De elementen van de natuur zijn Water, Lucht, Aarde en Vuur. "Natuurlijk, dat is het" roept Hathi uit. Dit hebben we in 1924 ook al meegemaakt. Alle elementen waren uit balans en de ondergang van de Jungle dreigde. Een keer in de honderd jaar moeten de elementstenen van de Jungle opnieuw worden samengebracht, anders blijft dit gebeuren.

Er moet een plan worden bedacht, hoe we de stenen kunnen vinden. Hathi vertelt nog dat je de stenen pas kunt vinden als je goed voor de natuur zorgt, dan worden alle stenen zichtbaar. Soms moet je leren kijken. Hier helpen we de dieren mee.

Vier elementstenen, die de elementen in balans houden liggen op een beschermde plek. Deze stenen moeten worden samengebracht, zodat de krachten over de elementen elkaar in balans houden. Dit samenbrengen gebeurde altijd met een speciaal ritueel.

"Maar waar zijn die stenen ook alweer, dat weet niemand meer. We moeten op zoek naar de stenen. Maar dan moeten we nu in actie komen" zegt Rikki-Tikki-Tavi. Wie gaat wat doen? Marala, jij woont bij het water, als jij nu de leiding neemt over het zoeken naar de watersteen. Bagheera, jij gaat de

vuursteen zoeken. Chill gaat op zoek naar de steen van de lucht en Ikki, jij wroet altijd al in de aarde dus de aardsteen is voor jouw rekening. Hathi, jij weet van het ritueel, hoe werd dat honderd jaar geleden gedaan? Ja, honderd jaar geleden was ik er nog niet bij mijmert Hathi. Ik weet dit van de verhalen van mijn voorouders. Maar Oe, die is al ouder dan honderd jaar, dus hij kan erbij geweest zijn. Zullen we het aan Oe vragen?"

Marala, Bagheera, Ikki en Chill vragen de welpen om te helpen met het vinden van de stenen. Ze gaan samen met de dieren van de Jungle op zoek naar de stenen van de vier elementen. Ondertussen is Marala terug bij de rivier om te zoeken naar de steen van het water, maar waar moet ze beginnen? Hoe ziet de steen eruit, en als die er al honderd jaar ligt is die dan niet weggespoeld. Ikki denkt ook: hoe ga ik dit doen, in mijn eentje de hele Junglebodem afzoeken dat duurt veel te lang. Maar ik moet ergens beginnen, hij steekt zijn snuit in de grond, maar trekt snel weer terug. De steek van een mier. Maar natuurlijk dat is het. De mieren zijn met vele. Hij vraagt hen te helpen, en de hele mierenkolonie en alle andere grondinsecten helpen mee. Als snel vindt hij een bijzondere bruine steen in de vorm van een ruit. Dit moet hem zijn, de steen van de aarde. Chill vliegt, de tijd dringt. Hij ziet de storm steeds dichterbij komen. Hij vliegt nog een keer over de Jungle en kraait de alarmboodschap dat iedereen haast moet maken en zijn best moet doen om de stenen te vinden.

De steen van het vuur, die is vast dicht bij het vuur. Bagheera snelt richting de bosbrand. Als hij daar bijna is struikelt hij bijna over Kaa, die verstopt lag tussen de bladeren. Waar ben jij zo haastig naar op zoek Bagheera? Bagheera vertelt hem het verhaal van de elementen. De steen van het vuur, dan moet je natuurlijk bij de Nishaani-plaats zijn, de vuurplaats van de Jungle. Ik was daar laatst en zag daar wel iets bijzonders. Bagheera en Kaa gaan samen naar Nishaani-plaats. Rondom de plek waar het vuur wordt gemaakt ligt een rand met stenen. Ogenscheinlijk gewone stenen. Maar Bagheera tilt alle stenen een voor een op. Bij de laatste steen ziet Kaa met zijn scherpe ogen iets roods doorschijnen. Bagheera graaft met zijn vlugge poten snel de steen uit. Een mooie rode ovale steen komt tevoorschijn. De steen van het vuur is gevonden.

Ondertussen heeft Marala alle dieren van het water gemobiliseerd. Oe wist zich te herinneren dat de steen ergens bij de Talaab-poel moet zijn. Maar wie kan daar het beste onder water zoeken. Jacala vindt op de diepste plek van de Talaab-poel een blauwe perfect rond gesleten steen. Nu alleen nog de steen van de Lucht. Chill, degene die het hardste roept, heeft in al zijn paniek nog het minste bereikt. En de schemer begint al in te treden. Wie kan Chill nu het beste helpen. Bagheera, die wel de kalmte weet te bewaren gaat op weg naar de Guha grotten. Daar vraagt hij Mang om Chill te gaan helpen. Mang ziet niet veel, maar kan zich door middel van zijn geluidjes altijd perfect oriënteren in het donker. Hij loodst Chill door de donkere Jungle. De tijd dringt. Helemaal op het hoogste punt van de Emaarate-ruïne ziet Chill iets raar wits in de vorm van een wolk, vastgeklemd tussen een aantal stenen. Door de toenemende windkracht van de naderende storm waait de lichte steen bijna weg. Net op tijd weten Mang en Chill met vereende krachten de steen veilig op de grond te krijgen.

Ondertussen was Hathi op zoek gegaan naar Oe, Hathi vraagt hem naar het ritueel van 100 jaar geleden. Oe herinnert zich in eerste instantie niet zo veel. Maar alles komt altijd wat traag op gang bij hem. Hathi neemt Oe mee naar de plek van de raadsrots, daar komen de herinneringen terug. De stenen van vuur, lucht, aarde en water moeten tegen elkaar aan worden gelegd op de plaats van de raadsrots. Dan worden ze overgoten met water, daarna moet er een vuurtje worden gemaakt op de stenen die wordt aangewakkerd met de wind. Tot slot moet er aarde overheen worden gestrooid terwijl langzaam de spreuk wordt uitgesproken:

Aarde, water, lucht en vuur.
Laat ons leven uur tot uur.
Water, vuur, lucht en aarde.
Geef de stenen weer hun waarde!

In eerste instantie lijkt er niks te gebeuren, maar dan herinnert Oe zich opeens nog iets. Ow ja, zegt Oe op zijn typisch trage manier van praten, de ... spreuk... moest...heel ...snel...worden...uitgesproken. Snel praten dat kan ik wel, in tegenstelling tot Oe, zegt Rikki-Tikki-Tavi zelfverzekerd. Ik maak er wel een rap van. Het ritueel wordt herhaald door Bagheera, en terwijl hij de aarde uitstrooit rapt hij razendsnel opnieuw de spreuk.

Aarde, water, lucht en vuur.
Laat ons leven uur tot uur.
Water, vuur, lucht en aarde.
Geef de stenen weer hun waarde!

De stenen beginnen te gloeien. Het ritueel is geslaagd, de elementen zijn weer in balans en de Jungle is gered. Voor de komende 100 jaar is de Jungle weer veilig. Maar wat kunnen we doen om te voorkomen dat het over 100 jaar opnieuw misgaat. Laten we proberen de stenen bij elkaar te houden door goed te zijn voor de natuur en omgeving.

2 Activiteiten

We hebben op deze Jungledag vier grote speelvelden (een voor elk element, Water, Vuur, Lucht en Aarde) hierover kan je de activiteitgebieden verdelen (dus twee per speelveld). Per speelveld kunnen ze een complete elementsteen verdienen, elk activiteitengebied een halve steen.

Per activiteitengebied hebben we activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je vier speelvelden met de acht activiteitgebieden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op de website. Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet: <https://www.scouting.nl/downloads/scoutingspel/ondersteuning-1/regioactiviteiten/jungledag>.

Achter de activiteiten staan één, twee of drie Mowgli's. Dit geeft aan of het spel heel actief of juist heel rustig is.



= rustig



= gemiddeld



= actief

Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de welpen worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hun afkomt.

2.1 Emaarate ruïne (Internationaal)

Je hebt er vast wel iets van meegekregen op het Jeugdjournaal of op school. De aardbol warmt op en dat komt niet door alleen de mensen in Haveli, maar ook de andere 18 miljard mensen die erop leven. Vroeger woonden er ook allemaal mensen in de ruïne, maar die zijn er niet meer.

Ken je de uitdrukking; 'Verbeter de wereld en begin bij jezelf'? Een mooie uitdrukking, maar iedereen weet dat we dit *samen* moeten doen....



2.1.1 INT1: Spreken we dezelfde taal?



Thema-introductie

Soms heb je iets anders nodig dan woorden, een gebaar of een teken. Wat je ook kiest, het is belangrijk dat je ergens een keuze maakt. Als je die keuze niet maakt, dan hebben we iemand nodig als jij – een echte welp die het kan vertalen of de ander verstaat.

Als je dat goed doet, dan ontstaat een heus netwerk!

Beschrijving

De welpen wordt gevraagd om de verschillende woorden en symbolen met elkaar te verbinden.

De symbolen en woorden hangen verspreid in een bepaalde ruimte. Bij ieder symbool of woord is een haakje waaraan een koord bevestigd kan worden. Wie van de deelnemende groepjes kan het snelste alles verbinden? De tijd wordt met een stopwatch door de leiding bijgehouden.

Wanneer je al deze symbolen met elkaar verbindt, ontstaat er een web - weten jullie wat een ander woord is voor het World Wide Web?

Belangrijk: *na iedere ronde dienen de lijnen weer verwijderd te worden zodat een volgende groepje deze zelf kan ophangen.*

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Ophangen van de symbolen en woorden.

Materiaal

- Ophangen van de symbolen en woorden.
- Symbolen, tekens en woorden;
- Haakjes/spijkers om de lijnen aan te verbinden
- Lijn (bv. wol) om te kunnen spannen
- Lijst met de combinaties voor de leiding bij het spel om de 'verbindingen' te controleren.
- Stopwatch

Tips en veiligheid

- Zorg dat je de woorden en symbolen zo ophangt, dat de draden elkaar lekker veel kruisen....
- Heb je geen stopwatch, in je mobiel zit ook een mogelijkheid om de tijd te meten.

2.1.2 INT2: Ruzie in de Tent



Thema-introductie

Heb je wel eens zo'n moment meegemaakt, dat jij iets wilt en de ander iets heel anders?

We kunnen het over de wetten van de Jungle hebben, die ervoor zorgen dat niet zomaar andere bewoners als 'voedsel' aangezien mogen worden, maar dat is wel een voorbeeld dat verschillende mensen soms echt andere dingen willen.....toch zou het zonder een wet er heel anders uitzien....

Beschrijving

Over het speelveld liggen verschillende voorwerpen verspreid. De welpen krijgen bij aanvang van het spel allemaal een opdrachtenkaart. De opdracht mogen ze *niet* met elkaar delen.

Alle welpen starten met hun opdrachten zodra de leiding een startsein geeft. Vertel ze vooraf dat ze ook écht moeten stoppen wanneer een eindsignaal klinkt (gebruik bijvoorbeeld een fluitsignaal) na een minuut of 5 á 7.

Eventueel kan je het spel nog een ronde spelen.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Het klaarleggen van alle materialen die benodigd zijn

Materiaal

- De verschillende materialen die bij de opdrachten horen;
- Opdrachtkaarten

Tips en veiligheid

- Omdat de welpen tegenstrijdige opdrachten krijgen (voorbeeld: er liggen bekers in het veld, gedeeltelijk opgestapeld; opdracht voor welp 1 = stapel alle bekers op; opdracht voor welp 2 = zorg dat de bekers niet opgestapeld worden) kan het voor sommige welpen wat overweldigend zijn wanneer het niet lukt. Neem de tijd om te benadrukken dat het een spel is!.

2.1.3 INT3: Wat is economie?



Thema-introductie

Akela kent veel dieren en vaak weet hij van ieder dier wel waar die goed in is. Toch ontstaat daar iets bijzonders. Als jij voor mij de bessen verzamelt, dan zorg ik voor je water. In de Jungle wonen veel dieren, die op een bepaalde manier allemaal hun wensen en gewoonten hebben. Maar wat nu als je een nest hebt van wolven en een van beter kan jagen dan de ander. Laat je die dan voor jou jagen en doe jij iets anders voor die wolf/welp? Wat nu als de een welp liever wel melk heeft, maar geen brood of wat als er weinig brood is? Als er veel welpen brood willen er is weinig brood, betaal jij dan de hoogste prijs ervoor?

Beschrijving

De welpen spelen een ruilspel. Dit ruilspel kent verschillende winkels. Iedere winkel is goed in 1 ding maar heeft ook 2 andere dingen. Als welp krijg je een boodschappenlijstje dat je moet verzamelen. Omdat deze dingen in verschillende landen te krijgen zijn, moet je goed opletten hoe je ze verzamelt. Lukt het je om je gehele boodschappenlijstje te regelen? Of kom jij geld tekort?

Er is 1 winkel waar spullen gekocht kunnen worden tegen geld. De welp komt op zijn beurt bij de winkel en benoemt bij de medewerker het land. Voor de prijzen van die winkel kunnen ze dan hun boodschappen doen. Als de welp bij de leiding is geweest, is een andere welp aan de beurt. Ondertussen mogen de welpen onderling ruilen, maar zij mogen geen geld bij het onderlinge ruilen gebruiken.

Welke welp heeft als eerste zijn boodschappenlijstje vol? Wie houdt er aan het einde dan nog het meeste geld over?

Vorbereitung: ca. 10 minuten tot 1 uur

- 10 minuten (opbouw op de dag zelf; geef aan waar de winkel is, waar de ruilgebieden zijn) / houd er rekening mee dat de bijlagen vooraf goed geregeld zijn....

Materiaal

- Ruilmiddel (nepgeld).
- Prijslijst per winkel.
- Productkaarten (= boodschappen)
- Boodschappenlijstjes.

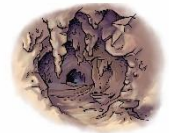
Tips en veiligheid

- Als je groepje met meerdere leiding begeleid wordt, dan kan je meerdere winkels uitoefenen – kies dan wel wie welke landen vertegenwoordigd;
- Teken een gebied af waarin duidelijk is, dat de welp de winkel bezoekt en 2 gebieden waar ze onderling in mogen ruilen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

2.2 Guha grotten (Expressie)

Hathi weet veel te vertellen over het hoe er vroeger aan toe ging. Er werden boodschappen aan elkaar gegeven door materialen uit de natuur te gebruiken. Dit wil hij jullie al te graag leren.



EXP1: Grottekeningen



Thema-introductie

Raksha kijkt om zich heen bij de Guha grotten. Wauw wat is dit? Ze kijkt om zich heen en ziet allemaal tekeningen. Hathi is meegelopen en vertelt Raksha over de geschiedenis van tekenen. Tekenend is al meer dan honderden jaren oud. Vroeger schilderde men met kleurstof van bessen en tekende ze met houtskool. Houtskool is een natuurlijk product en werd gebruikt voor onder andere grottekeningen. Hiermee brachten de mensen een boodschap naar elkaar over vertelt Hathi.



Beschrijving

Maak je eigen grottekening op papier met de verschillende materialen. Kan je tekenen met een stukje houtskool of met een steentje? Probeer de verschillende materialen uit en maak je eigen grottekening.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Het bij elkaar zoeken van de benodigdheden. Doe alle schrijfmaterialen in de lege bak.

Materiaal

- Lege bak
- Bijlage grottekening
- Houtskool

- Schors
- Besjes
- Krijt
- Steentjes
- Papier of stuk wit stof
- Andere voorwerpen waarmee je wel/niet mee kan schrijven (maar geen potloden of pennen)

Tips en veiligheid

- Veiligheid: Let op of de welpen de spullen niet in hun mond stoppen.
- Kijk of de voorwerpen niet scherp zijn.
- Wil je de tekeningen goed houden, gebruik dan haarlak om de houtskooltekeningen te vernissen.
- Zorg ervoor dat er ook dingen in de bak zitten waar je niet mee kan schrijven.
- In plaats van papier kan je de welpen ook een baksteen of tegeltje geven waar ze op kunnen tekenen.

2.2.1 EXP2: Geheimer dan geheim



Thema-introductie

Bagheera sloft door Guha grotten en stuit op een bergje stenen. Hmm wat staat hier nou op? Hij neemt een aantal stenen mee de jungle in waar hij Hathi tegenkomt. Hathi, weet jij waarom deze stenen al die streepjes heeft? Hathi vraagt: Waar heb je deze stenen gevonden dit is wel erg bijzonder! Ja uhh ergens bij de grotten, antwoordt Bagheera. Nou, zegt Hathi, dit is een steen met Runenschrift. Dat is het oudst bekende schrift wat is gebruikt in de wereld. Vroeger schreven ze met stenen en graveerde ze een beitel in het steen.

Beschrijving

Kunnen jullie met behulp van het runenschrift alfabet een eigen bedachte zin schrijven? Schrijf met de helft van je teamleden een zin en laat de andere helft de teamleden de zin ontcijferen.

Voorbeeld:

H	ø	M		H	M	M	↑		ς	I	ς
H	o	e		h	e	e	t		j	i	j

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Materialen verzamelen.
- Voorbeeld stenen

Materiaal

- Bijlage runenschrift geprint
- Papier/karton (liefst oud papier recyclen)
- Schrijfgerei (potloden en pennen)

Tips en veiligheid

- Zorg ervoor dat de groepjes ver genoeg uit elkaar zitten zodat ze niet bij elkaar kunnen spieken

2.2.2 EXP3: Van pulp tot papier



Thema-introductie

Mowgli komt aangerend: Kijk wat ik heb gevonden. Allemaal afval en dat slingert zo in onze mooie jungle. Afval? Vraagt Hathi. Oud papier is helemaal geen afval. Hij vertelt Mowgli een verhaal. Per jaar gebruiken we per persoon gemiddeld 130.000 kilo papier per jaar. Denk hierbij aan wc-papier, tekenpapier, schrijfpapier. Veel van dit papier kan nog voor een tweede keer gebruikt worden door het te recyclen en in de oud papier bak te gooien in plaats van in de prullenbak. Kom, zullen we het papier een tweede leven geven?!

Beschrijving

Scheur het oud papier in kleine stukjes. Afhankelijk van de hoeveelheid papier voeg je de mix van water en behanglijm toe tot dat al het papier volledig onder water staat. Laat dit even intrekken en vertel ondertussen het verhaal hoe papier wordt gemaakt. Van pulp tot papier. Na dit verhaal kun je de welpen een handje pulp laten pakken. Laat ze dit handje pulp kneden en wring dit uit. Pak hierna per welp een stuk kippengaas waar ze hun pulp over kunnen uitsmeren.

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Verzamelen van de materialen.
- Maak alvast een kan water met behanglijm klaar.
- Knip een stuk van het kippengaas.

Materiaal

- Oude kranten
- Oude tijdschriften
- Grote emmer/bak water
- Kannen water
- Behanglijm
- 5 Kleine bekertjes
- Kniptang
- Kippengaas

Tips en veiligheid

- Test dit als leiding uit voordat je het gaat maken met de welpen
- Het is makkelijk als je vlakbij een plek zit waar je makkelijk aan water kan komen
- Hoe droger je de pulp op het kippengaas smeert hoe sneller het droger wordt.
- Behanglijm kan je zelf maken doormiddel van aardappelzetmeel met water.
- Wil je het papier gladder maken, mix dan het pulp goedje door de mixer zodat het fijner wordt.
- Gebruik fijn kippengaas zodat het pulp er niet door heen zakt.
- Door meerdere stukken te knippen van het gaas zorg je ervoor dat iedereen bezig is.
- Zorg dat je de welpen na afloop van dit spel hun handen goed laten wassen.
- Let op de scherpe punten van het kippengaas.
- Indien je ze kan krijgen zijn kant en klare zeeframen handig.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

2.3 Raadsrots (Identiteit)

'Het belangrijkste instrument dat ben jij!' Roept Baloe in 1 van de momenten dat Mowgli zijn raad vraagt. 'Wat kan ik doen? Is een belangrijke vraag, Mowgli. Ik ben trots op je!' Het gesprek zou zo maar over een heleboel onderwerpen kunnen gaan, maar hier maakt Mowgli zich zorgen om zijn geliefde jungle te verliezen. Het had ook een vraag kunnen zijn over meisjes als Shanti, maar de overstroming en de 'Rode bloem' die onverwacht in beeld komen, houdt iedereen bezig. Niet alleen de dieren, ook het mensenvolk.



2.3.1 ID1: Wat heb je (écht) nodig?



Thema-introductie

Veel van de natuurproblemen zijn ontstaan door het mensenvolk. Een grotere auto, een computer, een zachtere knuffel, onze wensen werden steeds groter. We kunnen meer, maar is dat echt zo? Of willen we meer en doen we daarom meer?

Wat hebben we écht nodig?

Beschrijving

We spelen een boodschappenspel. Het is een kwartetspel, maar met een rare twist. De kinderen spelen in 4 groepen tegen elkaar. Ze hebben ieder een teiltje (of emmer) met daarin voorwerpen. Sommige voorwerpen zijn voor de hand liggend 'nodig', zoals brood (wat eten symboliseert) en andere(n) minder zoals een telefoon. Ieder groepje start met 7 voorwerpen, waarvan aan de kinderen wordt verteld om een kwartet te gaan vormen van deze voorwerpen.

Ieder groepje mag 1 verdediger uitkiezen die de 'emmer' bewaakt. Deze verdediger mag kinderen die binnen 2 meter van de emmer komen aftikken. Ben je afgetikt, dan moet je terug naar je eigen emmer om die aan te raken, waarna je opnieuw op jacht mag. Word je getikt met een voorwerp dat je uit de emmer probeerde te 'jatten' dan moet je het terug geven. Had je zelf een voorwerp bij je, dan moet je het terug nemen. Je leest het goed: die jacht naar voorwerpen bij een ander, kan bij dit spel ook anders gespeeld worden.

Het doel is om aan het einde van het spel zoveel mogelijk 'gezonde' kwartetten te hebben, hoe meer voorwerpen je hebt die nodig zijn, des te groter de kans dat je wint. Heb je een voorwerp dat niet nodig is, dan wordt die kans kleiner.

De leiding kiest een moment om dit spel te beëindigen en gaat dan tellen: Een kwartet met voorwerpen die nodig zijn, telt driedubbel in score. Ieder ander 'nodig' voorwerp als 1 punt, *maar* ieder onnodig voorwerp telt voor 1 minpunt en een kwartet van onnodige voorwerpen telt als dubbel (minpunten).

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Zet het speelveld uit (vierkant met in iedere hoek een groepje (emmer of teiltje) met daarin 7 voorwerpen waarvan er per voorwerp niet meer dan 2 in een emmer mogen voorkomen (verdeel de 'dubbele' items eerlijk over de 4 emmers (maximaal 2 dubbele...))

Materiaal

- 4 emmers of teiltjes
- 7 voorwerpen per teiltje:
Bijvoorbeeld: 4 x boterham (nodig), 3 x telefoon (onnodig), 3 x afwasborstel (onnodig), 4 x vork (onnodig), 3 x zakdoek (nodig), 4 x sok (nodig), 3 x pen (onnodig), 4 x flesje water (nodig)

Tips en veiligheid

- Zorg dat de voorwerpen niet scherp zijn.
- Zorg voor voldoende afstand tussen de emmers (teiltjes).
- Probeer bij het maken van de groepjes een evenredige verdeling te maken.

2.3.2 ID2: Met minder tóch uitkomen



Thema-intro

Je staat er vast niet zo vaak bij stil, maar soms ontdekken we dat we meer hebben of weten. Zo haalt Ikki met regelmaat wat verrassingen uit haar stekels, die ze onderweg opgedaan heeft. Wanneer we ons goed concentreren weten we vaak ook meer. Het is leuk om jezelf te verrassen (ook al heb je geen stekels zoals Ikki), jezelf te verbazen over wat je dan kan. Kan jij bijvoorbeeld goed rekensommen maken? Ook zonder een rekenmachine?
Laten we jullie eens aan het denken zetten...

Beschrijving

Dit spel kan je heel groot spelen of héél klein.

De grote variatie gaat bijna op dezelfde manier.

Je speelt in 2 groepjes tegen elkaar. Wie het snelste is, scoort een punt.

De leiding laat een voorbeeld van een vorm zien en die moeten jullie namaken.

Enkele manieren:

- je gebruikt pionier-palen waarmee de vorm gemaakt dient te worden
- je gebruikt 1 lang touw
- je krijgt een groot vel papier en een stift (die je niet tussentijds van het papier mag halen)

Voorbereiding: ca. 5 minuten

- Kaarten met vormen maken

Materiaal

- Leg de gekozen materialen klaar .
- Afbeeldingen (die nagemaakt kunnen worden)

Tips en veiligheid

- Let goed op, dat alle kinderen meehelpen/betrokken worden
- Zie de bijlage voor enkele voorbeelden.

ID3: Gekke Bekken trekken



Thema-introductie

Soms is iets zo belangrijk, dat alle grote mensen zo serieus zijn dat ze maar moeilijk te volgen zijn. Een groot dier in de Jungle is altijd serieus als hij je aankijkt. De ogen van Kaa zijn oogverblindend. Om dingen goed te doen moet je soms heel duidelijk zijn. Kaa probeert je dan te overwinnen, maar kan jij zijn blik weerstaan? Ga je niet lachen?

Beschrijving

Zet alle welpen in de kring. Doe een test-rondje. De kinderen geven 1 voorwerp door waarbij de welp met het voorwerp een gek gezicht maakt (of een gekke beweging) en die moet de rest nadoen, geef dan het voorwerp door, zodat de volgende welp het gekke gezicht maakt.

Opgewarmd – dan gaan we strijden....

De kinderen worden in tweetallen tegenover elkaar gezet. Degene die het eerste lacht ‘verliest’ en gaat uit het spel. De welpen die over blijven gaan dan tegenover een nieuw persoon staan en beginnen opnieuw. De kinderen mogen als ze tegenover elkaar staan ieder hun ‘beste beentje (of gekke bek)’ inzetten en uiten. Wie verslaat de andere welpen?

Wil je hier nog een extraatje aan toevoegen?

- maak met je groepje een hele gekke foto en deel die met de organisatie – wellicht kunnen zij deze dan delen met al die volwassenen zodat zij zien, dat plezier kunnen blijven maken een belangrijk (genoeg) doel is

Materiaal

- Nvt.

Tips en veiligheid

- Niet iedere welp is even gemakkelijk in het zich uiten, daarom is het je lekker mogen laten gaan heel belangrijk!

2.3.3 ID4: Samen goed!



Thema-introductie

Ieder levend wezen kan gerust een apart beestje genoemd worden. Het komt minder vaak voor dat twee dieren hetzelfde zijn. Zo lijkt Shere-Khan niet op Bagheera. Waar ben jij goed in? Ook in de Jungle zijn sommige dieren wat sterker in het één en minder goed in het ander. Als je iets wilt bereiken is het ook slim om te bedenken bij wie je het beste kan aankloppen en wie je 2de keuze is.

Beschrijving

De kinderen krijgen ieder een kaart van een Jungledier. In het spel zijn zij deze jungleheld met zijn eigen sterke kanten. Op de kaart staan 2 cijfers in kleur, die staan voor de kwaliteiten.

De leiding roept eerst de kleur (die staat voor kwaliteit) en daarna een cijfer (sterkte). Welk tweetal van de welpen kan elkaar het snelste vinden en het dichtste bij deze score komen?

Je geeft elkaar als welp een hand als je er samen zeker van bent....

Door bijvoorbeeld de kleur groen te roepen, kunnen 2 welpen met groen elkaar combineren, maar ook de kleuren geel en blauw leveren groen...

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Kaarten uitdelen
- Uitleg geven.

Materiaal

- Kaarten met Jungledieren en kwaliteiten (zie bijlage)

Tips en veiligheid

- Hanteer een signaal voor de tijd die je de kinderen geeft om elkaar op te zoeken en laat de kinderen na iedere ronde weer uiteengaan (bijvoorbeeld in een ruime kring gaan staan) voordat je de volgende opdracht geeft.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

2.4 Haveli (Samenleving)

De mensen en de jungledieren vormen in de jungle een samenleving. In een samenleving help je elkaar. Zo helpen de jungle dieren de mensen nu om de stenen te zoeken. Zo hopen we te zorgen dat het weer, weer gewoon gaat doen.



2.4.1 SL1: Vieze beestjes



Thema-introductie

In de Jungle zijn er ook soms beestjes die je liever niet bij je hebt. Irritantia, de mug is een heel vervelend mugje, wat graag bij jou wil zijn. Wat nog vervelender is, dat hij nooit alleen komt maar altijd heel veel vriendjes meebrengt. Maar jij vindt het niet fijn omdat ze nogal luidruchtig en stekend zijn

Beschrijving

Geef elke welp 3 knijpers met een afbeelding van Irritantia, de mug op zijn ScoutFit. Op het teken van de spelleider heb je de tijd om Irritantia en zijn vriendjes op de ScoutFit te plaatsen van een andere welp. Uiteraard wil jij geen Irritantia op jouw ScoutFit hebben.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Plaatjes maken van Irritantia en op de knijpers zetten

Materiaal

- Knijpers (reken 3 knijpers per deelnemer), uitgaande van 10 welpen heb je minimaal 30 knijpers nodig.

Tips en veiligheid

- Maak een veld van maximaal 20 bij 20 meter .
- Geef duidelijke grenzen waar de knijper mag worden geplaatst, dus bijvoorbeeld alleen op de ScoutFit en das.

2.4.2 SL2: Samen op stap



Thema-introductie

Wanneer dingen spannend worden, is het erg belangrijk om er voor elkaar te zijn. Iets wat eng is, wordt vaak ook minder eng als iemand bij je is. Bij een storm duurt ook langer wanneer je alleen bent. Dat is natuurlijk niet écht waar, maar zo voelt het wel. Dat kunnen we vast omdraaien. Als je ergens samen voor gaat, wordt het makkelijker toch?

Beschrijving

Zet het speelveld uit, 5 meter bij 20 meter. Verdeel de groep in 2 gelijke delen, stap in de grote bulkzak. Op het teken spring je samen naar voren. Wie komt als eerste aan de eindstreep.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Zet het speelveld uit, plaats de pionnen, leg de bulkzak klaar.

Materiaal

- 2 bulkzakken.
- 4 pionnen om het speelveld uit te zetten.

Tips en veiligheid

- De bulkzak kun je vervangen door een zeil
- Spreek een teken af waarop je springt (eventueel kan je als leiding hen helpen om het ritme te bepalen).

2.4.3 SL3: Activiteit III - Insectenhotel



Thema-introductie

Op deze aardbol mogen wij met heel veel andere levende wezens van onze atmosfeer genieten. We delen de Jungle ook met verschillende beesten, de mensen, beren, slangen, wolven. Maar ook heel veel kleinere wezens. Soms lijkt het wel, hoe kleiner je bent, des te groter de taak. Je leest het goed, we hebben allemaal een taak. Als je wat kleiner bent, heb je misschien wel minder woonruimte nodig, hoewel sommigen van ons erg luxe willen leven...

Beschrijving

Ga als groepje op zoek naar de woonomgeving van onze kleine vrienden. Word architect en help hen een huis bouwen, maar wel zodanig dat een ander er geen hinder van heeft.

Vaak vind je aan de rand van een stukje groen een klein hoekje met zand. Leven de kleine beestjes daarin of willen ze een paar takjes? Ga op zoek naar wat natuurlijke materialen en bouw een huis, een hotel, een resort voor bijtjes, mieren en andere kleinere vriendjes.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

- Zoek als leiding een beginpositie voor dit onderdeel.

Materiaal

- Te vinden in de natuur...

Tips en veiligheid

- Ben je in een stad en niet in een grote naturomgeving. Besef dan dat alles vroeger natuur was. Til eens een tegel op en kijk wat daaronder leeft...
- Wil je een meer duurzame variant maken – bereid dan een 'kader' voor om daarin het hotel te maken, zoals een kistje...

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementsteen.

2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Er is een hoop gebeurd in de Jungle. Sommige dieren zijn hier van geschrokken, sommige zitten even wat minder goed in hun vachtje of schubben. Ze verliezen hun haren of schubben. Nu alles weer rustig is in de Jungle gaat het met de meeste dieren weer goed. Of zoals Hathi zegt, iedereen is weer veilig en gezond.



2.5.1 VG1: Plastic soep!



Thema-introductie

In de zee en de rivieren zweeft heel veel plastic en dat wordt gegeten door kleine visjes en die weer door grotere visjes en uiteindelijk door grotere dieren. Malchi en de andere waterdieren uit de Jungle vinden dat niet zo fijn, want al dat plastic in het eten is niet gezond. Maar hoe weet je nu of het wel of niet blijft drijven? Of het wordt afgebroken? Breekt het in hele kleine stukjes of blijft het in het water zweven?

Beschrijving

Laat de objecten 1 voor 1 in het water vallen. Ontdek wat blijft drijven, wat zinkt of wat direct oplost.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Verzamel de voorwerpen.
- Zet bakken met water klaar

Materiaal

- Twee teilen (cement kuipen) gevuld met water
- Diverse houten blokken, kurken
- Diverse plastic objecten, denk aan boterhamzakken, plastic tassen, ballen, pingpongballen, badeendjes etc

Tips en veiligheid

- Zorg dat de welpen (en de leiding) niet in de teil gaan staan maar er omheen.

2.5.2 VG2: Veiligheid op de rivier



Thema-introductie

We varen over de Waigoenga rivier in een kano, maar het water begint erg wild te worden als gevolg van de dreigende overstroming

Zoals je weet is het al enige tijd slecht weer in de Jungle en het dreigt maar slechter te worden.

Beschrijving

Op het veld is met touwen een boot uitgezet. Door commando's te roepen mag je in de boot, uit de boot. Alle welpen stappen bij het begin in de boot en we gaan een stukje varen.

De kapitein van het schip roept commando's:

- In de boot
- Onder de boot

- Achter de boot
- Voor de boot
- Naast de boot

Mocht je het commando niet goed uitvoeren, dan lig je uit het spel.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Boot uitzetten.

Materiaal

- Touw

Tips en veiligheid

- Om alle kinderen toch te laten meespelen kun je na een eerste fout uitgevoerde commando afspreken, dat ze dan het spel voortzetten in een gebogen houding.
- Oefen eerst de commando's

2.5.3 VG3: Welke wolk weet te overleven?



Thema-introductie

Chill vliegt boven de Jungle en merkt dat het weer verandert. Om bij elke weersverandering te kunnen vliegen moet je natuurlijk weten wat het weer gaat worden. Zo'n trotse en sterke vogel overziet de Jungle en kan je van tips voorzien, maar hoe ziet het weerbericht van Chill eruit?

Beschrijving

In de Jungle heb je ook verschillende weersinvloeden. Wat is nu mooier dan je weerbericht samenstellen? Eén welp is de presentator en mag het hele weerbericht aan elkaar praten. Samen maken ze een weerbericht. Zodra de presentator vertelt dat er wolken boven de jungle verschijnen komt de welp op het scherm met zijn wolken. Ook kan er een zonnetje gaan schijnen maar dat is uiteraard van korter duur omdat de storm komt opzetten. Maar er is ook slecht weer, wat moeten ze doen als er een extreme storm is, laat de welpen dat ook uitbeelden.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Zet een scherm op waarvoor de welpen hun weerbericht kunnen presenteren.

Materiaal

- Wolkjes op een stok.
- 1 zon
- Regenbui op een stok
- Wervelwind
- Blauw doek
- Poncho's
- Ventilator afbeelding

Tips en veiligheid

- Let op dat de welpen elkaar niet steken met de stokken.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Je hebt het vast gemerkt. Er is een zware storm geweest in de Jungle. Een deel van Haveli is behoorlijk geraakt. De mensen in het dorp zijn erg geschrokken en vragen de welpen om te komen helpen. Rikki Tikki Tavi vertelt hoe het dorp gerepareerd kan worden. Maar zoals jullie weten is Rikki Tikkie Tavi nogal snel. Hij vertelt in een hoog tempo hoe het allemaal moet plaatsvinden. Maar ook is er veel rommel in het water, gaan we dammen bouwen, hoe reinigen we het water, hoe gaan we eten maken.



2.6.1 UST1: De waterzuiveringstoren



Thema-introductie

Help, de storm is geweest. Er is allemaal troep in het water gekomen. In Haveli hebben we nu geen schoon drinkwater. “Wat nu te doen?” vraagt Jacala. “Hoe gaan we schoondrinkwater krijgen? Laten we Oe eens vragen of hij weet hoe we schoon drinkwater kunnen maken.” Oe begint te vertellen.

Beschrijving

Maak een driepoot en hang hierin drie theedoeken als een soort hangmatjes. Leg in de onderste doek houtskool, in de middelste zand en in de bovenste gras of bladeren. Wees niet te zuinig met de hoeveelheden. Het vuile water gaat in de bovenste doek en wordt onderaan de toren weer opgevangen. Welk groepje heeft voor elk lid als eerst een beker gefilterd water?

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Pionieren van twee driepoten.
- Het ophangen van de theedoeken tussen de pionierpalen
- De spullen in de theedoeken doen

Materiaal

- Zes korte pionierpalen
- Zes theedoeken
- Schoongespoeld gras en of bladeren
- Schoongespoeld zand
- Schoongespoeld houtskool uit een kampvuur
- Een emmer voor het vieze water
- Bakjes voor het schone water

Tips en veiligheid

- Let op! Het water is nog niet drinkbaar. Het dient eerst nog gekookt te worden om bacteriën te doden.



2.6.2 UST2: Koken op blik



Thema-introductie

“Hallo, Baloe.” zegt Ikki. “Ik heb het een en ander meegenomen, kunnen we hier samen wat mee doen? Ik heb namelijk lekkere trek en lust wel een hapje.” Baloe denkt na en ziet de frisdrankblikken staan. “Oh ja!” zegt Baloe “Ik heb een idee. We gaan een pannenkoekje bakken.”

Beschrijving

Verwijder de bovenkant van het blik. Knip twee verticale knipjes in de bovenkant. Dit zal als deur voor het waxinelichtje dienen en eventueel extra brandstof. Prik gaatjes in de bovenkant voor de toevoer van zuurstof. Draai het blikje om en zet het over een waxinelichtje. Het waxinelichtje verwarmt het blikje. In het holletje wat voorheen de onderkant was, laat je wat boter smelten. Als de boter gesmolten is kun je wat pannenkoeken beslag in het kuiltje doen. Door de warmte zal het beslag gaar worden en als beide kanten gaar zijn heb je een poffertje.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Boodschappen doen
- Veilige locatie zoeken
- Beslag maken
- Blikopener regelen
- Beslag maken

Materiaal

- Blikjes
- Waxinelichtjes
- Lucifers/aansteker
- Dozen pannenkoekenbeslag

Tips en veiligheid

- Het is handig deze activiteit thuis te proberen zodat je weet of het werkt en waar eventueel dingen anders gedaan moeten worden.
- Eventueel kan het pannenkoekenbeslag vervangen worden door ei. Geef de welpen een keus tussen beide.
- Je kunt de welpen bij aanvang een blikje drinken geven. Deze kunnen ze dan leegdrinken en gebruiken voor deze activiteit.
- Vertel de welpen de regels omtrent de veiligheid bij een waxinelichtje. En wijs ze erop
- Let bij het bereiden van het beslag op eventuele allergieën.
- Als alternatief voor blik kan je een aluminium kuipje gebruiken. Als alternatief voor een waxinelichtje kan je ook in een blik witte watten + een beetje vaseline aansteken.

2.6.3 UST3: Een route



Thema-introductie

Door de overstroming en de storm in de Jungle is er een chaos ontstaan. Ikki weet heel goed de weg in de Jungle, maar door de storm en overstroming zijn de routes niet meer zichtbaar. Ga jij helpen om de routes weer zichtbaar te maken.

Beschrijving

Maak een raster van 6 x 6 meter op de grond. Een welp start bij start. Dat kan elke keer een ander vakje zijn. Door aanwijzingen te krijgen moet de welp zich door het raster bewegen. Deze route is door de leiding eerder op papier gezet. De aanwijzingen worden gegeven als windrichtingen. Waarbij Noord recht vooruit is, West naar links, Oost naar rechts en Zuid is achteruit.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Route tekenen op papier.
- Raster uitzetten op de grond

Materiaal

- Touw of stoep krijt.
- Raster uitgetekend op papier

Tips en veiligheid

- Als blijkt dat een welp nog moeite heeft met de windrichtingen, koppel hem dan aan een welp die het wel weet en wil helpen. Laat dan windrichtingen als Noordoost achterwege.

2.6.4 UST4: Kleur bekennen



Thema-introductie

Haveli is behoorlijk geraakt door de storm. Er zijn daken van de huizen gewaaid. Hoe gaan we Haveli weer opbouwen?

Beschrijving

Een speurtocht door de buurt. De welpen krijgen een kaart met allemaal gekleurde vierkantjes. De vierkantjes hebben vier kleuren, elke kleur staat voor een element. Donkerblauw is Water. Lichtblauw is Lucht. Rood is Vuur. Bruin is Aarde. Donkerblauw betekent dat er naar rechts gegaan moet worden. Lichtblauw betekent dat er naar links gegaan moet worden. Rood is rechtdoor en bij bruin keer je om.

Met deze aanwijzingen kunnen de welpen zich door de omgeving bewegen.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Uitzetten van de speurtocht
- Maken van de routekaart

Materiaal

- Foto's: Voor de 'luchtfoto's' kan je stukjes Google Maps / streetview gebruiken (of iets vergelijkbaars). Je zou zelfs een drone kunnen gebruiken om echte luchtfoto's te maken (let wel op de veiligheid, zie de tips).

Tips en veiligheid

- Routekaart
- Eventueel is deze techniek ook te doen als kralenroute.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

2.7 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

Nu alle stormen, overstromingen en aardbevingen de Jungle hebben geraakt, is het een grote chaos. "Er is heel veel kapot gemaakt, de elementen zijn echt van slag" zegt Rikki Tikki Tavi. "Plat gewaaide bomen, overstroomde vlaktes, delen van Haveli zijn beschadigd. Er is te veel om op te noemen stuk gegaan. Hoe moet dit goed gaan komen? Gaan we alle stenen vinden? Kunnen we de tijd terugzetten zodat alles weer bij het oude wordt."



2.7.1 SPS1: Het grote chaos spel



Thema-introductie

Als de natuur even zijn zin krijgt, ontstaat er onder de dieren even chaos. Soms gebeurt er zoveel tegelijk, dat je het maar moeilijk volgen kan.

Beschrijving

Het spel bestaat uit 4 spelletjes. Het spel begint dan ook met de uitleg van alle 4 de spelletjes. Het spel begint met gewoon tikkertje. Na 5 minuten begint het spel Hollandse leeuwen terwijl het tikspel ook gewoon doorgaat. Na weer 5 minuten wordt er een voetbal in het spel gebracht en wordt er ook gevoetbald terwijl tikkertje en Hollandse leeuwen ook gewoon door gaan. Als laatste wordt er een bal in het spel gebracht die over gooid moet worden.

- Gewoon tikkertje; een welp wordt aangewezen als tikker. Als deze welp iemand tikt is de ander de tikker.
- Er wordt snel iemand aangewezen. Diegene is de leeuw en neemt plaats in het midden van het veld. Deze welp dient de andere welpen op te tillen. Als een welp is opgetild dan is hij ook een leeuw die anderen moet proberen op te tillen.
- Voetbal, is overspelen van de bal en zo proberen te scoren.
- Overgooien is zorgen dat de bal zo min mogelijk de grond raakt.

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Het speelveld uitzetten (ongeveer 10 bij 5 meter)
- Het verzamelen van materialen
- 2 doelen regelen/pionieren

Materiaal

- Een grasveld
- Een voetbal
- Een bal om over te gooien
- 2 doeltjes

Tips en veiligheid

- Als er een welp is die moeite heeft met de chaos, vertel het dan om te focussen op 1 spel.
- Mocht de groep moeite hebben met de hoeveelheid chaos of het aantal spellen tegelijk, beslis dan om een spel achterwege te laten. Het overgebleven spel kan dan ook apart gespeeld worden zodat alle spelletjes toch gespeeld zijn.
- Je kunt uiteraard andere spelletjes kiezen, meer spelletjes toevoegen of juist er voor kiezen minder spelletjes te spelen.
- Je kan het aantal ballen uitbreiden.

2.7.2 SPS2: Rondje om de Talaab Poel



Thema-introductie

De Talaab Poel, sommige dieren zoeken daar ook naar de steen van het water. Maar is die steen daar dan?

Beschrijving

Maak met een touw een vierkant op de grond. Op elke hoek van het vierkant staat een groepje. Op het teken van de leiding begint er een persoon uit elk groepje te rennen. Die persoon loopt helemaal rond het vierkant. Als hij zijn rondje heeft gelopen is de volgende persoon aan de beurt. Als je sneller bent dan een ander en je kunt hem tikken, behoort hij vanaf dat moment bij het groepje van degene die hem getikt heeft. De winnaar is het groepje met de meeste personen.

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Verzamelen van materialen.
- Zet het speelveld van 15 bij 15 meter uit.

Materiaal

- Touw
- Eventueel haringen om het touw vast te zetten

Tips en veiligheid

- Vertel de welpen dat er een verschil is tussen tikken en duwen. Met duwen kunnen er welpen vallen en dit doen we dus niet.
- Maak gebruik van pionnen om de hoeken te verduidelijken

2.7.3 SPS3: Op zoek in het donker



Thema-introductie

In de grot is de kans aanwezig dat er een steen ligt, maar waar? We kunnen het niet zien. We vragen Mang, omdat hij in het donker wel kan kijken. Hij doet dit door middel van geluid, een soort van piepjes. Nou ja zien, we noemen het kijken maar dat is het natuurlijk niet echt, het is dan goed luisteren. Mang gaat de grot in om de steen te zoeken. Een vleermuis kan heel goed 'zien' in het donker.

Beschrijving:

Op het veld is een smal pad uitgezet met touwen. Aan het einde staat een emmer. Op het pad liggen ballonnen in 4 verschillende kleuren. (De stenen.) De welpen worden geblinddoekt. Ze gaan het pad op om een ballon te vinden. Zodra ze deze hebben gevonden, moeten ze deze in de emmer doen en het pad teruglopen. Als ze buiten het pad komen of ze staan op een ballon dan zijn ze af en is de volgende welp aan de beurt. De welpen kunnen proberen van elke kleur 1 ballon in de emmer te krijgen.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Materialen verzamelen
- Ballonnen opblazen

Materiaal

- Touw
- Emmer
- Ballonnen

Tips en veiligheid

- Vindt een welp het spannend om alleen over het pad te gaan? Laat dan een andere welp vocale aanwijzingen geven of het handje vast houden.
- Je kunt meerdere paden naast elkaar maken zodat de welpen minder lang hoeven te wachten.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

2.8 Talaab Poel (Buitenleven)

Baloe geniet van de ruimte die de Jungle hem biedt. Als hij vanmorgen zin heeft om lekker te dansen, dan zoekt hij de ruimte op in een vlakte en soms als de wind wat harder waait is het fijn om meer tussen de bomen te leven. Het meeste geniet hij van het vinden van zijn eten overal en de heerlijke bamboe om zijn vacht tegen te schuren wanneer deze jeukt.



2.8.1 BL1: Hoe schoon is jouw lucht



Thema introductie

Als vogel kan Chill meepraten over het gevoel van Baloe. Hij vindt een natte dag niet zo'n probleem, maar ervaart liever warme lucht om in te vliegen. En liever een heldere lucht, zodat hij lekker ver kan kijken. Sommige dieren zijn heel sterk met hun zintuigen. Kan jij met je oog waarnemen welke er schoner is? Ruiken ze verschillend? Welke lucht zou jij gebruiken voor de rode bloem?

Beschrijving

Dit spel is een zintuigenspel (Kimspel). Kunnen de kinderen raden welke geur er aanwezig is? Begin door meteen een gebouw in te rennen en verzamel daar (vieze) lucht, loop naar buiten met een nieuwe zak over het terrein en verzamel schone lucht. Vergelijk deze met elkaar.

Kan jij een geur vangen met zo'n zak? Laat de welpen dit ook zelf proberen.

Start hierna een spel waarin de kinderen de geur mogen raden. Geef ze een blaadje en een

pen/potlood en laat ze opschrijven wat ze denken dat het is. Stop de geur in een zak, zonder het voorwerp te laten zien die de geur veroorzaakt.

Materiaal

- 2 zakken per persoon bij voorkeur doorzichtig
- Voorwerpen met een 'kenmerkende' geur (bv. vieze sokken, een ui, een citroen etc.)

Tips en veiligheid

- Neem doorzichtige pedaalemmerzakken van max. 20 liter
- 'Smokkel' een beetje door een Deodorant te gebruiken om de geurkim spannender te maken

2.8.2 BL2: Welkom op de storthoop



Thema introductie

Baloe heeft wel trek in fruit, maar wat doe je met alle fruitschillen? Die gooi je natuurlijk niet zomaar ergens neer. Verzamel dit in een speciale hoek en maak hier compost van.

Beschrijving

Om de planten te voeden, hebben we een goede meststof nodig? Hoe maak jij compost? Neem wat bladeren, zand en water roer dat goed door elkaar. Na verloop van tijd wordt dit een goede meststof.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Maak als voorbeeld al een beetje compost
- Zorg voor duidelijke 'bakken' of kuilen waarin de compost gestampt kan worden.

Materiaal

- Bladeren
- Zand
- Water

Tips en veiligheid

- Als je de activiteit combineert met een pauzepost kan je hier fruit uitdelen en kunnen ze de schillen/appelkernen er ook in verwerken.
- Zorg voor een veilig parcours. Let op splinters, kuilen e.d.
- Houd het beperkt qua ruimte
- Het is een klieperspel – laat de kinderen gerust vies worden, maar zorg ook voor de mogelijkheid om de handen te wassen.

2.8.3 BL3: Boomknuffelaar



Thema-introductie

Ik weet niet hoe lenig jij bent, maar ken je dat gevoel, dat er ergens iets kriebelt? Waar Ikki weinig merkt van nieuwe items in haar stekels en Hathi een ruwe huid heeft hebben alle harige dieren weleens een momentje nodig om van die jeuk af te komen. Neem de Bandarlog die elkaar van vlooiën afhelfen. Maar de meeste harige dieren weten dat ze met hun huid ergens lang kunnen lopen om

even de jeuk te bestrijden. Je begrijpt, een lekkere boom is onmisbaar maar een zwaar dier met jeuk is soms ongenadig.

Beschrijving

Leg in een veld diverse hoepels neer. In deze hoepels neemt de helft van de welpen plaats als boom. Zodra een andere welp de hoepel betreedt, dan wisselt de rol. De welp (die boom was) moet de hoepel verlaten.

In het veld loopt ook een houthakker rond. Hij heeft de opdracht gekregen van een fabrieksdirecteur om alle bomen om te hakken. Want die wil er graag een nieuwe fabriek plaatsen. Lukt het jou met de andere welpen om uit zijn grip te blijven?

Let op, in een cirkel ben je veilig, maar als je in mootjes gehakt wordt, kan je deze ronde niet meer meespelen.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Veld uitzetten en hoepels of touwen neerleggen.

Materiaal

- Hoepels of ringen van touw.

Tips en veiligheid

- Sommige houtsoorten zijn sterker dan andere, denk aan eik of berk, je zou met houtsoort kaartjes kunnen werken en sterkere houtsoorten mogen vaker getikt worden.
- Een sneller verloop kan door wat hoepels weg te laten

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een halve elementensteen.

3 Verloop Jungledag 2024

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij het gebouw waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door Rikki-Tikki-Tavi. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan bewegwijzering en/of bijvoorbeeld een informatiepagina in thema.

3.2 Opening

Dit jaar verzamelen de welpen zich bij de Waingunga rivier. Hier begint het themaverhaal. Marala, Rikki-Tikki-Tavi, Hathi en Chill zijn net bij elkaar gekomen. “Wat gebeurt er allemaal? We hebben een overstroming, een bosbrand en nu is de raadrots ook nog ingestort door een aardbeving, het lijkt wel of alle elementen van slag zijn.” Hathi denkt goed na, dit heeft hij eerder meegemaakt, 100 jaar geleden gebeurde dit ook, herinnert hij zich “Alle elementen waren uit balans en de ondergang van de Jungle dreigde. Een keer in de honderd jaar moeten de elementstenen van de Jungle opnieuw worden samengebracht, anders blijft dit gebeuren. Maar waar liggen de stenen ook alweer”. De dieren vragen de welpen om te helpen om de stenen te vinden.

Nadat het verhaal is uitgespeeld, legt Rikki-Tikki-Tavi nog eens uit wat de bedoeling is. Samen met de welpen gaan ze op zoek naar de elementstenen. Bij elk activiteitengebied kunnen ze een steen vinden. Dan worden de welpen in groepjes verdeeld en gaan zij met de jungledieren naar de activiteitsvelden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af, op zoek naar een veer van Mor. De welpen zullen er wat moeite voor moeten doen of ze zelfs verdienen door activiteiten te doen. Voor elk activiteitengebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Deze kun je ophangen zodat het kan worden gelezen door de deelnemers, maar ze dienen ook vooral als inspiratie voor thema-aankleding van de verschillende posten.

Er zijn in deze spelbrochure 26 activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Jungledag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Onder ‘spelverloop’ vind je meer informatie over hoe je de groepjes tussen de verschillende activiteiten kunt laten wisselen.

Het is het handigst als de welpen per nest de activiteiten doen. Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel belangrijk dat de hele Jungledag goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Alle welpen komen nu bijeen bij de ingestorte raadrots. Hier kunnen ze de elementstenen neerleggen die ze tijdens de activiteiten hebben verdiend. Samen met de dieren spreken de welpen langzaam de spreuk van Oe uit.

**Aarde, water, lucht en vuur.
Laat ons leven uur tot uur.
Water, vuur, lucht en aarde.
Geef de stenen weer hun waarde!**

Maar er gebeurt niks, gelukkig kan Rikki-Tikki-Tavi het rappend en dan ineens licht de nieuwe raadsrots op en de Jungle is weer voor 100 jaar beschermd.

Hiermee is de Jungledag 2024 afgesloten.

3.5 Spelverloop

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden drie opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

3.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen en halen zelf bordjes met nummers/afbeeldingen van één grote wand/waslijn op de verzamelplek of een aparte wand/waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuwe, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

Voordelen:

- De welpen (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel kiezen;
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten;
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden, alleen de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht: zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden;
- De kans bestaat dat niet alle welpen alle (populaire) activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben;
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

3.5.2 Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan in dit geval tussen acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoelang de Jungledag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel;
- Ieder groepje krijgt de kans om alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is;
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang duren en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

3.5.3 Optie 3: Speurtocht

De Jungledag kan ook in speurtochtvorm worden georganiseerd. De (groepjes) welpen volgen verschillende sporen van pootafdrukken als speurtekens en/of krijgen een soort schatkaart (plattegrond) met daarop afbeeldingen van de activiteiten(gebieden) (de posten), dieren sporen en duidelijke herkenningspunten (de verzamelplaats, winkels, opvallende bomen, etc.). Daarnaast krijgt ieder groepje een lijstje met pootafdrukken en/of plaatjes van junglegebieden die ze op volgorde moeten “volgen”/zoeken.

Tips:

- In plaats van speurtekens en/of een schatkaart, kun je ook (gedeeltelijk) een soort vossenjacht houden, waarbij de welpen op volgorde de verschillende junglefiguren moeten vinden die ieder een post bemannen;
- Het is in dit geval natuurlijk niet zo handig om welpen volledig zelfstandig te laten lopen. Zorg voor een begeleider per groepje of op zijn minst met regelmaat een medewerker (als themafiguur) langs de route en op bijvoorbeeld oversteekplaatsen. Als je niet voldoende mensen hebt, vraag dan bijvoorbeeld explorers die het leuk vinden om dit voor hun jaarbadge te doen;
- Spreek van tevoren goed het tijdschema door. Zorg als het even kan dat je leiding op de posten hebt staan die de tijd goed in de gaten kunnen houden, of leg bij elke post een portofoon om het roulatiesignaal door te geven;
- Probeer de posten allemaal even lang te maken, of compenseer eventueel met een langer/korter stukje van de speurtocht;
- Het kan leuk zijn om een aantal activiteiten te kiezen waar ook buitenstaanders eenvoudig bij aan kunnen sluiten.

3.6 Tijdschema

Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. Een Jungledag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein half uur, betekent dit dat de hele Jungledag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

Hieronder zie je een voorbeeld van een tijdschema voor een Jungledag. Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In het schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijkertijd pauze? En wie zorgt voor drinken en snacks? Nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>
11.00 uur	Vorbereiding/opbouw
13.30 uur	Aankomst welpen
14.00 uur	Opening
14.10 uur	Uitleg Jungledag
14.20 uur	Start activiteiten
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50 uur	Vertrek welpen

4 Maak je regio-activiteit Toekomstproof

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

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

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

Citaat van een regio-organisator: "Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Jungledag!"

5 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

5.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een Jungledag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen;
- Maak een lijst van uit te nodigen personen;
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt;
- Bespreek dit met de groepsbesturen;
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt;
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door;
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst;
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek;
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts;
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte hebben om het contact een vervolg te geven;
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid;
- Houd je aan de gemaakte afspraken;
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

5.2 Pers

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

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

6 Tips om groepen te betrekken

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

6.1 Tips

- Geef tijdens een regionaal thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'De klok tikt door – Red de Jungle op tijd!' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

6.2 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Om de welpen vast een beetje in de stemming te brengen kun je groepen de tip geven om voorafgaand aan de Jungledag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van de Jungledag, zonder iets van het verhaal van de Jungledag te verklappen. De activiteiten voor de opkomst kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Tips:

- Combineer het themaverhaal en toneel in de voorbereidingsopkomst.
- Gebruik een aantal van de activiteiten uit deze spelbrochure, die je tijdens de Jungledag niet gebruikt (soms verzinnen we nog een spel erbij, maar meestal hebben we voldoende aan de spellen uit de spelbrochure).
- De voorbereidingsopkomst eindigt altijd met een spannend einde, zodat je de volgende keer aanwezig moet zijn bij de Jungledag.
- Voordeel van deze manier van werken is dat de welpen weten wat het thema is en er naar uit kunnen kijken.

6.3 Ga eens op bezoek

Een goede manier om je groepen te binden aan jouw regio en de Jungledag is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, maar de achterliggende reden is altijd om meer kennis te verschaffen aan hun kaderleden en informatie in te winnen waarom bijvoorbeeld een groep wel/niet meedoet. Zorg wel dat je van tevoren goed gecommuniceerd hebt aan de kaderleden wanneer en hoe laat je komt en wat je doel is. Zo kunnen zij zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype / buzz onder je

groepen. Je kan onder het mom van een gesprekje aangaan naar een groep toe gaan, maar dan is de kans groot dat kaderleden niet geheel coöperatief zijn. Wat bijvoorbeeld een goed idee is, is door ze een cadeautje namens je regio te brengen en dat te gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan.

Uiteraard kan je ook langsgaan als uitnodiging voor de Jungledag of een andere activiteit die er aan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken

6.4 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een Jungledag is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen een oproep doen om te vragen wie erbij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

6.5 Duidelijk en voldoende informeren

Het klinkt natuurlijk best simpel, maar vaak gaat het mis binnen communicatie. Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle communicatie welke van de groepen naar jou komt. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen, of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, dat deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie geeft vaak ook het idee dat jullie er altijd bovenop zitten, wat de bereidheid van de groepen vaak ten goede komt.

6.6 Hype / buzz creëren met PR

Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld posters welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden. En maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren, of de grondslag te leggen aan je activiteit bij de jeugdleden, want voor hen doe je het uiteraard ook. Als je op de blijvende herinnering stuurt bij de jeugdleden, praten zij hier nog langer over, ook in volgende jaren, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

6.7 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Een goede voorbereiding op de Jungledag en het thema is een inleidend verhaal, dat aansluit op het themaverhaal. Dit verhaal kan de leiding gebruiken om de welpen alvast een beetje te laten inleven in het thema. Aansluitend op dat verhaal kunnen alvast wat bijpassende activiteiten worden gedaan. Natuurlijk kun je dit verhaal ook verwerken in je uitnodiging naar de welpen, stop er dan een kleine activiteit bij die ze thuis kunnen doen.

6.8 Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers, welpen, scouts, explorers of roverscouts. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de [website van Scouting Nederland](https://www.scoutingacademy.nl) of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

7 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over het jaarlijkse spelthema, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

7.1 Het jaarlijkse spelthema

Alle spelbrochures voor regioactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema "De klok tikt door!". Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Jungledag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

7.2 De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor de verschillende speltakken. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

7.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

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

7.2.2 Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hieraan bij door uitdagende, op het thema gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon

'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

7.2.3 Scouts: Regionale Scouting Wedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevers ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

7.2.4 Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema uit te werken, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zonodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

7.2.5 Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. Het jaarlijks wisselende 'thema' kan als handvat dienen om een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote

activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

8 Spelthema 2024: 'De klok tikt door... Redt de Jungle op tijd!'

8.1 Uitleg

8.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor dit jaar is 'De klok tikt door...', met als ondertitel 'Redt de jungle op tijd!'. Het doel van dit spelthema is om de horizon van zowel de jeugdleden als de leiding te verbreden door middel van thematisch spelen. Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Voor welpenleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen.

Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Bever-Doe-Dag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met bevers een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

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

8.1.2 Waarom een thema?

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

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

8.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

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

9 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland en is gedrukt op volledig gerecycled papier.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Bonita Janse
Boukje de Wit
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeyer
Elja Coelman
Elmer Mik
Eric Lepelaar
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
Katrijn van der Boon
Kim Fokkelman
Lieke van de Bildt
Linda Bothof
Natascha van den Pol
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sanne Vente
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wilmi Schoote-van der Neut

Illustraties: Arne van der Ree

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2024.

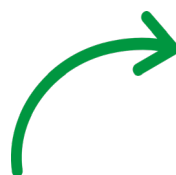
Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2024 is een speciale badge ontworpen ([zie voorkant](#)), een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

Spelbrochure 2025

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

© 2023 Vereniging Scouting Nederland



**Download de brochure
en de bijlagen hier!**



Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee kinderen en jongeren worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland
Postbus 210 • 3830 AM Leusden
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl