

Spelbrochure

Jungledag 2025

‘Baloe en de Griekse wijsgeren’



Tijdens één van zijn wijze lessen neemt Baloe Raksha en de welpen mee naar de Emaraate Ruïne. Het is een plek vol met geschiedenis van de mensen. Maar plotseling valt Baloe in een gat in de grond! En ontmoet daar de oude Grieken. Lukt het de welpen hem te redden?





Inhoud

1.	Baloe en de Griekse wijsgeren!	6
1.1	Thema vormgeven	6
1.2	Themaverhaal Jungledag 2025	6
2.	Activiteiten	9
2.1	Emaarate ruïne (Internationaal)	9
2.1.1	INT1: Trots op taal	9
2.1.2	INT2: Masterwelp!	10
2.1.3	INT3: Kleed je als...een Griek	10
2.1.4	INT4: Jouw eigen stijl!	11
2.2	Guha grotten (Expressie)	12
2.2.1	EXP1: Grottekeningen	12
2.2.2	EXP2: Hercules en zijn medaille's	13
2.2.3	EXP3: Aan de tafel in je mooiste toga	13
2.3	Raadsrots (Identiteit)	14
2.3.1	ID1: Tafeltje dekje	14
2.3.2	ID2: Spiegeltje, spiegeltje aan de wand	15
2.3.3	ID3: Kies je beroep	15
2.3.4	ID4: Wat weet jij van mythologie?	16
2.4	Haveli (Samenleving)	17
2.4.1	SL1: Groeten uit Sparta aan Athene	17
2.4.2	SL2: Samen op stap	17
2.4.3	SL3: Activiteit III – Wonen in de Jungle	18
2.5	Wolvenhol (Veilig & Gezond)	19
2.5.1	VG1: Verbanden leggen	19
2.5.2	VG2: Gezond of niet...	19
2.5.3	VG3: Aphorodite en haar schoonheid	20
2.5.4	VG4: Smaken verschillen	20
2.6	Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	21
2.6.1	UST1: Kijk je mee?	21
2.6.2	UST2: In balans	22
2.6.3	UST3: De Rode Bloem	22
2.6.4	UST4: Knoop om je doek	23

2.7	Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	24
2.7.1	SPS1: Grieks dobbelen	24
2.7.2	SPS2: Race om de Talaab Poel	26
2.7.3	SPS3: Natuurlijk spelen	27
2.8	Talaab Poel (Buitenleven)	27
2.8.1	B1: Ruik, wat ik ruik	28
2.8.1	B1: Teken jij met een grasspriet	28
3.	Verloop Jungledag 2025	30
3.1	Aankomst	30
3.2	Opening	30
3.3	De activiteit	30
3.4	Sluiting	30
3.5	Spelverloop	31
	Optie 1: Skill-drive systeem	31
	Optie 2: Rouleren	31
	Optie 3: Speurtocht	32
3.6	Tijdschema	32
4.	Maak je regioactiviteit Toekomstproof	33
5.	Laat je zien	34
5.1	Invloedrijke personen	34
5.2	Pers	34
6.	Tips om groepen te betrekken	35
6.2	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	35
6.3	Ga eens op bezoek	35
6.4	Betrek ze bij de organisatie	36
6.5	Duidelijk en voldoende informeren	36
6.6	Hype / buzz creëren met PR	36
6.7	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	36
6.8	Regio-organisator	36
7.	Colofon	37

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 spelbrochure voor de Jungledag, hebben dit jaar het spelthema '**Baloe en de griekse wijsgeren!**'. Een spelthema dient als een rode draad voor de landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Deze Jungledag valt Baloe in een groot gat bij de Emaarate ruïne, waar hij onder in een grot de oude griekse goden ontmoet. De goden vragen aan de junglebewoners of ze het gat willen dichten, zodat er niet meer beren in de toekomst doorheen vallen.

De welpen bezoeken op de Jungledag de jungle en de grot waar ze allerlei activiteiten kunnen 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!

1. Baloe en de Griekse wijsgeren!

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, vaak 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. Tijdens de activiteit zelf is het leuk om een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dit jaar met Baloe 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 2025

Tijdens één van zijn wijze lessen neemt Baloe Raksha en de welpen mee naar de Emaraate Ruïne. Het is een plek vol met geschiedenis van de mensen, gelegen aan de rand van de Jungle. Na een korte tocht door de Jungle arriveren ze ter plekke. De jonge welpen zeuren bij Raksha om zich te mogen verstoppen en Baloe doet ook een keertje mee.

Opeens klinkt er een kreet. Het is Baloe, die is uitgegleden (vast over een bananenschil). Raksha rent vlug in de richting van het geluid om te kijken of Baloe hulp nodig heeft, maar ze kan hem niet zien. "Baloe, gaat het en waar ben je?" roept ze, maar het enige wat ze hoort is een gekreun dat uit de grond lijkt te komen. Gelukkig kan ze ook goed zien en ruiken en ontdekt ze vlak voor haar voeten een groot gat in de grond. Baloe is daar waarschijnlijk in gevallen.

Baloe ontwaakt van zijn val. Hij voelt aan zijn hoofd en ontdekt dat er een grote bult op zit en dat alles draait voor zijn ogen. De beer schudt even met zijn hoofd, in de verte hoort hij Raksha roepen, maar het klinkt heel ver weg en wat zij zegt, dat kan hij niet echt goed verstaan. Hij kijkt rond en ziet een lange stenen tafel met de meeste lekkere hapjes uitgestald.

Wankelend doet Baloe een stap in de richting van de tafel en ziet dat daar een aantal vreemde figuren aan zitten. Zij lijken erg op mensen, maar toch ook weer niet. Eén van hem is enorm gespierd, een ander is een hele mooie elegante vrouw.

"Hallo Baloe, ik ben Aphrodite. Kom erbij, je bent van harte welkom". Baloe krabt eens op zijn hoofd. Aphrodite, die naam heb ik eerder gehoord. Maar voordat hij zich dat kan herinneren, worden er meer figuren die aan tafel zitten voorgesteld. Hij hoort een heleboel namen, allemaal zeggen ze hem wel iets. Hij hoort namen als Heracles, Homerus, Odysseus, Heracles, Pitagoras, Hypocrates, Klefiko en zelfs Zeus.

Toen Aphrodite Zeus voorstelde aan Baloe, viel het kwartje. Die figuren aan de lange stenen tafel, dat zijn goden uit de Griekse oudheid.

Baloe is een beetje overdonderd, maar durft toch aan Zeus te vragen of die bliksemschicht in zijn hand geen pijn doet.

Dan komt Hypocrates naar Baloe gestapt. "Laat mij eens even kijken naar die bult." Hij legt zijn vinger erop en vraagt. "Doet dat pijn?". Baloe knikt, "Als u hier drukt doet het daar pijn." Baloe wijst naar zijn knie. Maar Hypocrates kent dat grapje en begint te lachen.

"Toch maar even rustig aan doen Baloe. Je hebt een behoorlijke val gemaakt. Ben je misselijk?" Baloe schudt van nee. Waarom zou deze figuur zo geïnteresseerd zijn in zijn gezondheid? Hypocrates is de grondlegger van de moderne medische wetenschap, dat was het...! Baloe herinnert zich plotseling veel meer over die Griekse goden uit de oudheid.

Dan spreekt Baloe die gespierde man aan. Als ik het me goed herinner moet u Heracles zijn: de stoere sporter. Welke sport heeft uw voorkeur?

Voordat Heracles daarop kan antwoorden begint Dionysus luidt te zingen. Nou zingen, het is behoorlijk vals en maat houden lukt hem ook niet echt. Zeus doet een stap naar voren en gebaart dat Dionysus zijn mond moet houden, maar die brult nog wat na. "Foei Dionysos", zegt Zeus, "Je hebt weer tot laat feest gevierd. Ga naar bed en rust wat uit." Dionysos staat op en slaat een arm om Baloe heen. "Ga je met me mee, want je bent een lieve knuffelbeer." Maar voordat Baloe daar op kan antwoorden trekt zijn neus hem naar alweer naar een andere Griekse god. Als een volleerd kok staat Pitagoros een prachtig bord met heerlijk eten op te scheppen. De meest verrukkelijke geuren komen richting Baloe zweven. Daar wordt Baloe altijd gelukkig van. "Hier eet wat" zegt Pitagoros en geeft hem een bord vol met heerlijk eten.

Terwijl Baloe zijn buik vol eet, schrikt hij van Odysseus die ineens bij hem staat. Die staat pal voor Baloe en daagt hem uit om een hoge toren te beklimmen. "Wedden dat je dat niet durft? Kijken wie het hoogste komt!". Baloe laat zich niet kennen, een beer kan goed klimmen en van hoogtevrees heeft hij geen last. Maar hij bedenkt zich en zegt dat hij het klimmen vandaag niet gaat doen. Hij voelt de bult op zijn hoofd nog en heeft daar een beetje last van. Een bult is genoeg. Baloe blijft liever met beide benen op de grond.

Hij kijkt om zich heen en beseft dat hij nog niet met iedereen kennis heeft gemaakt. Hij ziet nog twee andere personen. De ene ziet eruit als een geleerde professor die aan een tafeltje zit te schrijven. Baloe loopt naar deze persoon toe en stelt zich voor: "Ik ben Baloe, wie bent u"? De persoon antwoordt niet meteen, het is alsof hij in gedachten verzonken zit. Baloe tikt hem voorzichtig op zijn schouder. Geschrokken kijkt Homerus Baloe aan "Hé? Zei je iets?" "Ik wil zo graag weten wie u bent en wat u doet?" antwoordt Baloe beleefd. "Mijn naam is Homerus en ik schrijf verhalen en gedichten. Ik was net begonnen aan een nieuw verhaal. U bent daarin de hoofdpersoon."

Baloe vindt dat reuze interessant. Hij voelt zich best trots. Hoofdpersoon in een verhaal van Homerus. Word ik dan echt een beroemde beer?

Dan resteert er nog één persoon, die Baloe nog niet heeft ontmoet. Het gaat om iemand die Kleftiko wordt genoemd. Baloe kent die naam niet. Dat kan ook niet, Kleftiko is de jongste van allen en komt helemaal niet uit de Griekse oudheid. Hij woonde in een heel ander land, maar is toch bij dit stel komen wonen om met elkaar te feesten op de manier die hij in zijn land heeft geleerd. Baloe kan het goed met Kleftiko vinden, het is duidelijk iemand die onder de mensen wil zijn en die zijn cultuur wil overbrengen. Daar kan Baloe vast veel van leren.

Terwijl Baloe aan tafel zit met de goden uit de Griekse oudheid, heeft Raksha in de tussentijd één van de welpen teruggestuurd om de hulp van Mowgli en Shanti in te roepen. Al snel arriveren zij bij de Emaraate Ruïne.

"Fijn dat jullie zijn gekomen", verwelkomt Raksha het tweetal. "Ik stel voor dat wij voorzichtig gaan afdalen in dat gat en gaan kijken wat er met Baloe aan de hand is."

Mowgli en Shanti pakken wat lianen en laten zich daarmee langzaam in het gat zakken en komen in een donkere ruimte. Baloe zien ze nog niet. Raksha en een paar welpjes volgen.

“Baloe”, gilt Shanti met haar heldere hoge stem. Haar roep weergalmt in de ruimte, maar er komt geen antwoord van Baloe. Mowgli stelt voor om Baloe een berichtje te sturen. Raksha vindt dat maar een flauw grapje. Er zal toch geen verbinding zijn “Laten we maar echt gaan zoeken”.

Met de Rode Bloem die Mowgli aansteekt, kunnen ze wat beter zien in de donkere grot. Er liggen brokstukken steen in bijzondere vormen op de bodem. Die kunnen wel eens van gebouwen zijn geweest. Maar ze zien geen beer. “Hierheen”, roept één van de welpen, “Ik ruik hem”. “Wordt het niet tijd dat Baloe een warm bad neemt?”, grapt Shanti. Ook zien ze in het stof de voetstappen van Baloe.

Met de welp voorop, die door zijn goede neus precies weet waar Baloe is, gaan ze opzoek. Ze komen bij een lange tafel aan en ze zien daar Baloe zitten tussen een paar vreemde figuren. Mowgli rent naar zijn grote vriend. Hij is zo ongerust dat de andere figuren hem niet eens opvallen. Mowgli grijpt zijn hand vast. “Leef je nog Baloe? Je reageerde niet op ons roepen.” zegt Mowgli. Als bij toverslag staat Baloe op en kijkt zijn vriend geruststellend aan “Het gaat goed met me hoor.”

De welpen vragen of Baloe weer mee terug gaat naar de jungle en Baloe knikt (wel met wat tegenzin, want ja, al dat lekker eten...), “Goed, ik ga mee, maar dan moet ik wel even mijn nieuwe vrienden gedag zeggen. Ik zal dat maar in een keer doen via Zeus”.

Zeus vond het heel gezellig dat Baloe en zijn vrienden langskwamen, maar geeft aan dat het toch wel druk was. Hij vraagt daarom of Baloe en de welpen als ze teruggaan het gat weer willen sluiten. “Om te voorkomen dat er meer beren doorheen vallen, want bijna al onze hapjes zijn op” grapt Zeus. “Om het gat te sluiten is wel een oude speciale spreuk nodig.” zegt hij nog, “Misschien kunnen de welpen helpen om deze te vinden?”. De Goden zwaaien de junglebewoners uit en wensen ze succes bij vinden van de spreuk en het terugvinden van de weg naar de Jungle.

2. Activiteiten

We hebben op deze Jungledag acht grote speelvelden (een per activiteengebied). Per speelveld kunnen ze een deel van spreuk krijgen die nodig is om het gat te sluiten.

Per activiteengebied hebben we activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval dat er voor de speelvelden 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)

Rikki Tikki Tavi heeft een evenbeeld gevonden. Zoals hij in alle uiteinde van de jungle komt ziet hij Homerus als wereldreiziger. Homerus ontmoet vele mensen net als Rikki Tikki Tavi alle dieren uit de jungle heeft ontmoet.



Wat maakt jou zo anders dan je buurman? Hoe weet je of jij 'normaal' bent en de ander een beetje apart? Al in een ver verleden maakten mensen afspraken met elkaar over wat zij 'gewoon' vonden en wat niet. Tegenwoordig kunnen we makkelijk reizen van land naar land en kan je dat allemaal ontdekken, maar dat was niet altijd zo. *Vroeger* lette je meer op elkaar en nam je ook meer de tijd om van elkaar gewoonten over te nemen.

2.1.1 INT1: Trots op taal



Thema introductie

De oude Grieken hadden al snel door, dat je niet overal tegelijkertijd kunt zijn. Wanneer je dan iets wilde laten weten aan een ander, dan moest je een boodschap achter laten. Maar wat is dan een boodschap die de ander ook begrijpt?

In Griekenland werd het een sport om de boodschap zo nuttig en mooi te maken. Homerus was een

beroemde dichter, zeg maar gerust een woordentovenaar.

Beschrijving

Je krijgt op een bord een overzicht van woordjes in het oude Grieks en een Nederlandse variant. De bordjes worden verspreid weggelegd op een grasveld. Het voorbeeld (grote bord) wordt omgedraaid en kan niet meer gezien worden door de welpen.

De welpen krijgen de tijd (bijvoorbeeld 5 minuten) om de juiste woorden bij elkaar te leggen, waarna de score wordt 'opgemaakt' aan de hand van het voorbeeld.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Klaarleggen van woorden.

Materiaal

Woorden in Nederlands en Grieks (synoniem).

Voorbeeldbord.

Stopwatch.

Tips en veiligheid

Print de woordjes in 2 kleuren en laat 2 groepjes tegen elkaar strijden.

2.1.2 INT2: Masterwelp!



Thema introductie

Als welp weet je alles van lekker eten. Toen Raksha voor je zorgde toen je klein was, heb je vast geleerd om alles te eten. De keuken van de Grieken is wereldberoemd en laat Baloe nou ook een fijnproever zijn!

Beschrijving

De welpen krijgen een potlood en papier. Ze mogen nu niet meer praten. Ze krijgen 1 voor 1 een 'hapje' om te proeven van een gerechtje. Aan hen wordt gevraagd om op te schrijven wat ze proeven.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Gerechtjes voorbereiden.

Materiaal

- Gerechtjes om smaakpupillen te testen.
- Maatbekertjes of lepels voor de smaak.
- Potloden + papier.

Tips en veiligheid

Let op, met kinderen die een allergie hebben. Vraag daar voor de zekerheid eerst naar.

2.1.3 INT3: Kleed je als...een Griek



Thema introductie

Voor een publiek optreden, betekent gezien worden én ook aanzien krijgen. Broer Wolf, die nu voor een TV-omroep werkt, let ook op wat hij of zij draagt. Dat is voor jullie welpen wellicht een beetje raar, omdat een vacht je al beschermt, maar toch. Kan jij je gedragen als een dichter zoals Homerus of als een Griek met aanzien?

Beschrijving

De kinderen gaan in een cirkel zitten, met in het midden enkele kledingstukken. Een dobbelsteen gaat rond. De welp die 6 dobbelt moet de kledingstukken zo snel mogelijk aan doen. Als de kledingstukken allemaal goed aangedaan zijn, dan telt dat als een 'punt'. Hoe hoog wordt de score van dit groepje?

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Leg de kledingstukken op een stapel in de midden van een cirkel.

Materiaal

- Laken voor Griekse jurk.
- Cape.
- Brede riem.
- Laarzen.
- Grote dobbelsteen (eventueel reserve).

Tips en veiligheid

- Stopwatch.
- Je kan de laarzen weglaten indien er niet snel genoeg gescoord wordt.

2.1.4 INT4: Jouw eigen stijl!



Thema introductie

In ieder land vind je ze wel... de mensen die in Haveli wonen, bouwen in verschillende vormen en ontwerpen. Zo hadden ook de oude Grieken een eigen stijl. Een stijl om hun goden een huis te geven en welkom te heten, voor wanneer ze de aarde bezoeken. Zo vind je in de hoofdstad Athene het Parthenon een tempel voor Athena.

Beschrijving

Maak met de gegeven materialen een tempel. Maak deze zo mooi mogelijk door goed op de verhoudingen tussen de zuilen te letten en naar de hoogte te kijken. Maak de tempel zo hoog mogelijk en vergeet niet dat je wilt dat het bezoek binnen kan komen.

Vorbereiding (5 minuten/uur)

Verzamel vooraf de restmaterialen per doos. Na het uitvoeren van de opdracht worden de restmaterialen weer in de diverse dozen teruggedaan voor de volgende groep.

Materiaal

Restmaterialen (plastic flessen/verpakkingen/ WC-rolletjes e.d.).

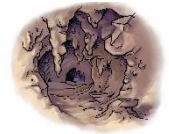
Tips en veiligheid

Let wel op, dat de restmaterialen schoon zijn.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.2 Guha grotten (Expressie)

Nadat Baloe door het gat is gevallen, komt hij in het oude Griekenland terecht. Hij ontmoet Zeus en enkele van zijn vrienden. Baloe wordt uitgenodigd aan een feestmaal bij Zeus. Iedereen is mooi aangekleed en de ruimtes zijn zo mooi, dat het Baloe doet duizelen. Hij ziet een mooie mozaïekvloer. Hercules vertelt over zijn vele medailles.



2.2.1 EXP1: Grottekeningen



Thema introductie

Baloe zit aan tafel bij Zeus en zijn vrienden en kijkt in het rond. Hij verbaast zich over de vloeren. Ziet hij het goed? Allemaal mooie tekeningen met kleine tegeltjes. Dat is wel een idee voor de huizen in Haveli. Hij probeert het uit te leggen aan Mowgli en Shanti zodat zij het idee kunnen meennemen naar hun huis in Haveli.

Beschrijving

Maak je eigen mozaïek. Op een A3 is al een voorbeeld afgedrukt van een mozaïek. Met stukken papier kun je een mozaïek maken.



Vorbereiding: ca. 10 minuten

Het bij elkaar zoeken van de benodigdheden. Doe alle stukken papier in een grote bak zodat de welpen hun kleuren bij elkaar zoeken. Op het A3 papier druk je de tekening af.

Materiaal

- Voorbeeld van mozaïek.

- Afdruk op A3 van de gewenste tekening.
- Papier in diverse kleuren.
- Lijm.
- Scharen.

Tips en veiligheid

Veiligheid: Let op of de welpen de spullen niet in hun mond stoppen.

In plaats van papier kun je ook lapjes stof gebruiken.

Zorg ervoor dat het papier in de bak kan blijven.

Vraag bij een lokale drukker verschillende kleuren papier.

2.2.2 EXP2: Hercules en zijn medaille's



Thema introductie

Hercules is een grote sportheld. Hij mag graag opscheppen over zijn hoeveelheid medailles die hij heeft behaald tijdens het lopen van de wedstrijden van Marathon naar Sparta in het oude Griekenland. Maar hoe ziet jouw mooiste medaille eruit?

Beschrijving

Zorg voor voldoende cirkels waarop je iets op schrijven, tekenen en/of beplakken. Meet het lint af zodat de welpen hun medaille veilig kunnen dragen.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Leg de cirkels of andere vorm van medailles klaar, meet het lint af, papier, stiften, potloden, scharen en lijm klaar.

Materiaal

- De geprinte plaatjes (medailles) van de bijlage bij EXP2.
- Papier.
- Schrijfgerei (potloden en pennen).
- Scharen.
- Lijm, bij voorkeur op waterbasis.
- Niettang en nietjes.
- Touwtjes.
- Perforator.

Tips en veiligheid

- Ter inspiratie maak je enkele voorbeelden.
- Lint in diverse kleuren.
- Laat de begeleiders de linten voor de medailles knippen en bevestigen aan de medailles.

2.2.3 EXP3: Aan de tafel in je mooiste toga



Thema introductie

Dan word je eindelijk uitgenodigd om met Zeus en zijn vrienden te dineren. Dat is natuurlijk niet voor niets. Je verschijnt in je mooiste toga op het feestelijke diner. Jij bent de belangrijkste gast! En dat zal iedereen weten.

Beschrijving

Een toga hangt om het lijf en moet er natuurlijk mooi uitzien. Zorg voor voldoende grote lappen, grote hoeveelheid (nep)klimop. Laurierkransen o.i.d. Loop hier mee een modeshow. De begeleiding kan dan foto's maken.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Leg alle materialen klaar

Materiaal

- Laken en/of andere grote lappen.
- (Nep)klimop.
- Laurierkransen.
- Fotograaf.

Tips en veiligheid

Let op, het maken van foto's of gefotografeerd worden vindt niet iedereen dit fijn, vraag dit vooraf. Deel de foto's met de deelnemende groepen, zij kunnen dan melden welke wel of niet op social media of websites geplaatst kunnen en/of mogen worden.

Benader de welp alsof het de meest fantastische creatie heeft gemaakt.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.3 Raadsrots (Identiteit)

'Baloe komt allerlei verschillende mensen tegen, nadat hij in het gat is gevallen. Dit zijn verschillende goden van het oude Griekenland. Op de grond vindt hij een steenschrift waarop een mooie vrouw is geschilderd met lang krullend haar met een tekst er boven Aphrodite de mooiste vrouw van Griekenland. Net zo mooi als Mor en Marala.



2.3.1 ID1: Tafeltje dekje



Thema-introductie

Baloe wordt uitgenodigd aan de grote lange tafel samen met Homerus, Odysseus, Heracles, Pitagoras, Hypocrates, Klefiko, Aphrodite en Zeus. Ze praten in een taal die Baloe niet kan verstaan. Ook ziet Baloe dat er meerdere niet aan tafel zitten maar bij de tafel liggen. Liggend eten, dat is gek, denkt hij. Zo ziet hij steeds meer verschillen met hoe hij eet aan tafel. Het zal wel liggen aan de cultuur denkt Baloe. Niet alleen Jacala eet liggend ziet Baloe.

Beschrijving

De welpen eten tijdens activiteiten en kampen regelmatig samen. Wat vinden zijn 'goede' tafelmanieren om met elkaar af te spreken?

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Papier om tafelmanieren te beschrijven klaarleggen.

Materiaal

- Papier en pennen.

Tips en veiligheid

- Probeer bij het maken van de groepjes een evenredige verdeling te maken.
- Houd het simpel.

2.3.2 ID2: Spiegeltje, spiegeltje aan de wand



Thema introductie

Wauw! Baloe kijkt zijn ogen uit, wat een mooie schilderijen zijn er te zien op de plek waar hij terecht is gekomen. Schilderijen met dieren, mannen, vrouwen en verschillende Griekse wezens. Dit zouden Mor en Shanti prachtig vinden.

Beschrijving

Werk in tweetallen kies een karakter uit de voorbeelden en schmink elkaar precies hetzelfde zonder tussendoor in de spiegel te kijken.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Werk in tweetallen kies een karakter uit de voorbeelden en schmink elkaar precies hetzelfde zonder tussendoor in de spiegel te kijken.

Materiaal

- Leg de gekozen schminkmaterialen klaar.
- Druk schminkvoorbeelden af Schmink.
- Voorbeelden (zie voorbereidingen).
- Bakjes water.
- Kwasten.
- Sponsjes.
- Spiegel.

Tips en veiligheid

Wil je het moeilijker maken gebruik dan geen voorbeelden maar laat de welpen zelf een karakter kiezen en hun eigen idee van dit karakter schminken op elkaars gezicht.
Zorg ervoor dat je het water regelmatig ververs zodat het hygiënisch blijft.
Lamineer de schminkvoorbeelden dit kan ervoor zorgen dat het niet erg is als er water overheen komt.

2.3.3 ID3: Kies je beroep



Thema introductie

Na wat lopen in de grot komt Baloe een groot standbeeld tegen: een man met gevechtskleding; een harnas, een speer in zijn ene hand en een schild in zijn andere hand. Op de achtergrond zit een vogel

die op Chill lijkt. Daarboven staat Aphrodite. Hmm... Aphrodite nou die had wel een heel spannend beroep.

Beschrijving

Er zijn verschillende beroepen waar je later uit kan kiezen: kunstenaar, brandweer, loodgieter, timmeren en nog veel meer. Welk beroep past er bij jou? Kies uit de kist de kleding die bij jou past loop een rondje zoals in een modeshow en laat de andere van je groepje raden welk beroep hierbij hoort.

Vorbereiding (5 minuten)

Verkleedkleding bij elkaar zoeken.

Materiaal

- Verkleedkleding van allerlei verschillende beroepen.
- Grote kist waar de kleding in kan.
- Een grote rol stof of papier waar je een loper van kan maken voor de modeshow.

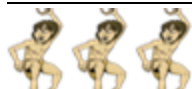
Tips en veiligheid

Er zijn misschien welpen die dit spannend vinden om over de loper te gaan. Probeer deze positief te stimuleren door bijvoorbeeld samen te lopen. Maar dwing ze niet, als ze het te spannend vinden.

Als je de activiteit binnen doet kan je ook nog disco lampen toevoegen om nog meer een modeshow effect te creëren.

Kies naast kleding bijvoorbeeld ook voorwerpen

2.3.4 ID4: Wat weet jij van mythologie?



Thema introductie

Aan de lange tafel zitten verschillende Griekse goden en godinnen. Baloe wil er eigenlijk wel meer over weten. Na het eten besluit Baloe een stukje te lopen en valt zijn oog op een spijkerschrift met teksten die hij niet kan lezen. Hij gaat op zoek naar iemand, die hem kan helpen. Dit schrift heeft Raksha namelijk nog niet aan hen geleerd.

Beschrijving

Kan jij Baloe helpen met het vinden van de juiste namen en eigenschappen van de Griekse goden? Puzzel de juiste goden bij de juiste eigenschappen en vind de naam van deze god.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Kaartjes maken.

Materiaal

- Bijlage ID4 afdrukken en knippen.
- Twee banken.
- 1 tafel.

Tips en veiligheid

Lees je zelf in en vertel een leuk verhaal over een van de goden. Welpen zijn nieuwsgierig en zullen je vast vragen stellen.

Je kan de puzzel zo moeilijk maken als je wilt door ze anders te knippen maak een makkelijke en een moeilijker versie zodat elke welp op zijn niveau kan puzzelen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.4 Haveli (Samenleving)

Zeus ziet er van de berg Olympus op toe, dat we het allemaal leuk hebben. Mang en Zeus zien de steden zoals Marathon, Sparta en Athene uit hun voegen groeien. Ze hebben veel meer ruimte nodig om te bouwen, te kunnen boeren, reizen en vooral om te spelen. Zeus weet hoe hij alles bij elkaar moet houden, hoe we met elkaar om gaan en hoe we elkaar kunnen vinden. Net zoals Bagheera wijze lessen in de jungle geeft.



2.4.1 SL1: Groeten uit Sparta aan Athene



Thema introductie

Dan ben je in het oude Griekenland beland. Maar dan, hoe praat je met elkaar, wat kan wel, maar wat kan niet bij de eerste ontmoeting. Zeus en Bagheera leggen uit dat je in het oude Griekenland niet zomaar naar de andere stad kan gaan. De gebruiken in Sparta zijn weer anders dan in Athene. Hoe groeten de mensen elkaar in de stad?

Beschrijving

Maak je eigen groet door alleen gebruik te maken van je handen en knieën.

Voorbereiding: ca. 10 minuten

Geen voorbereiding.

Materiaal

Niet van toepassing.

Tips en veiligheid

- Plaats dit spel in een rustig hoekje.
- Kijk goed naar de fysieke mogelijkheden van de welpen
- Je kan dit spel uitbreiden door ook andere symbolen af te spreken (bij voorbeeld duim omhoog van Oké of platte hand van Stop!).

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 bulkzakken klaar.

Materiaal

- Twee bulkzakken.
- Vier pionnen om het speelveld uit te zetten.

Tips en veiligheid

- De bulkzakken kun je vervangen door zeilen.
- 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 – Wonen in de Jungle



Thema introductie

We zijn in Marathon beland. Wat is er te zien in de stad? Wie woont waar? Zijn het grote gebouwen, tempels, theaters, scholen, winkels of gewoon een woonhuis.

Beschrijving

Zet de schilderezels klaar. Op elke schilderezel is een A3-formaat papier vastgezet. Zorg voor potloden, vetkrijt, stiften o.i.d. Achter een scherm is een maquette van een oude Griekse stad neergezet. De welpen mogen een beperkte tijd (ca 5 minuten) kijken, kunnen zij onthouden wat zij hebben gezien. Nu mogen ze terug keren naar de schildersezels om te tekenen, te beschrijven wat zij hebben gezien.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

- Zet de maquette klaar achter een scherm klaar.
- Plaats de schildersezels, en het tekenmateriaal klaar.
- Druk de kanskaarten af.

Materiaal

- Stopwatch;
- Schildersezels;
- Papier;
- Tekenmateriaal zoals verf, potloden, vetkrijt, etc.

Tips en veiligheid

- Wijs de welpen op de bijzonderheden in de maquette
- Maak gebruik van extra kanskaarten waardoor ze nog een keer kunnen kijken.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Tijdens zijn val heeft Baloe wat verwondingen opgelopen. Kun je dat zo maar laten gaan? Of is het beter om hiernaar te laten kijken. Ook kun je niet alles eten of drinken, weet jij dat? Hypocrates weet dat en helpt jou graag op weg. Zo gaan we met Hypocrates naar zijn werkruimte waar hij graag een en ander uitlegt.



2.5.1 VG1: Verbanden leggen



Thema-introductie

Baloe heeft hard zijn hoofd gestoten toen hij naar beneden viel. Hij krijgt er bijna een bult van. Maar even koelen lukt niet want er zal vast geen koelkast staan met een koelpack. Hij blijven nog maar even rustig zitten tot hij zich weer wat beter voelt. Gelukkig weet Hypocrates wat hij hiermee kan doen. Hij wordt graag gezien als de grondlegger van de medische wetenschap.

Beschrijving

Weet jij wat je moet doen als je gevallen bent en last hebt van je pols?

Vorbereiding: ca. 10 minuten

Afdrukken van de bijlage “Stap voor stap aanleggen van een mitella”.

Materiaal

- Das;
- Veiligheidsspelt of tape;
- Afdrukte versie van de bijlage VG1: “Stap voor stap aanleggen van een mitella”.

Tips en veiligheid

- Lees je in wat je moet doen bij een verstuite pols om zo goed mogelijk de welpen te informeren. Zo kan je nieuwsgierige welpen ook helpen met vragen.
- Let op met het gebruik van de veiligheidsspeld bij de laatste stap.

2.5.2 VG2: Gezond of niet...



Thema introductie

Aan de lange tafel waar Baloe is uitgenodigd om mee te eten staat allemaal lekker eten. Poseidon ligt aan tafel en eet een tros druiven. Ares pakt een stuk kippenbout en Zeus zit zich te vergapen aan de olijven. ‘Hmm...wat zal ik eens kiezen om te gaan eten?’ denkt Baloe.

Beschrijving

Weet jij welk eten gezond is en welk eten minder gezond is? Hoeveel suiker zit er in de verschillende etenswaren? Leg het eten op volgorde van de hoeveelheid suiker.

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Boot uitzetten.

Materiaal

- Suikerklontjes;
- Foto's van etenswaren en drinken.

Tips en veiligheid

- Gebruik de suikerklontjes alleen voor het spel;
- VG3: Aphrodite en haar schoonheid.

2.5.3 VG3: Aphrodite en haar schoonheid



Thema-introductie

Aphrodite de Griekse godin van de schoonheid gebruikt verschillende crèmepjes om er zo goed er mogelijk uit te zien. Maar welke producten zitten er allemaal in deze crèmes?

Beschrijving

Laat een aantal verpakkingen van beauty producten zien en laat de welpen de ingrediënten bekijken.

Wij gaan ons eigen natuurlijk en gezond gezichtsmasker maken:

Prak de avocado fijn tot een smeerbaar goedje.

Meng 1 halve avocado met één eetlepel honing.

Breng het masker aan op je gezicht, houd daarbij de huid rondom je ogen wat vrij.

Laat het masker gedurende 10 tot 25 minuten intrekken.

Vorbereiding (15 minuten)

Boodschappen doen.

Materiaal

- Avocado
- Honing
- Vorken
- Bakjes
- Lepeltjes
- Washandjes of handdoek om het gezicht na afloop schoon te maken
- Kwast om het masker aan te brengen.

Tips en veiligheid

Let op! Sommige welpen kunnen een gevoelige huid hebben. Test de crème eerst op een onderarm.

2.5.4 VG4: Smaken verschillen



Thema introductie

Aan de lange tafel ziet Baloe Zeus verschillende dingen eten. Iets wat lijkt op een druif en een witte spons. 'Bah, dat lijkt mij helemaal niet lekker'. Hij loopt naar Zeus toe en vraagt: 'Wat eet je daar?' 'Feta en olijven, daar word je echt heel sterk van!' Baloe vraagt of hij een hapje mag. 'Tuurlijk geen probleem.' 'Hmm..., dit smaakt wel erg zout zeg, daar word je toch helemaal niet sterk van?'

Beschrijving

De Grieken zeggen na eigen zeggen, dat ze het lekkerste en gezondste eten hebben. Vind jij dit ook? Laat de welpen proeven van de Griekse lekkernijen. Als je het hebt geproefd op volgorde zetten van gezond naar ongezond.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Op naar de supermarkt om Griekse producten te kopen.
- Kijk in een Grieks kookboek.

Materiaal

- Griekse yoghurt.
- Olijven.
- Feta.
- Gyros.
- Brood dippen in olijfolie.
- Tzatziki.
- Dolmades.
- Moussaka.

Tips en veiligheid

- Let op met allergieën bij welpen.
- Je kan de welpen ook blind laten proeven.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Kan jij je vermaken zonder een tijdschrift of een apparaat? Als echte welp beleef je tóch meer plezier in een plas van regen of door je te verbergen in een bos. Veel van de bewoners spelen graag met je mee.



2.6.1 UST1: Kijk je mee?



Thema-introductie

Mowgli maakte in de grot de Rode Bloem om te kunnen zien in het donker. Met die bloem kon hij de anderen de weg wijzen en wisten ze wat ze tegen zouden komen.

Beschrijving

Verdeel de welpen in 2 teams. Kies bij ieder team 1 welp die een blinddoek om krijgt.

Op het veld staat een raster uitgezet met behulp van lijnen/touwen (in vakken 6 x10 bijvoorbeeld) Aan beide korte zijde(n) start de welp die een blinddoek draagt. Ieder team heeft een pion die eerst in het raster wordt gegooid. De welpen van het andere team moeten die zo snel mogelijk zien te bereiken, voordat de andere welp hun pion bereikt.

De welpen (met blinddoek) die in het raster stappen mogen zetten, doen dit om de beurt. Hiervoor volgen ze de aanwijzingen van de andere welpen. Die roepen daarvoor de windrichtingen: Noord is voorwaarts, West is links en Oost is rechts. Oh ja...en Zuid is een stap terug.

Dat is belangrijk, want als de andere welp je tikt, moet je terug naar het begin.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Uitzetten raster.

Materiaal

- Touwen/lijnen + haringen.
- Blinddoeken of oude skibrillen (maak het glas dan wel zwart)/ slaapmaskers.
- Pionnen.

Tips en veiligheid

- Let op dat de lijnen van het raster 'laag' bij de grond zijn om de welpen niet te laten struikelen.
- Je kan dit spel ook spelen op een plein en het raster uitzetten met krijt.
- Wil je verduidelijken bij welk team welke welpen horen? Gebruik dan bijvoorbeeld ook linten om dat aan te duiden.

2.6.2 UST2: In balans



Thema introductie

Odysseus staat bekend om zijn list (zijn slimme denken) bij een strijd/oorlog. Dit is dezelfde eigenschap van Kaa. Zou Kaa dat van Odysseus geleerd hebben? Kun jij een spel winnen door de tegenstander een stap voor te zijn?

Beschrijving

Verdeel de kinderen weer in 2 groepen. Ze hebben ieder een driepoot waarin in het midden een touw aan hangt. De welpen wordt nu gevraagd om een paaltje aan het touw te hangen en dat recht te laten hangen. Het team dat dit als eerst lukt, *zonder het aan te raken*, wint.

Vorbereiding: ca. 45 minuten

Het bouwen van twee driepoten (met dwarsbalkjes ter versteviging)

Materiaal

- Pionierpalen.
- Touw.

Tips en veiligheid

- Vergeet de dwarsbalkjes in de driepoten niet!
- Veranker de driepoten in de grond.
- Variatie: Hang de balkjes erin en laat de welpen aan de ieder uiteinde een fles met water vullen.

2.6.3 UST3: De Rode Bloem



Thema introductie

Als mensenjong heeft Mowgli de Rode Bloem (vuur) ontdekt. Deze heeft hij van de mensen meegenomen. Vuur is een geschenk van Zeus van de Griekse goden aan de mensen geweest. De goden vinden het heel fijn dat de mensen dit aan de jungle dieren hebben doorgegeven. Er zijn verschillende manieren om vuur aan te maken. De mensen hebben er steeds makkelijkere manieren voor gevonden. Weet jij welke ingrediënten je nodig hebt voor vuur?

Beschrijving

Laat de kinderen een tipi maken van kleine takjes of een mini pagode. Help ze te begrijpen dat een vuurtje goed kan beginnen met zuurstof. Demonstreer dit door met lucifers een enkele aan te steken.

Vorbereiding: ca. 30 minuten tot een uur

Zorg voor kleine takjes, brandbaar materiaal, maar ook voor een veilige plek.

Materiaal

- Brandbaar materiaal.
- Brandblusser.
- Emmer met water.
- Lucifers of (nog beter:) een vuurstick.

Tips en veiligheid

- Maak een goed inschatting wie het vuur aansteekt, bij twijfel doe dit dan zelf als leiding.
- Steek pas iets aan wanneer alle welpen op een veilige afstand staan.
- 4 ogen zien meer dan 2, zorg voor voldoende leiding/overzicht.

2.6.4 UST4: Knoop om je doek



Thema introductie

Er zijn door de tijd veel uitvindingen gedaan. Door sommige uitvindingen is de natuur flink toegetakeld. Andere uitvindingen kunnen erg nuttig zijn. Draag jij een riem? Als je die niet draagt... wat gebeurt er dan? De oude Grieken droegen gewaden/kleden. Het dragen van die kleden was ongemakkelijk, wanneer je die bijeenhield met een touw. Een touw om je lichaam kan zeer doen, tenzij je de goede knoop gebruikt. Je kunt Kaa als een touw gebruiken. Maar als hij geen zin heeft je broek vast te houden zien we alsnog je onderbroek met remsporen.

Beschrijving

De kinderen zitten in een kring. Op een teken van de leiding buigen ze voorover (kop in de ketel/niet kijken). De leiding legt bij 3 kinderen een touw achter hun rug met daarin verschillende knopen: platte knoop, mastworp, enkele steek. De leiding roept; de platte knoop valt de steek aan.... (Dit is een voorbeeld).

Waarop de kinderen mogen kijken wie deze knopen heeft. De welp met de platte knoop moet snel de welp met de enkele steek tikken. Deze moet minimaal 1 ronde om de cirkel rennen en mag dan weer proberen te gaan zitten. Als dat de welp met de enkele steek lukt, dan blijft deze in het spel en gaat de welp met de platte knoop eruit; of andersom wordt de welp met de enkele steek getikt, dan gaat die eruit en speelt de andere welp verder...wie blijft erover, wanneer dit zich herhaalt.

Vorbereiding: ca. 5 minuten

Maken van 3 knopen voor spel.

Materiaal

- Touwen (+ stokjes) voor 3 knopen.

Tips en veiligheid

- Let op, dat er goed gerend kan worden om de cirkel.
- Zorg dat de knopen als voorbeelden vaker gebruikt kunnen worden.

- Je kan het aantal knopen veranderen of uitbreiden.
- Als de welpen de knopen niet goed kennen, zorg dan voor een voorbeeld.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.7 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

De dieren uit de Jungle hebben een levendig gesprek over sport en spel tijdens de Griekse oudheid. Bagheera vertelt, dat sporten in de oud Griekse wereld eigenlijk best saai was. Want niet iedereen mocht meedoen. De mannen van adel hielden zich bezig met sport. Daar viel net als in het leger eer mee te behalen.



Die sporten die ze beoefenden staan nu bekend als de Olympische Spelen. Volgens Bagheera konden veel mensen er niet eens naar kijken. De meeste Grieken waren vrije inwoner van Griekenland of tot slaaf gemaakt. Deze mensen moesten hard werken voor hun eten en onderdak. Dat wil natuurlijk niet zeggen dat ze geen lol konden maken van hun werk. Misschien was er wel wat vrije tijd over voor eigen vermaak. Bagheera vraagt aan de Jungledieren of ze hem kunnen helpen met het bedenken welke spelen er dan gespeeld werden.

2.7.1 SPS1: Grieks dobbelen



Thema-introductie

Baloe vertelt dat de dobbelsteen veel ouder is dan de oude Griekse cultuur. Wie het heeft uitgevonden en welke spelen er mee gespeeld zijn, is moeilijk te na te gaan. De dobbelstenen zijn voor verschillende doeleinden gebruikt. Dit varieerde van behendigheidspelen, rekenspelletjes, gezelschapsspelen, religie of verhalenvertellers tot toekomstvoorspellers en gokken.

Spel: Knucklebones (behendigheidsspel)

Vol trots vertelt Marala dat hij een spel in het oude Griekenland heeft ontdekt dat veel rust, behendigheid en balans vraagt. Het spel heet Knucklebones. Daar kan hij heel goed in worden. 'Ja dat zou kunnen', zegt Ikki, 'als jij niet alle botjes direct opruimt en weggooit. Ikke vertelt, dat het maar goed is, dat hij de botjes heeft verzameld. Zo kunnen ze het spel, dat in Nederland bekend staat onder de naam pekkelen of bikkelen, spelen.

De kleine klompjes, bikkels genoemd, zijn oorspronkelijke botjes van een schaap (spongbeen). De bikkels worden in de hand genomen, opgegooid en weer opgevangen op de bovenkant van de hand. Dit is een lastige handeling. Zeker als je meerder bikkels op probeert te vangen. Je zal niet zomaar aan de originele bikkels kunnen komen. Buiten de jungle zijn er complete spelen te koop. En anders speel je het met dobbelstenen.

Spel: Yahtzee (gezelschapsspel)

‘Het spel Yahtzee vind ik erg fijn’, zegt vader Wolf. ‘Het is overzichtelijk en heeft duidelijke regels. Het is fijn als het score formulier vergroot is. Dan kunnen mijn ogen het sneller zien. Ik denk dat het een verzameling van vele dobbelspelen is, die de mensen in de Griekse oudheid speelde. Het is zo gezellig om samen te doen.’

Spel: (dobbelrekenspelletjes.)

In veel bordspelen worden de aantal geworpen ogen, van de dobbelsteen, als een lange som bij elkaar geteld. Een eindeloos lange reeks sommen. Door het andere spelelement wordt het spannend gehouden. Daar moet ik wel wat geduld voor bewaren. ‘Ik houd veel meer van snelheid’, zegt Rikki Tikki Tavi. ‘Ik heb wat rekendobbelspelletjes gevonden waar wat meer snelheid in zit.’

Wie komt het dichtst bij het getal? We spelen met de dobbelstenen en houden vaart in het spel. Als je met 5 dobbelstenen gooit kun je een getal tussen de 5 en 30 nemen en wie het dichtst bij het getal is heeft gewonnen. Gebruik je 6 dobbelstenen dan kun je tussen de 6 en 36 ogen gooien.

Heb je maar twee dobbelstenen tot je beschikking dan kun je de ogen te vermenigvuldigen. Maak je keer sommen. Wie heeft de som die het dichtste bij het gevraagde getal tussen en 1 en 36 zit?

Spel: (verhalen dobbelsteen)

‘Ik ben gek op spannende sterke verhalen. Als wolvenleider weet ik er heel veel te vertellen’, zegt de sterke wolf Akela. ‘Wie van de welpen weet mij te overtreffen?’

Dit spel kun je op verschillende manieren aanpakken. Zoveel verhalen zoveel mogelijkheden. Om het enigszins overzichtelijk te houden, kun je aan de hand van vragen je verhaal opbouwen.

De welp stelt de vraag en gooit de dobbelsteen met daarop afbeeldingen (of de ogen corresponderen met de afbeeldingen).

In het begin of inleiding van het verhaal staat over wie het gaat en waar het verhaal plaats vindt. Je stelt de vragen Wie en waar. Er kunnen meerdere personen/ dingen gebruikt worden.

In het middenstuk is er een gebeurtenis. Je maakt vragen met de woorden wat, waarom, hoe en waarmee. Met de antwoorden die de dobbelstenen geven op deze vragen, maak je het middenstuk van het verhaal.

Het eind van het verhaal is de conclusie of korte samenvatting van je verhaal.

Tip: Heb je geen dobbelsteen met afbeeldingen, hang dan wat afbeeldingen op (met een blinde zijde naar je toe) die de kinderen op hun beurt kiezen.

Voorspel de uitkomst met je dobbelsteen of gokken.

Er komen mensen water halen in de Talaabpoel. Jacala ziet op een oude Griekse vaas de helden Ajax en Achilles een dobbelspel spelen. Ze verdrijven de tijd tijdens de Trojaanse oorlog. Misschien zijn deze goden van de oorlog en strijd wel aan het gokken? Dit werd door de soldaten onderling veel gedaan. Niet doorvertellen, want dat was eigenlijk verboden. Hierdoor ontstonden veel te veel ruzies in het legerkamp.

Maak een overzichtskaart waarop je de uitkomst van een worp van dobbelstenen vooraf vastlegt. Bijvoorbeeld; dobbel je 6 ogen, dan krijg je 1 muntje, dobbel je 4 ogen, dan krijg je 3 muntjes, etc.

Tip: Je kan de muntjes veranderen in snoep

Vorbereiding: ca. 20 minuten

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

Materiaal

- Brandblusser.
- Heel veel verschillende dobbelstenen.
- Spelen op een kaartje uitgewerkt zodat de spelbegeleider weet wat hij/zij moet doen.
- Bikkelspel geeft nostalgisch effect.
- Afbeeldingen op dobbelstenen plakken of bestaande story-cubes gebruiken.
- Vergroot Yathzee scoreformulier.

Tips en veiligheid

- Laat de aandacht naar het spel gaan. Veel extra regels laat kinderen minder spelen.
- Zorg dat er genoeg materiaal aanwezig is zodat de welpen niet lang wachten totdat ze kunnen spelen.
- Je voorbereiding staat klaar voordat je groepje welpen aankomt.
- *Wil je andere dobbelsteen spelen uitproberenzzzz;*
<https://www.larp-platform.nl/avondvermaak/avondvermaak-dobbelen/>

2.7.2 SPS2: Race om de Talaab Poel



Thema introductie

Hathi weet zeker dat de kinderen overal en altijd spelen. Soms maken ze van het werk van de volwassenen hun spel. Een aantal van die bezigheden heeft Hathi verzameld, omdat ze goed passen in een wedstrijd of estafette. Zo ontstaan er meerdere spelen die je om de TalaabPoel heen kunt doen.

Beschrijving

Wagen race. Twee teams tegen elkaar.

Zeepkisten race. Een persoon (met helm) zit op een karretje de ander rijdt de welp een parcours door.

Zakken sjouwen. Loop een parcours met een gevulde zak.

Toren bouwen. Water dragen of doorgeven.

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Verzamelen van materialen.
- Zet het speelveld uit.

Materiaal

- Touw.
- Karren of plateau op wielen of kruiwagens + helmen voor de veiligheid.

- Lint of pionnen om het traject aan te geven.
- Blokken of kratten om te stapelen.
- Emmers met water.

Tips en veiligheid

Maak gebruik van pionnen om de hoeken te verduidelijken.

2.7.3 SPS3: Natuurlijk spelen



Thema introductie

Chill vliegt over het mensendorp. Hij ziet heel veel verschillende mensenkinderen in verschillende culturen en landen hetzelfde spel spelen. Het spel lijkt veel op elkaar maar de regels kunnen verschillend zijn. Hij komt terug in de jungle en vertelt zijn verhaal aan de dieren. Deze herkennen de spelen en weten hier verschillende variaties op.

Beschrijving

De welpen staan achter een lijn. De spelleiding gooit een richtsteen. Deze is kleiner dan de keien die de welpen hebben. Iedere welp werpt een kei in de richting van de richtsteen. Dit mag iedereen nog twee keer herhalen. De welp, die het dichtst bij de eerst gegooide steen ligt heeft gewonnen.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Brandblusser.
- Materialen verzamelen.
- Baan uitzetten.

Materiaal

- Kleine steen.
- Een aantal keien, het is fijn als de drie keien die een welp gebruikt een beetje op elkaar lijken (je kan ze eerst dopen in verf).
- Lijn om achter te staan.

Tips en veiligheid

Maak een veld waar niemand doorheen loopt of achter loopt. De keien kunnen uit de bocht vliegen.

Bij het verlaten van dit activiteitsgebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

2.8 Talaab Poel (Buitenleven)

Als Baloe samen met Mowgli en Shantei naar buiten loopt ruik je allemaal verschillende luchtjes. Dionysos, de god in het oude Griekenland van de wijnen neemt ons mee. Op zijn wandeling komen we echt van alle stegen, zoals mooie restaurants waar de meest lekkere luchten naar buiten stromen. Langs de wijngaarden, waterstromen, dwars door de stad maar buiten tussen boomgaarden met fruit is toch wel het beste plekje. Laten we een plekje onder de bomen zoeken en genieten van wat we zien horen, ruiken en mogen proeven.



2.8.1 B1: Ruik, wat ik ruik



Thema-introductie

Baloe loopt rond door de grot. Voordat hij bij Zeus en zijn vrienden ziet en ruikt hij allemaal verschillende lekkere dingen. Zoals jij weet is Baloe, is een echte smulpaap. Wat ruikt hij allemaal?

Beschrijving

De welpen gaan net als de gastheren van Baloe aan tafel zitten. De welpen worden allemaal geblinddoekt. Dan krijgen ze een bakje met sterk ruikend goedje. Door je neus te gebruiken en samen te overleggen, weten de welpen dan wat er in het bakje ligt. De leiding geeft aan of het antwoord klopt.

We gaan door naar het volgende bakje naar de volgende geur. Als het antwoord onjuist is, dan laat je het gewoon nog een keer raden.

Als de welpen het echt niet weten, dan kun je het vertellen.

Vorbereiding: ca 15 minuten

- Dingen verzamelen die ruiken.
- Dingen verdelen in bakjes.

Materialen

- Bakjes.
- Ui.
- Peper.
- Afwasmiddel.
- Bloemen.
- Knoflook.
- Lavendel.
- Overrijpe banaan.
- Sinaasappel.
- Siroop.

Tips en veiligheid.

- Druk de kinderen op het hart niets te eten of te drinken.
- Als er een welp niet geblinddoekt wil worden laat hem dan helpen bij het uitdelen van de bakjes.
- Bovenstaande geuren zijn enkele voorbeelden.

2.8.1 B1: Teken jij met een grasspriet



Thema introductie

Baloe kijkt een beetje rond terwijl hij zit te eten. Het valt hem op dat er tekeningen op de muren staat. Vrij snel beseft hij dat deze tekeningen niet gemaakt zijn met stiften of potloden zoals hij die kent.

Beschrijving

De welpen komen aan bij een tafel met allemaal verschillende soorten materialen. De leiding legt uit dat sommige van deze materialen ook gebruikt kunnen worden om te tekenen en sommige laten

helemaal geen kleur achter. Laat elke welp iets uitzoeken waarmee hij een tekening gaat maken. Laat de welp aan tafel plaats nemen waar een velletje papier klaar ligt. En dan tekenen maar!

Voorbereiding

- Spullen verzamelen waar mee getekend kan worden.
- Printer papier kopen.

Materialen

- Stukjes gekleurd glas.
- Houtskool.
- Stukjes van een terracotta potje.
- Houtjes.
- Boutjes en moertjes.
- Grassprietjes.
- Bloemblaadjes.

Veiligheid en tips.

- Zorg dat alles zonder scherpe randjes is.
- Kiest een welp iets dat geen kleur geeft, geef dan de kans iets anders te kiezen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een deel van de spreuk

3. Verloop Jungledag 2025

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij het gebouw waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door Raksha. 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 Emaarate ruïne. Hier begint het themaverhaal. Shanti en Mowgli zijn net aan gekomen en vragen aan Raksha wat er aan de hand is. Zij zegt dat ze Baloe niet kunnen vinden en dat ze denkt dat hij in een groot gat gevallen is. De junglebewoners dalen af in het gat en ontmoeten daar de goden uit de Griekse oudheid met Baloe. Nadat ze Baloe zover hebben gekregen om eten te laten staan en Zeus beloofd hebben om het gat te dichten, vragen de dieren de welpen om te helpen om de spreuk te vinden die hiervoor nodig is.

Nadat het verhaal is uitgespeeld, legt Baloe nog eens uit wat de bedoeling is. Samen met de welpen gaan ze op zoek naar de oude Griekse spreuk om het gat te dichten. Bij elk activiteitengebied kunnen ze een deel van de spreuk vinden. Daarna 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 deel van de spreuk. De welpen zullen er wat moeite voor moeten doen door activiteiten te doen om de spreukdelen te verdienen.

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

Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van een eigen, thematische uitleg. Deze kun je ophangen zodat het kan worden gelezen door de deelnemers, maar ze dienen vooral ook als inspiratie voor thema-aankleding van de verschillende posten.

Het is het handigst als de welpen per nest of subgroep 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 leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Alle welpen komen nu bijeen bij het grote gat. Hier kunnen ze de spreukdelen verzamelen die ze tijdens de activiteiten hebben verdiend. Samen met de dieren spreken de welpen langzaam de complete spreuk uit.

**Ik ben geen goede kok, geen grote kunstenaar,
maar ik hou van kunst, van lekker eten,
dus ben ik de perfecte reiziger door de Jungle.**

Op het moment dat de laatste zin uitgesproken is, vult het gat zich magisch op met grond en mogelijke geschenken van de oude Griekse goden (oa wat lekkere snacks voor Baloe en de Jungledag badges). Hiermee is de Jungledag 2025 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.

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.

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 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.

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 of een schatkaart, kun je ook deels een vossenjacht houden, waarbij de welpen op volgorde de verschillende junglefiguren moeten vinden die elk 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.
- Kies een aantal activiteiten te kiezen waar ook buitenstaanders 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 regioactiviteit 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 Bever-Doe-Dag!”

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 Bever-Doe-Dag 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. Het is handig om dit 1,5 tot 2 weken van tevoren te doen. 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. Maar 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 leidinggevenden en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

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 kun 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. Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

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

Foto's: Edwin Echtermeijer

Illustraties: Arne van der Ree

Medewerkers bedankt

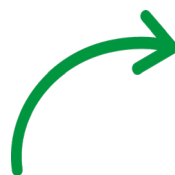
Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2025.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2025 is een speciale badge ontworpen, 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 2026

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



**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 7 • 3890 AA Zeewolde
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl