

Spelbrochure

Jungledag 2026

Doet iedereen mee?



Baloe is zijn speel- en sportmaatje Bagheera kwijt, die is namelijk helemaal in de ban van zijn nieuwe apparaatje. De jungle dieren gaan samen met de welpen Bagheera verleiden om mee te spelen in de Jungle. Gaat ze dat lukken?





Inhoudsopgave

1	Doet iedereen mee?	4
1.1	Thema vormgeven	4
1.2	Themaverhaal Jungledag 2026	4
2	Activiteiten	7
2.1	Emaarate ruïne (Internationaal)	7
2.2	Guha grotten (Expressie)	10
2.3	Raadsrots (Identiteit)	13
2.4	Haveli (Samenleving)	15
2.5	Wolvenhol (Veilig & Gezond)	17
2.6	Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	20
2.7	Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel)	23
2.8	Talaab Poel (Buitenleven)	26
3	Verloop Jungledag 2026	29
3.1	Aankomst	29
3.2	Opening	29
3.3	De activiteit	29
3.4	Sluiting	29
4	Maak je regioactiviteit toekomstproof	32
5	Laat je zien	33
5.1	Invloedrijke personen	33
5.2	Pers	33
6	Tips om groepen te betrekken	34
7	Colofon	36

1 Doet iedereen mee?

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 menskracht. 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.. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het *Welpenkompas*.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Jungledag 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 2026

Het is muisstil in de Jungle. Het enige geluid dat er te horen is, is het geritsel van de bladeren aan de bomen. Of nee, toch niet. Van tijd tot tijd komen er piepjes uit een grote boom. Chil die er zachtjes overheen vliegt, duikt naar beneden. Oh, daar komt het vandaan. Chil ziet Bagheera lekker lui op een tak liggen. In zijn poten houdt hij een apparaat vast waar Bagheera naar tuurt terwijl één van zijn poten er overheen schuift.

"Goedemorgen Bagheera" roept Chil vanuit de lucht. Maar Bagheera reageert niet. Hij is zo gefocust op zijn scherm dat hij alles om zich heen niet opmerkt. Chil roept nog eens, maar weer geen reactie. Nog een derde keer doet Chil een poging, nu nog iets harder.

Plotseling komt Baloe uit zijn grot tevoorschijn.

"Kan het niet wat zachter? Ik ben aan het mediteren en dan wil ik dat het helemaal stil is" snauwt Baloe.

Chil schrikt er een beetje van, zo is Baloe nooit. Nieuwsgierig vraagt Chil "Wat ben je aan het doen en wat is dat, mediteren?"

Baloe staat stil. "Mediteren is een manier om je helemaal te ontspannen, je lichaam, maar ook geef je je hersenen rust." Dat vraagt natuurlijk om een rustige omgeving en Baloe draait zich om en loopt weg. Er moeten nog allerlei oefeningen gedaan worden.

Chil haalt zijn schouders op. Het zal wel, het klinkt allemaal nogal vaag en Chil vliegt weg, vlak langs Bagheera. Die merkt de schaduw van Chil op en kijkt geërgerd omhoog naar wat de schaduw veroorzaakt, maar gaat snel weer helemaal op in zijn spel op het scherm.

Baloe staat op een rustige plek in het zonnetje en begint zijn poten één voor één te strekken. Dan schudt hij zich uit. Dat geeft energie! Nu nog de rest van zijn programma afwerken: krachttraining.

Net wanneer hij daarmee wil beginnen, stuitert Rikki Tikki Tavi de hoek om. Hij botst bijna tegen Baloe op.

"Wat doe jij zo vroeg in de ochtend?" vraagt hij.

"Gewoon mijn dagelijkse oefeningen, maar helaas in mijn eentje" antwoordt Baloe. "Ik doe wat oefeningen, ik mediteer wat en dat allemaal om mijn lijf en leden fit te houden."

"Hoe zo in je eentje? Rikki Tikki Tavi kijkt Baloe vragend aan.

Baloe laat een diepe zucht. "Vroeger deed ik het altijd samen met Bagheera, maar sinds hij van Mowgli dat apparaat heeft gekregen, ben ik mijn maatje kwijt. Hij kijkt alleen nog maar naar zijn scherm. Hartstikke ongezellig."

"Hoe bedoel je?" vraagt Rikki Tikki Tavi, "wat voor apparaat?"

"Weet je dat niet? Een aantal weken geleden heeft Mowgli vlakbij Haveli een doos gevonden. Nieuwsgierig als Mowgli is, heeft hij het meegenomen en aan Bagheera laten zien. Het is een scherm met wat draadjes en iets wat je nodig hebt om dat scherm te laten werken door de kracht van de zon. Bagheera noemt dat zijn Power Bank." Baloe zucht nog eens en vervolgt: "Kennelijk is dat scherm veel interessanter dan wij

zijn. De hele dag doet Bagheera niets anders dan naar zijn scherm kijken. Hij zegt dat hij er spelletjes op speelt. Maar volgens mij doe je spelletjes toch samen?"

Rikki Tikki Tavi knikt. "Wanneer je samen wilt spelen en fit wilt blijven dan moet je met mij meekomen!" roept Rikki Tikki Tavi enthousiast. "Ik heb op de Khaali Jagah Vlake een fitness parcours gemaakt. Kom je mee Bagheera?" Die schudt zijn hoofd. "Ik heb wel iets beters te doen. Ik heb bijna een spel uitgespeeld" en meteen gaat zijn blik weer naar het scherm.

Op weg naar de Khaali Jagah Vlake vertelt Rikki Tikki Tavi aan Baloe waarom hij dat parcours heeft gemaakt. "Over een paar maanden worden de Jungle Spelen weer gehouden en iedereen mag meedoen. Als je wint bij de Jungle Spelen krijg je een supermooie glimmende medaille en mogelijk zelfs ook de bokaal. Maar daar moet je wel wat voor doen. Bijvoorbeeld 100 meter achteruitlopen, geblinddoekt hoogspringen, op je rug onder water zwemmen en nog veel meer. Oh ja, zweefvliegen en zo langzaam mogelijk lopen als je maar kunt.

Baloe kijkt Rikki Tikki Tavi ongelovig aan. "Dat kan je toch niet allemaal?"

"Natuurlijk kan je dat niet allemaal, maar je hoeft het niet allemaal zelf te doen. Het kan in teamverband. De één is nu eenmaal beter in iets dan de ander. Als we mee willen doen, moeten we veel oefenen, misschien wel 3x per dag en soms zelfs wel vaker."

"Pfff, dat moet voor mij helemaal geen probleem zijn. Ik ben al weken aan het trainen. Met hardlopen probeer ik mijn uithoudingsvermogen te vergroten en met yoga train ik mijn hersenen. Maar eigenlijk zouden alle Jungledieren mee moeten doen, ieder op een onderdeel waar die goed in is. Zullen we vragen aan Akela om hierover een vergadering bij de Raadsrots te beleggen?"

En zo gaat het ook gebeuren. Akela nodigt iedereen uit om naar de Raadsrots te komen en met elkaar bespreken ze het onderwerp. Alle aanwezigen zijn reuze enthousiast en door elkaar roepen ze wat ze allemaal wel zouden willen doen. Ik wil zweefvliegen, ik wil zwemmen, ik wil Alleen Bagheera heeft geen zin om zich in te spannen. Zelfs tijdens de vergadering zit hij alleen maar op zijn scherm te kijken. "Ik kom jullie wel aanmoedigen," zegt Bagheera afwezig. "Zorg maar voor een luie stoel in de schaduw". Het wordt een drukte van belang. Een grote glimmende medaille willen ze allemaal wel winnen. Er wordt hard geoefend, tijden worden genoteerd, iedereen helpt elkaar. Toch hebben Baloe en Rikki Tikki Tavi er geen vrede mee dat Bagheera het laat afweten. Hoe krijgen ze hem achter dat stomme scherm vandaan?

Een paar dagen later, terwijl ze samen op de Khaali Jagah Vlake aan het oefenen zijn, roept Baloe opgewonden "EUREKA, ik heb het gevonden!"

Hathi, Marala en Rikki Tikki Tavi die bij Baloe in de buurt zijn staan stil en roepen in koor "Wat heb je gevonden Baloe?"

"Ik heb een manier gevonden om Bagheera bij de spelen te betrekken. Bagheera én zijn scherm. Want weet je, wanneer we nu eens één van de spelen van zijn scherm in het echt gaan doen? Er is vast wel iets wat we daarvoor geschikt kunnen maken. We nodigen hem dan uit om ons te komen aanmoedigen. Als hij ziet hoeveel plezier we samen hebben, dan kunnen we voorzichtig vragen of hij een keertje mee wil doen. Misschien ziet hij dan in dat samen iets doen veel leuker is dan in je eentje met een machine."

"Zal dat wel gaan werken, Baloe?" vraagt Marala twijfelend

"We kunnen het in elk geval proberen" antwoordt Hathi.

Er worden plannen gesmeed. Baloe zal interesse tonen in het scherm van Bagheera. Op die manier kan hij proberen uit te vinden wat voor spel er gespeeld wordt. Zodra dat bekend is kan de volgende stap worden gezet. In de tussentijd blijven alle dieren flink aan het trainen.

Zoals afgesproken gaat Baloe op zoek naar Bagheera. Moeilijk is dat niet. Bagheera ligt weer in zijn favoriete boom. Eigenlijk heeft Bagheera helemaal geen zin om zijn scherm met Baloe te delen, maar Baloe ontdekt toch dat Bagheera's favoriete spel Party Game heet. Dat is een spel waarbij je een parcours aflegt met gebruik van een dobbelsteen. Er moeten een heleboel kleine spelen op weg naar de finish gespeeld worden.

Baloe is helemaal door het dolle. Hij ziet nu al een aantal spelen in het echt voor zich. Maar het vraagt wel extra werk. Met elkaar weten ze zelfs een groot aantal spelen van Party Game om te zetten in echte spelen.

Er is afgesproken om Bagheera over te halen om de groep te komen aanmoedigen bij één van de laatste trainingen. Dat gaat gelukkig zonder problemen. Bagheera heeft natuurlijk wel zijn scherm weer meegebracht. Baloe gaat naast Bagheera staan. Het spel gaat beginnen. Bagheera kijkt maar half naar de sportende Jungle-dieren totdat er opeens een aantal dieren komen langs hollen met tegen de stroom in Hathi, Marala en Dahinda. Baloe kijkt vol spanning naar het gezicht van Bagheera.

“Dat lijkt wel op dat spel dat ik net heb gespeeld. Hoe kan dat nu? En wat doen ze het slecht. Ik zal ze eens laten zien hoe het moet” zegt hij opgewonden en weg is Bagheera. Even later ziet Baloe Bagheera achter het drielal aanhollen, de andere Jungledieren ontwijkend. Baloe loopt snel naar het eind van de baan. Hij is net op tijd om Bagheera te zien finishen, gevolgd door Marala, Dahinda en Hathi.

“Je hebt gewonnen Bagheera!” roept Baloe hem toe. Bagheera is door het dolle heen. De Jungledieren klappen allemaal voor hem. Bagheera is zijn scherm helemaal vergeten, kunnen we nog meer spellen doen?” vraagt hij.

Gelukkig kan dat en in een mum van tijd worden er nog een paar spelen gedaan.

Doodmoe zakt Bagheera in zijn luie stoel. Op de grond ligt zijn scherm. Hij pakt het op en legt dan zonder het op te starten naast zich neer.

“Samen spelen is eigenlijk veel leuker. Ik wil ook meedoen Baloe, kan dat nog?” Baloe staat naast hem en kan alleen maar knikken. “Natuurlijk mag je meedoen!” roept Baloe hard.

Gelukkig het plan heeft gewerkt, weer iemand die niet alleen maar achter een scherm zit.

De komende dagen voor de Junglespelen gaan Baloe en Bagheera nog hard oefenen. “Gelukkig, mijn maatje is weer terug!” roept Baloe heel blij.

Hoeveel deelnemers zouden er tegen elkaar gaan strijden voor de glimmende medaille? Hoe meer deelnemers hoe leuker. En wie zal er als winnaar uit de bus komen?

Een week na de spelen vraagt één van de jonge welpen om de medaille van Bagheera te mogen zien. Met een groepje vriendjes en vriendinnetjes bewonderen ze de medaille.

“Hij heeft Hathi verslagen” roept één van de welpen. “Bagheera, wij willen een nieuw spel doen, wil jij ons iets nieuws leren?”

Natuurlijk wil Bagheera dat en zo gaan de welpen zelf ook deelnemen aan de Junglespelen. Helaas is de vorige bokaal gevallen en in heel veel stukjes, maar dat betekent ook dat we nu voor alles een prijs hebben.

2 Activiteiten

We hebben op deze Jungledag acht grote speelvelden (een per activiteitengebied). Per speelveld kunnen ze een stukje van een glimmende bokaal verdienen.

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 acht speelvelden (activiteitengebieden) 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)

Teams komen naar de spelen uit verschillende delen van de Jungle. Elk onderdeel brengt de eigen cultuur mee en wil dat toch ook aan de andere deelnemers laten zien. Van belang is dat iedereen zichzelf kan zijn, "Landswijs, landseer!" Dus ook al vind je iets raar, of afwijkend van wat je gewend bent, respecteer het en toon interesse.



2.1.1 INT1: Bekende plekken herkennen



Thema introductie

De deelnemende dieren hebben foto's en voorwerpen van hun favoriete plekken meegenomen, weten de welpen waar deze vandaan komen?

Beschrijving

Verdeel de welpen in groepjes van 4. Om de beurt krijgen ze een kaartje met een afbeelding met daarop een bekend gebouw, plek of brug in Nederland. Elk groepje krijgt een voorwerp die ze op de kaart kunnen leggen waar zij denken dat deze plek is in Nederland.

Vorbereiding ca. 30 minuten

Grote kaart van Nederland zoeken of maken.

Bijlage printen en knippen.

Materiaal

- Afbeeldingen van bekende plekken (INT1 – Bijlage bekende plekken).
- Grote kaart van Nederland op doek, poster, karton oid.

Tips en veiligheid

- Sociaal emotioneel: Let erop niet elke welp weet waar iets in Nederland te vinden zorg dat de andere welpen elkaar niet uitlachen hierom.
- Zorg dat je de afbeeldingen lamineert zodat ze meerdere keren gebruikt kunnen worden.
- Hoe groter de kaart, hoe leuker het spel.

2.1.2 INT2: Cultuur race



Thema introductie

Door de hele wereld is veel kunst en cultuur te vinden. Zoals bij ons in Nederland hebben we bekende schilders zoals Van Gogh en Rembrandt. Ze halen hun inspiratie uit de natuur of uit de buurt. Tulpen en molens staan ook voor Nederland. Maar weet je ook waar andere landen voor staan? Race tegen de klok en zoek zo veel mogelijk van het land wat je toebedeeld krijgt en vind er afbeeldingen bij die je denkt dat dit bij het land past.

Beschrijving

De welpen gaan hun inspiratie uit tijdschriften halen. Per tweetal de welpen een wit vel papier met hierboven de naam en vlag van een land en een tijdschrift. Hieruit kiezen de welpen afbeeldingen kiezen die ze het meest vindt passen bij dit land en plakken dit op het vel papier. Na maximaal 15 minuten geven ze aan elkaar een presentatie waarom ze deze afbeeldingen het beste vinden passen.

Vorbereiding ca. 10 minuten

Verzamelen van de materialen.

Namen en vlaggen van landen op de witte blaadjes schrijven/tekenen.

Materiaal

- Oude tijdschriften.
- Scharen.
- Lijm.
- Potloden.
- Wit papier (minimaal A4).

Tips en veiligheid

Kijk even in je eigen omgeving of je aan gratis tijdschriften kan komen of ga langs de kringloop voor goedkope tijdschriften.

2.1.3 INT3: Un, deux, trois



Thema introductie

Wij tellen in de Jungle met stokjes of steentjes. In andere landen tellen ze vast op andere manieren.

Beschrijving

Jullie gaan leren tellen op verschillende manieren. Misschien kan je vast ook wel tellen in de Engelse taal; one, two, three, maar heb je nog nooit geleerd tot 5 te tellen in het Frans. Kunnen jullie samen de juiste cijfers aan elkaar koppelen? Aan de ene kant staan de Nederlandse cijfers in de pionnen. Op 5 meter afstand van de pionnen staat de startlijn waar 2 of 3 groepjes staan, die in een rij achter elkaar staan. De muziekbox gaat aan en de leiding zal bij om de beurt een getal in een vreemde taal omroepen. Iedere eerste welp van het groepje rent zo snel als hij kan naar het juiste cijfer. Het groepje mag natuurlijk overleggen maar doe dit natuurlijk wel stil. Nadat het cijfer in een vreemde taal is omgeroepen krijgen de welpen 12 seconden en moet er een welp bij een van de pionnen staan. De leiding houdt de score bij op een papertje.

Vorbereiding ca 30 minuten

Baan uit zetten.

Bijlage printen en knippen.

Cijfers uitknippen en er stokjes aan maken.

Materiaal

- Cijferkaartjes (INT3 – Bijlage cijfers).
- Satéstickjes en plakband.
- Witte blaadjes voor het scoreblad.
- Pionnen.
- Telefoon met bluetooth en google translate.
- Muziek box.

Tips en veiligheid

- Lamineer de cijferkaartjes om ze ook met slechtweer goed te kunnen gebruiken.
- Eventueel kun je gebruik maken van Molky.
- Vinden de welpen het moeilijk dan kan je ook alleen gebruik maken van de cijfers 1, 2, 3.

2.1.4 INT4: Schreeuwspel



Thema introductie

De Jungle is groot..., zeker wanneer je nog een welpje bent. Omdat Bagheera maar 1 schermpje heeft en er geen telefoonlijnen door de jungle lopen, is het wat lastiger om met elkaar te praten. Heb je hulp nodig, dan is het handig om te roepen.

Beschrijving

Stuur 1 welp weg met een briefje/boodschap, 2 andere welpen naar een ander eind en laat in het midden wat welpen om aandacht vragen (als stoorzender werken)

Vorbereiding ca. 10 minuten

Het maken van de boodschappenbriefjes).

Materiaal

- Boodschappenbriefjes.
- Pionnen om aan te geven waar eenieder staat.

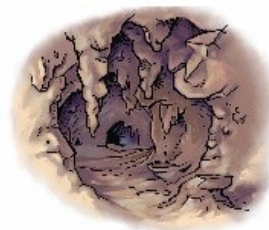
Tips en veiligheid

- Speel dit spel een beetje aan de rand van je terrein om zo de kinderen die dit spel nog gaan spelen niet alvast de boodschappen mee te laten krijgen.
- En als ze het goed doen, ook om de anderen niet van de wijs te brengen.
- Voor het 'schreeuwen' – de stoorzender kan je ook gebruik maken van voorwerpen...

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.2 Guha grotten (Expressie)

Niet alle dieren zijn fysiek in staat om topprestaties te leveren, maar gelukkig zijn er ook onderdelen waarbij het om creativiteit gaat. Sommige dieren blinken op dat terrein uit en kunnen dus ook meedoen. Toneel spellen, knutselen, verhalen schrijven, het zijn allemaal mogelijkheden om je talenten te gebruiken.



2.2.1 EXP1: Pokerface



Thema introductie

Heb je wel eens die dansen gezien van een Maori-volk uit Nieuw-Zeeland, of een traditionele dans uit Zuid-Amerika? Dat is geen opwarmertje voor een renwedstrijd, maar een serieuze handeling.

Beschrijving

Overtuig de ander door niet te gaan lachen of schrik de ander af.

De welpen worden in tweetallen tegenover elkaar gezet. Ze staan op voldoende afstand van de andere tweetallen, maar binnen een meter van elkaar.

Als de leiding een fluitsignaal geeft, dan is de opdracht simpel. Degene die als eerste lacht is af.

Makkelijk toch? Doen we nog eens. Ga in groepjes van 3 (of 4) bij elkaar zitten in een kleine kring, maar op voldoende afstand van een andere kring en binnen anderhalve meter van elkaar.

Als de leiding fluit, dan kies jezelf of je de ander aan het lachen maakt of laat schrikken (let op, je moet wel blijven zitten).

Een derde ronde...met de hele groep. Iedereen staat in een kring. Op 1 welp na – die mag in het midden.

Op het fluitsignaal van de leiding, mag deze rare kapriolen uithalen zonder de anderen aan te raken. De rest mag niet reageren. Indien een welp reageert, dan laat de leiding deze welp gaan zitten – die is af. Wie blijft er over?

Vorbereiding ca. 5 minuten

Materiaal

- Fluitje.

Tips en veiligheid

- Houd er rekening mee, dat dit voor sommige welpen echt eng kan zijn. Niet het schrikken, maar vooral het zelf (gek) doen.
- Zet een welp niet voor het blok.

2.2.2 EXP2: Je eigen dag



Thema introductie

Nu we afgesproken hebben om een wedstrijd te houden, is het wel handig om te weten wie er nu bij wie hoort in de strijd. Zo zie je overal in de mensenwereld, dat hier een soort doeken en/of kleden voor gebruikt worden óf dat mensen zich hetzelfde kleden.

Vorbereiding ca. 5 minuten

Beschrijving

Maak met waterverf en een laken je eigen vlag, je mag verven met handen en voeten, maar niet met een kwast of spons.

Spreek wel met elkaar af wat je doet – doe dit samen!

Materiaal

- Verf klaarzetten (op borden).
- Lakens op 'maat' maken om als vlag te kunnen dienen.
- Een ondergrond die redelijk gelijk is.
- Wasteiltjes (om de menselijke kwasten schoon te maken).
- Poetslappen.

Tips en veiligheid

- Gebruik alleen verf op waterbasis (of vingerverf).
- Het is wel handig om hier rekening te houden met de weersomstandigheden.
- Maak de vlaggen niet te groot, dan kan je ze ophangen om te drogen.
- Let dan ook op, dat er niet te veel water wordt gebruikt.
- Ben je snel klaar – misschien is 1 grote vlag ook leuk als een minuutje tijdverdrijf of proeflap.
- Houd enkele kwasten achter de hand.
- Maak gebruik van oude overhemden als verfschort.

2.2.3 EXP3: 3D Tekening



Thema introductie

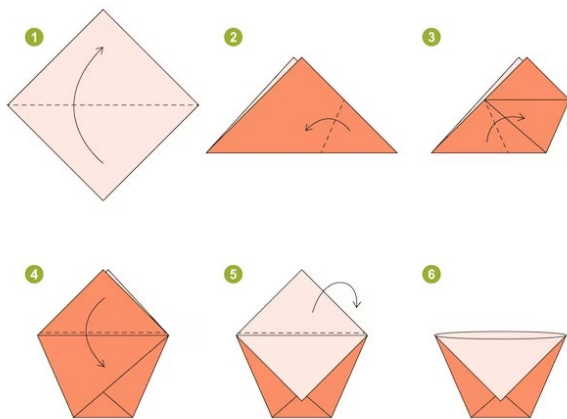
Kunst wordt vaak niet eerlijk gewaardeerd. Kunst kan heel veel vormen hebben. Bijvoorbeeld een gebouw, een beeld of een schilderij. Het is een bijzondere sport om iets persoonlijks te maken en/of weer te geven. De waardering hangt dan vaak samen met hoe anderen het vinden. En dan zijn er mensen die alleen iets leuk vinden als het goed te gebruiken is... soms is iets juist heel mooi omdat het er is (bijvoorbeeld de zon die tussen de boomstronken doorkomt).

Beschrijving

Maak met behulp van verschillende materialen een tekening in 3D, dus geen potlood op papier. Je mag wel het papier vouwen en de gewenste vorm creëren (zoals bij Origami).



Voorbeeld - een kopje:



Je bent vrij om van andere materialen iets een bepaalde vorm te geven.

Zie bijvoorbeeld ook: [Vouw jouw jungledier!](#)

Vorbereiding ca. 10 minuten

Materialen verzamelen.

Materiala

- Restmaterialen.
- Verschillen soorten papier/ karton etc.
- Vouwblaadjes.

Tips en veiligheid

- Let bij restmaterialen erop, dat er geen scherpe items inzitten (nietjes bijvoorbeeld)
- Variatie: hanteer iemand zijn Lego of Duplovoorraad...

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.3 Raadsrots (Identiteit)

Ondanks dat tijdens de Junglespelen de dieren in teamverband aan het strijden gaan, elk dier komt daar toch met haar of zijn eigen inbreng naar toe. Wat kan ik, wat kan jij en wat kunnen wij samen. Je bent een onderdeelje van een geheel, ook al zie je er van buiten als team eender uit. We zijn gelijk en toch anders!



2.3.1 ID1: Team outfit



Thema introductie

Wanneer iemand deelneemt aan wedstrijden in team verband is het normaal dat iedereen er hetzelfde uit ziet. Dat maakt ons samen een groep. Maar hoe ziet het eruit bij elke andere groep?

Beschrijving

Elke welp krijgt een kleurplaat van Mowgli of Shanti, Op beide kleurplaten kan met stukjes gekleurd papier of stof naar eigen inzicht een sportoutfit geplakt worden en de rest van de kleurplaat ingekleurd worden. Nadat iedereen klaar is, wordt er met elkaar uit alle ontwerpen een gekozen of samengesteld, bv. De sokken van de een, het T-shirt van de ander. Zo laat je zien wie er bij elkaar horen voor de Junglesportdag.

Voorbereiding ca. 60 minuten

Printen van de Mowgli's en Shanti's op A4-formaat.

Printen van Mowgli's en/of Shanti's op A3-formaat en deze op karton plakken.

Materiaal

- Kleurplaten van Mowgli's en Shanti's (ID1 – bijlage kleurplaten).
- Tafels en banken.
- Kleurpotloden of stiften.
- Paar vellen gekleurd papier of lapjes gekleurde stof.
- Per groep 1 grote Mowgli en Shanti om het teamontwerp op te zetten (A3-formaat).

Tips en veiligheid

- Om de teamoutfit per groep mee te nemen per team, een stok om het bord op te bevestigen (eventueel met ducttape op twee plekken vastmaken), Dit bord kan de verdere dag door de groep meegenomen worden naar de andere posten),

2.3.2 ID2: Combinatie spel



Thema introductie

Elk spel heeft zijn eigen spelregels en dat geeft de identiteit van het spel weer. Toch lijken heel veel spelen op elkaar. Wat is er net even anders tussen een aantal op elkaar lijkende spellen. Bijvoorbeeld, tennis, pedellen en badminton. Of tussen handbal en korfbal. Zouden er ook spelen zijn die je kunt combineren zodat er een nieuw spel ontstaat met nieuwe regels.

Beschrijving

Er ligt een hele stapel gesloten kaartjes met daarop een sport. De welpen kiezen er drie uit. Ze kijken of een nieuwe sport kan worden gespeeld, waarin alle drie de spellen voorkomen. De welpen gaan dat nieuwe spel uitproberen (lukt het echt niet, dan mag er 1 kaartje omgeruild worden voor een ander). Het nieuwe spel moet een naam krijgen en spelregels om een eigen identiteit te verkrijgen.

Vorbereitung ca. 0 minuten

- Naamkaartjes maken.
- Spelmateriaal verzamelen
- Spelregels bekijken en eventueel printen (regels.nl).

Materiaal

- Spelkaartjes.
- Spelmateriaal dat bij de spelen hoort.
- Potlood en papier om naam en nieuwe regels op te schrijven.
- Afzet lint voor het speelveld.
- Linten voor het maken van twee teams (indien nodig).

Tips en veiligheid

- Geef niet te veel verschillende spelen, anders heb je heel veel spelmateriaal nodig.
- Laat sporten als darten, speerwerpen en boogschieten buiten beschouwing.

2.3.3 ID3: Wie ben ik?



Thema introductie

Elk mens of dier heeft specifieke eigenschappen, die bepalen wie je bent. Zo is degene heel snel, de ander juist super traag. De een is serieus, de ander is altijd vol grappen. Zo kan je van alles verzinnen waarom jij nu jij bent.

Beschrijving

De welpen staan naast elkaar achter een lijn. Op een afstand hangen twee borden met een A en een B erop. De spelleider noemt een kenmerk van een jungledier en geeft de welpen de keuze uit twee dieren. Ren je rot! De spelleider geeft duidelijk aan dat het wanneer je denkt dat bijvoorbeeld Baloe het juiste antwoord is je naar B moet gaan en Raksha naar A. Welpen maken hun keuze. Bij STOP mogen ze niet meer wisselen van plek. Welpen, die het goede antwoord hebben gekregen, ontvangen een boon die zij in hun bekertje doen. Dan volgt de volgende vraag. Wie heeft de meeste antwoorden goed?

Vorbereitung ca. 30 minuten

- Vragenlijst printen.
- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Vragenlijst (ID3 – Bijlage vragen “Wie ben ik?”).
- Kartonnen bekertjes.
- Doos met droge bonen.
- Startlijn.
- Twee borden A en B.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een terrein met niet te veel hobbels.
- Maak gebruik van een goede spreker.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.4 Haveli (Samenleving)

Wanneer alle dieren alleen maar met zichzelf bezig zijn, wat zou dat dan voor de spelen betekenen. Sommige onderdelen vragen nu eenmaal dat je met meerdere dieren gelijktijdig bezig bent. Dat je op elkaar kunt rekenen, elkaar helpt, want juist samen kom je tot een resultaat.



2.4.1 SL1: Tik Tak



Thema introductie

“Voor de spelen moeten we onze benen trainen maar vergeet ook niet de armspieren!” roept Rikki Tikki Tavi. “Daarom heb ik een grandioos idee bedacht om te kijken wie het snelst een tak in de grond kan slaan.” “Huh wat zeg jij nou? Vraagt Ikki. “Je kan toch geen tak in de grond slaan? Die moet je ingraven!”

Beschrijving

Om toch de armspieren te trainen gaan we een wedstrijdje spijkers slaan doen. Splits de groep op in groepjes van twee. Tik eerst de lange spijker een klein stukje het hout in, zodat hij vast staat. Daarna slaan de welpen om beurten de spijker zo ver mogelijk het hout in. Is hij er helemaal in geslagen dan is het volgende tweetal aan de beurt tot alle teamleden zijn geweest. Welk tweetal heeft het minste aantal slagen nodig gehad?

Voorbereiding ca. 5 minuten

bij elkaar zoeken van de materialen.

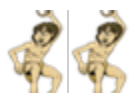
Materiaal

- 2 blokken hout.
- Lange spijkers.
- 2 hamers.

Tips en veiligheid

- Let erop hoe de welpen de hamer gebruiken. Het gevaar zit in een klein hoekje als de welpen enthousiast worden.
- Leg voor de zekerheid alvast pleisters en een koelpack koud voor als iemand per ongeluk zijn of haar vingers te hard raakt.
- Is de groep groot verhoog dan het aantal houtblokken en zorg dat je dan wel voldoende benodigheden hebt om dit goed te laten verlopen.

2.4.2 SL2: Samen komen we verder



Thema introductie

“Je laat je toch niet zo uit het veld slaan?” vraagt Chil aan Bagheera. “Maar alleen vind ik dit te moeilijk” antwoord Bagheera. “Daarom speel ik dit liever op mijn scherm.” “Nee joh, doe niet zo raar” reageert Chil. “Als we nu eens in tweetallen werken? Want samen kom je verder” zegt Chil. “Ok, dan wil ik het wel nog een keer proberen” zegt Bagheera en werpt nogmaals.

Beschrijving

Maak tweetallen. Met dit tweetal mag je tweemaal je klomp gooien. Het gaat om wie als eerst de klomp in de bak krijgt. De tweetallen zitten vast aan elkaar, door een touw om hun benen. Eerst lopen ze met een tweetal een slingerpaadje af om de klomp te pakken. Daarna door naar de werplijn om de klomp in de bak te gooien. Het eerste tweetal die dit lukt wint de wedstrijd. Lukt het niet na een keer? Geen probleem, de welpen mogen het parcours nogmaals lopen.

Vorbereiding ca. 5 minuten

- Veld uitzetten van 10 bij 20 meter met lint of pionnen.

Materiaal

- 10 Houten klompen.
- Pionnen of lint.
- Twee bakken.

Tips en veiligheid

- Geen klompen? Je kan dit ook vervangen door andere voorwerp waarmee je kan gooien.
- Zorg dat de welpen achter de startlijn blijven als er een ander team werpt dit voorkomt onnodige botsingen.

2.4.3 SL3: Schoon land in zicht!



Thema-introductie

Chil vliegt laag over de toppen van de bomen. “Wat zie ik daar? Sinds wanneer klimt Baloe in een boom?” Eenmaal bij de boom aangekomen bleek het een grote kartonnen doos te zijn, die van ver wel heel erg op Baloe leek.. “Wat een bende” denkt Chil. “We willen graag dat de Junglespelen op een schoon gebied wordt gehouden.”

Beschrijving

Zie jij ook wel eens afval liggen, gewoon zwerfend op de straat? Wij gaan kijken hoe schoon het terrein is waar jullie nu zijn. Vind jij iets van de bingo kaart? Stop je afval in de afvalzak en help de natuur een handje.

Vorbereiding ca. 5 minuten

- Printen van afvalbingo kaart.
- Contact opnemen met gemeente om te vragen of er afvalknijpers geleend kunnen worden.

Materiaal

- Afvalknijpers.
- Vuilniszakken.
- Wegwerphandschoenen/ schoonmaak handschoenen.
- Afvalbingo kaart (SL3 – Bijlage kaart afvalbingo)

Tips & Veiligheid

- Is je scoutingterrein echt goed schoon? Kijk of je van het terrein af kan om daar de natuur een handje te helpen.
- Is het niet haalbaar om van het terrein af te gaan zoek zelf wat afval bij elkaar en verspreid het zelf over een gedeelte van het terrein, zodat je het steeds kan gebruiken voor deze opdracht.
- Zorg dat de welpen als ze afval hebben aangeraakt goed hun handen wassen voordat ze naar de volgende activiteit gaan.
- Je kan er ook nog afvalkwartet van maken wie heeft er het eerst vier flesjes drinken.
- Kijk ook op de [Activiteitenbank](#) voor een beschrijving van deze activiteit.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Om samen aan de junglespelen te kunnen deelnemen moeten de dieren allemaal bepaalde leefregels in acht nemen. Daarbij moeten ze niet alleen denken aan gezond en fit blijven, maar ook hoe zij ervoor kunnen zorgen dat zij geen blessures oplopen tijdens de spelen.

Er moet gelet worden op wat er gegeten wordt, hoeveel er gerust moet worden, dus op tijd naar bed! Het kennen de spelregels van de activiteiten waaraan deel wordt genomen is belangrijk. Daarmee kan je blessures voorkomen. Dus let goed op elkaar!



2.5.1 VG1: Rondje Supermarkt



Beschrijving

Het is belangrijk dat sporters gezond van lijf en leden zijn. Dat betekent niet alleen veel oefenen, maar ook gezond eten. Tegenwoordig wordt niet alleen gekeken naar of iets goed of slecht is. Wij kijken ook naar de wijze van produceren. Let op de vignetten of de verpakkingen (Beter Leven keurmerk, On the way to Planet Earth, Vegan enzovoort).

Dit spel wordt gespeeld met kleine groepjes welpen. Voor hen liggen diverse boodschappen in een doos of grote mand. De welpen krijgen 3 minuten de tijd om te shoppen. Als je met meerdere groepjes tegelijk werkt maak je meerdere dozen of manden met dezelfde soort boodschappen. Als de speleider aangeeft dat de winkel is geopend gaan de welpen hun boodschappenmandje of -tas vullen met wat zij denken dat gezond is om te eten als sporter. Nadat de tijd om is, wordt door de speleider geteld hoeveel gezonde artikelen zij gekocht hebben. Wanneer er “minder gezonde” artikelen in het mandje zitten, verlies je per artikel 1 punt. Bij elk artikel wordt kort toegelicht waarom dit meer of minder gezond is en hoe je dat kan herkennen.

Vorbereiding ca. 20 minuten

Vooraf verpakkingen verzamelen van gezonde of minder gezonde voedingsmiddelen (laat iedereen meespelen binnen je scoutinggroep).

Zoek vooraf uit welke producten meer of minder gezond zijn en waarom.

Materiaal

- Lege doosjes en verpakkingsmateriaal.
- Grote doos of mand.
- Boodschappenmanden of -tassen.

- Stopwatch.
- Scorelijsten.
- Pennen.

Tips en veiligheid

- De tijd om te shoppen kan natuurlijk ook wat langer zijn of korter.
- Stopwatch zit ook in een mobiele telefoon.
- Neem vooral bekende artikelen, dan maakt het 'minder' uit of een kind goed de verpakking kan lezen en/of kleuren herkent. Maar stop er ook een paar onbekende verpakkingen tussen, zodat ze op het pak moeten ontdekken of het goed of slecht is.
- Gebruik lege verpakkingen.

2.5.2 VG2: Tadu tadu tadu



Thema-introductie

Tijdens een groot sportevenement kunnen allerlei ongelukjes gebeuren. De welpen leren hoe zij een gewonde medesporter veilig kunnen vervoeren op een brancard.

Beschrijving

Midden in het bos heeft een sporter zijn enkel verzwikt en kan er niet meer op lopen. De welpen gaan de gewonde sporter voorzichtig vervoeren naar de rand van het bos omdat daar de ziekenauto kan komen. Met (ongeveer) 4 welpen gelijk wordt een parcours afgelegd. Welk groepje heeft het eerst de patiënt veilig weggebracht. Schrijf de tijden op een scorebord.

Voorbereiding ca. 30 minuten

Maak een parcours.

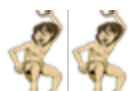
Materiaal

- 2 (zelfgemaakte) brancards.
- Doktersjassen.
- Obstakels zoals tafels, banken, pionierpalen e.d.
- Pylonen.
- Stopwatch.
- Scorebord.

Tips en veiligheid

- Gebruik als patiënt een groot knuffelbeest (niet je leiding).
- Maak het parcours niet te ingewikkeld, bv. wel onder een tafel door, maar niet te hoog. Het gaat hier vooral om samenwerking.

2.5.3 VG3: Gevaren onderweg



Thema introductie

Op weg naar maar ook tijdens de Junglespelen komen de welpen allerlei situaties tegen waar ze extra moeten opletten. Kennen de welpen de betekenis van een aantal verkeersborden?

Beschrijving

De welpen zitten met elkaar in een kring waarin een groot aantal gesloten kaarten liggen. Op de helft van de kaartjes staat een verkeersbord afgebeeld, op de anderen een omschrijving. Het is de bedoeling dat er paartjes gevormd gaan worden (memoriespel). Bij elk nieuw kaartje wordt eerst gevraagd wat de betekenis is of hoe het verkeersbord eruitziet. De welp met de meeste paartjes is de winnaar.

Voorbereiding ca. 60 minuten

Kaartjes met verkeersborden en omschrijvingen printen (eventueel op dikker karton plakken).

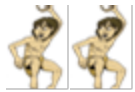
Materiaal

- Memoriespel (VG3 – Bijlage verkeersborden).

Tips en veiligheid

Je kan het spel ook vergroten en op de grond neer leggen met de welpen er omheen zitten.

2.5.3 VG4: Yoga met Baloe



Thema-introductie:

Baloe vindt het maar niks dat er veel lawaai is in de jungle. Voor het mediteren moet het helemaal stil zijn, zodat je je kan concentreren op de stilte. Van jongs af aan kan je je al trainen om te mediteren. Dat is voor Rikki Tikki Tavi best moeilijk, die stuitert wat af. Maar toch gaat hij het samen met Baloe proberen.

Beschrijving:

Alle welpen verspreiden zich op een afgezet stuk grasveld en gaan allemaal op een yoga-matje staan. De leiding vertelt een verhaal en maakt daarbij rustige bewegingen die de welpen na doen. Dat gaat allemaal heel rustig met tussenpauzes waarin het verhaal verder gaat. Het verhaal eindigt op het moment dat alle welpen lekker rustig op het matje liggen en om het moeilijker te maken blijven ze daar nog een 2 minuten stilliggen.

Voorbereiding: (ca. 45 minuten)

Verhaal goed doorlezen en de bewegingen erbij leren (verhaal bijlage)

Materiaal:

- Voor elke welp een yoga-matje.
- Afzetlint voor het terrein.
- Verhaal met bewegingen (VG4 – Bijlage Yoga met Baloe).

Tips en veiligheid:

- Op Youtube zijn diverse verhaaltjes /filmpjes te vinden, een gaat over dieren in de Jungle. Misschien is dat te gebruiken, dan heb je een beamer nodig en een projectiescherm om het af te spelen. (Bij heel zonnig weer is dat vaak moeilijk te zien).
- Laat elke deelnemende groep een aantal yoga-matjes meebrengen. Natuurlijk goed gemerkt met naam groep en eigenaar (op een stuk leukoplast schrijven met een balpen en dat opplakken)
- Leg de matjes zo uit elkaar dat bij het bewegen de welpen elkaar niet kunnen aanraken. Zoek een rustig terreintje uit.
- Heb je geen yoga matjes neem dan grote handdoeken.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Bij de onderdelen van de Junglespelen gaat het niet alleen om fysiek bezig te zijn, er zijn ook onderdelen waarbij een bepaalde vaardigheden moet kennen, iets wat niet zomaar ter plekke gedaan kan worden, maar waarvoor je stukje voor stukje leert hoe het moet. Je leert de regels die bij een techniek horen, niet alleen om tot een goed resultaat te komen, maar ook voor je eigen veiligheid en die van de andere deelnemers en toeschouwers.



2.6.1 UST1: Kaart & Kompas (werken met windrichtingen)



Thema introductie

Ooit was er een mens of nee tóch een dier, die eigenlijk wel wist welke kant hij/zij opging. Het mensenvolk heeft daar blijkbaar meer moeite mee of kunnen jullie het tegendeel bewijzen?

Beschrijving

Op een afgesproken veld liggen 5 (of meer) voorwerpen verstopt. In het midden staat een paal met daaraan enkele kompassen. Ook hangen er briefjes aan met 'hints' van waar de voorwerpen liggen. Bijvoorbeeld: ZO (wat staat voor Zuidoosten). Wie van de welpen vindt het snelste de meeste voorwerpen?

Voorbereiding ca. 5 minuten/uur

- Paal plaatsen met kompassen.
- Plaat met windrichting aan de paal plaatsen.

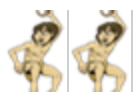
Materiaal

- Kompassen.
- Paal.
- Voorwerpen.
- Plaat met windrichtingen.

Tips en Veiligheid

- Ga je echt uit van de natuur? Maak hier dan een variant van waar je 1 windrichting aangeeft en de kinderen van daaruit zelf verder moeten bedenken waar de voorwerpen liggen. Je kan ook bij mooi weer de zon een handje laten helpen door de paal als een zonnewijzer te laten fungeren (dat maakt het niveau wel wat moeilijker).
- Kijk op de [Activiteitenbank](#) hoe je met welpen een zonnewijzer kunt maken.

2.6.2 UST2: Maak de grootste Pagode



Thema introductie

Een pagode is een mooi bouwwerk, als ook een manier om een mooi groot kampvuur te maken. Kan jij in een afgesproken tijd een mooie stevige pagode bouwen?

Overleven in de Jungle betekent ook, dat je soms groter moet zijn dan een ander óf dat jouw vuurtje groter moet zijn om meer te kunnen zien in het donker (soms wil je ook een iets grotere maaltijd maken voor vrienden).



Beschrijving

Een pagode kennen jullie misschien van de Efteling, maar dat wordt hier niet bedoeld. Hier wordt wel een soort 'kunst' bedoeld. Als je de hoogte in wilt, dan moet je iets heel stevig maken. Bedenk maar eens, dat wanneer je 1 voet optrekt, je misschien wel iets op Marala lijkt, maar dat je dan wat makkelijke kan omvallen.

De welpen maken van balken of palen een stapel. Dat doe je door een vierkant te maken en daarop weer een vierkant en zo verder...

Vorbereiding ca. 5 minuten

Materiaal

- Balken of palen.

Tips en veiligheid

- Werk met een 'brede' bodem en maak het steeds ietsje smaller, dan blijft het beter liggen.
- Werk goed samen!
- Let goed op, dat de balken niet gaan rollen! Het is niet de bedoeling dat de pagode te snel omvalt.

2.6.3 UST3: De rode bloem



Thema introductie

Je weet nooit wanneer een onvriendelijke gast langs komt en die houden meestal niet van vuur. Soms helpt het niet om te vragen of iemand weggaat of met iemand rustig te praten. Ook al zijn er de Wetten van de Jungle. Dan is het handig om wat van een mensenkind te leren, De Rode Bloem.

Beschrijving

Maak met behulp van een firestick zo snel mogelijk een (klein) vuurtje. De leiding beoordeelt – wie is er het snelste?



Dat lijkt makkelijk, maar je hebt wel 3 dingen nodig:

- Brandstof.
- Zuurstof (lucht).
- Vuur (de firestick) .

Zoek eerst wat natuurlijke brandstof (droge takjes bijvoorbeeld).

Vorbereiding ca. 10 minuten

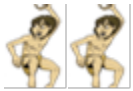
Materiaal

- Firestick.
- Emmer(s) water/ goedgekeurde brandblusser/ branddeken.

Tips en veiligheid

- Let als leiding goed op, wie er met de Firestick bezig zijn.
- Een alternatief voor de Firestick is een lucifer, die de welp langs een luciferdoosje haalt...
- Maak koppels van de welpen, zodat ze ook een beetje op elkaar kunnen letten.
- Kijk ook goed op welke ondergrond je dit doet.
- *Waar rook is, is...*
- Indien je twijfelt of het zoeken naar brandstof hier te veel tijd kost, zorg dan voor houtsnippers of aanmaakwol, of houtkrullen.
- Pas op met brandbare kleding.

2.6.4 UST4: Een medaillon

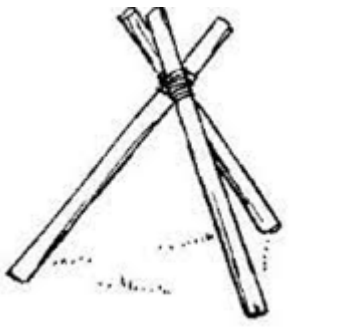


Thema introductie

Handig zijn en slim of sterk en bruut... een lastig dilemma. Soms is van allebei wat nodig. Om een ander dier te verslaan hoef je niet altijd sterker te zijn, het helpt soms...

Beschrijving

Aan een driepoot hangt een medaille. Deze hangt daaraan met behulp van een katrol. De medaille is zo zwaar, dat deze op de grond ligt. De katrol zit boven in de driepoot bevestigd. Het touw loopt van de medaille door de katrol en ligt een stuk van de driepoot vandaan. Dit lijkt dan makkelijk. De bedoeling is dat de kinderen de medaille zo hoog mogelijk ophijzen (naar de katrol toe).



Vorbereiding ca. 30 minuten - driepoot maken

Materiaal

- Medaille (denk aan een gewicht van sporten/fitness).
- Touw (dat door de katrol past).
- Katrol.
- Palen voor driepoot (3 lange + 3 zijbalken).
- Touw voor pionieren.

Tips en Veiligheid

- Let op, dat je de driepoot goed borgt. Maak bijvoorbeeld ook zijbalken onderaan, zodat de poten niet kunnen gaan 'wandelen'.
- Maak de driepoot niet té klein!
- Zet met een pion af waar de welpen aan het touw mogen trekken

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.7 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

Eigenlijk voldoen zijn alle onderdelen tijdens de junglespelen aan deze omschrijving. Of je nu een balspel speelt of een team-outfit ontwerpt, alles wordt samen gedaan en alles is een spelletje. Dat betekent ook dat er geen competitiestrijd gespeeld wordt, natuurlijk wil iedereen winnen, maar meedoen is toch al zo leuk. Dat kan niet iedereen zeggen. Maak er een gezellige speldag van waar je later met veel plezier aan terug zult denken.



2.7.1 SPS1: Pas op!



Thema introductie

Bagheera heeft op zijn scherm een spel waarbij hij allerlei voorwerpen moet ontwijken. Hij moet dus veel bewegen van links, naar rechts of bukken om de voorwerpen te ontwijken. Dit doen we in het echt in 2 teams die voorwerpen naar elkaar gooien om mensen in het andere team af te gooien.

Vorbereiding ca. 15 minuten

Lijnen klaarleggen.

Ballen klaarleggen.

Speelveld met de lijnen uitzetten.

Materiaal

- Touw of ander materiaal om de lijnen van het speelveld mee uit te zetten
- Haringen of ander materiaal om de lijnen van het speelveld mee uit te zetten
- Heel veel softballen in verschillende maten

Beschrijving

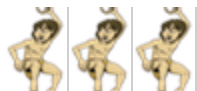
Dit spel wordt met twee teams tegelijk gespeeld. 1 team steekt over van A naar B. Het andere team staat aan de zijanten en werpt met (veel) ballen zo veel mogelijk spelers af. Team 2 mag niet in het veld komen, liggen ballen daar, dan blijven ze daar dus liggen. Team 1 smokkelt iets mee naar B, kom je daaraan zonder afgegooid te zijn, dan loop je buitenom naar A en smokkel je opnieuw. Wie smokkelt het meeste...als alle spelers van team 1 af zijn, dan wissel je, team 2 gaat smokkelen. Doe je best om niet afgegooid te worden!

Tips en veiligheid

- Zorg dat de lijnen of touwen goed op het gras liggen of bij een gladde vloer vastgeplakt zijn, zodat de welpen niet kunnen vallen over de lijnen.
- Als spelleider de tijd in de gaten houden. Spelen tot van 1 van de 2 teams alle welpen af zijn kan, maar ook korter spelen is een optie. Het team dat aan het einde van de tijd dan nog de meeste welpen over heeft, heeft dan gewonnen.

- Om het moeilijker of makkelijker te maken kan je een grote of kleine softbal gebruiken of met meerdere ballen tegelijk in het veld spelen.
- Vind je het niet spannend genoeg – plaats dan enkele emmers in het veld als extra hindernis

2.7.2 SPS2: Geïrriteerde Bagheera



Thema introductie

Kaa heeft zin om Bagheera te plagen omdat hij niet meer meespeelt. Iedere keer als Bagheera heel afwezig is, draait Kaa een keertje om de boomtak heen en probeert met zijn staart Bagheera te kietelen. Bagheera raakt geïrriteerd en wil juist de staart van Kaa pakken.

Beschrijving

Er is een kleine slang van 2 welpen en er is een tikker. De tikker moet de staart van de slang proberen te tikken. Als dit gelukt is, maakt deze speler de staart langer en bestaat de slang dus uit 3 welpen. De slang wordt hierdoor dus elke keer langer. De andere welpen wachten buiten het speelveld en uit hen wordt elke keer een nieuwe tikker aangewezen. Door samen te werken moet de slang zorgen dat de staart niet getikt wordt. Hoe langer de slang, hoe moeilijker dit is.

Vorbereiding ca. 5 minuten

Uitzetten veld waar binnen het spel gespeeld wordt.

Materiaal

- Lijnen om het speelveld uit te zetten

Tips en veiligheid

- Om duidelijker te maken wie de kop van de slang is kan je de kop een lintje om doen.
- Je kunt dit spel ook gebruiken als start met alle welpen te gelijk
- Let op de lengte van de welp bij het maken van de slang

2.7.3 SPS3: Dahinda Struikelt



Thema introductie

Op weg naar maar ook onderweg tijdens de Junglespelen komen de welpen allerlei situaties tegen waar ze extra moeten opletten. Soms moet je extra kijken en ga je wat minder snel en soms, ga je sneller dan de wind.

Beschrijving

Dit is een bordspel met naast elkaar het aantal vakjes dat gelijk is aan het aantal welpen dat meespeelt en dan voor elkaar het aantal vakjes van start tot finish (25) Je speelt dit spel met een dobbelsteen en voor elke welp die speelt een pion. De welpen gooien om de beurt met de dobbelsteen en die bepaalt wat er met de pion gedaan wordt.

- 1 is 1 vakje vooruit
- 2 is 2 vakjes vooruit
- 3 is 3 vakjes vooruit
- 4 is 1 vakje terug
- 5 is blijven staan
- 6 is terug naar start

Vorbereiding ca. 20 minuten

Spelbord maken (zie bijlage).

Materiaal klaarleggen.

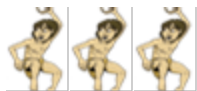
Materiaal

- Spelbord.
- Pionnen.
- Dobbelsteen.
- Tafel en banken (of een vlakke ondergrond waarbij welpen op de grond zitten).
- Speelbord (SSP3 – Bijlage speelbord Dahinda struikelt).

Tips en veiligheid

- Maak het spelbord lekker groot, bijvoorbeeld door dit op behang te maken. Je kan wat je laat doen bij wat er gegooid wordt ook veranderen als je meer vakken hebt (bijvoorbeeld 1=opnieuw beginnen, 2 = blijven staan, 3=3 terug, 4=4 vooruit, 5 is 5 vooruit en 6 is 6 vooruit).
- Je kunt het bord ook in het groot op de grond tekenen of uitzetten, zodat de welpen zelf pion kunnen zijn.

2.7.4 SPS4: Bewegen als de jungledieren



Thema introductie:

Alle dieren in de jungle bewegen anders. De ene springt, de ander loopt langzaam en weer een ander loopt over een tak. Kunnen de welpen dit ook?

Beschrijving

De welpen leggen een hindernisbaan af, in een estafettevorm waarbij ze stuiten als Rikki Tikki Tavi, op 1 been staan als Marala, heel hardlopen als Bagheera, om een tak draaien als Kaa, stampen als Hathi, onder water zwemmen als Malchi enz...

In het parcours zien ze een afbeelding van het dier, dat ze na moeten doen. Door goed te kijken, weten ze welk dier ze waar op het parcours zijn.

Verdeel de welpen in 2 teams, leg uit hoe ze de hindernisbaan door de jungle moeten doen. Bijvoorbeeld zwemmen als Malchi, onder een zeil door kruipen, 10 tellen op 1 been staan als Marala, voetje voor voetje lopen als Oe enz....

Laat 2 of meerdere welpen tegelijk naast elkaar de hindernisbaan doen (niet allemaal, om ook 'publiek' te houden en als ze klaar zijn de volgende aantikken die dan mag starten. Welk team is als eerste klaar.

Vorbereiding ca. 25 minuten

Materiaal verzamelen en hindernisbaan uitzetten.

Materiaal

- Zeil om onder water te zwemmen.
- Touw om over een tak te lopen.
- Pionnen om afstanden uit te zetten die bijvoorbeeld gerend moeten worden of voetje voor voetje gelopen moeten worden.
- Op de pionnen staan de dieren van de jungle...

Tips en veiligheid

- Laat de kinderen hardop tellen als ze stil moeten staan, zodat iedereen kan horen of ze lang genoeg stilstaan.

- In plaats van aantikken aan het eind kan je ook iets door laten geven, bijvoorbeeld een lintje of balletje.
- Zorg dat je 2 begeleiding hebt bij dit spel, zodat beide teams goed gecontroleerd kunnen worden.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

2.8 Talaab Poel (Buitenleven)

Wanneer je met heel veel dieren bij elkaar komt voor de Junglespelen loop je de kans dat het snel een grote rommel gaat worden. Maar een schone en opgeruimde omgeving straalt iets positiefs uit en de natuur loopt daardoor minder schade op.

Het valt op dat doordat de omgeving er goed uit ziet de bezoekers tot de ontdekking komen dat de natuur heel veel moois te bieden heeft en zij willen daar ook meer van te weten komen.



2.8.1 BL1: Wat ruist daar in het struikgewas?



Thema introductie

In de Jungle staan zoals jij weet veel bomen en struiken. In sommige delen van de Jungle is het echt heel erg dicht begroeid. We gaan dit nabootsen.

Beschrijving

Verdeel de groep in 2 groepjes. De welpen moeten per groepje dicht bij elkaar gaan staan. Bind om de groep een touw. Op het startsignaal gaan ze een parcours lopen. Welk takkenbos is als eerste terug bij de startlijn.

Vorbereiding ca. 10 minuten

Het parcours uitzetten en om touwen klaar te leggen.

Materiaal

- Pilonnen of touwen om het parcours uit te zetten.
- Touwen voor de 'takkenbossen' (de groepjes).

Tips en veiligheid

- Steek de handen omhoog om het als een echt takkenbos te laten lijken.
- Zet het parcours zodanig uit dat je geen valpartijen hebt
- Vindt een welp het eng, maak dan een groepje met een 'bekende' welp

2.8.2 BL2: Gekleurde Zeep



Thema introductie

Baloe ziet de kledkamers. Je moet natuurlijk wel sportkleding aan als je gaat sporten. Dus moeten de ruimtes wel opgeruimd zijn en schoongemaakt worden met zeep. Om het parcours en de ruimte waarin alle

sporten worden gehouden schoon te houden gebruiken we zeep. Is het je wel eens opgevallen hoeveel kleuren zeep heeft? Niet? Dat gaan we dus testen.

Beschrijving

Je gaat als volgt te werk:

- Spoel de binnenkant van de beker af met water.
- Doe 2 eetlepels water in de beker.
- Roer het afwasmiddel en het water zeer rustig door elkaar.
- Zet het rietje schuin in de beker.
- Blaas door het rietje totdat er zeepbellen boven de rand van de beker uitkomen.

Vraag 1 aan de welpen; Wat denk je dat er gebeurt als je in het donker met een zaklamp tegen de beker schijnt? (voor toelichting zie de bijlage).

- Ga naar een donkere ruimte.
- Doe de zaklamp aan.
- Houdt de zaklamp tegen de onderkant van de beker.

Vraag 2 wat gebeurt er?

- Haal de zeepbellen uit de beker.
- Blaas 1 grote zeepbel die uit de beker komt.
- Houdt de zaklamp tegen de onderkant van de beker.

Vraag 3 Wat gebeurt er?

Vraag 4 Hoe denk je dat dit komt?

De antwoorden op de vragen vind je terug in de bijlage.

Voorbereiding ca. 10 minuten

Materiaal

- Grote witte plastic bekens (bijv. van 500 ml sorbetijs).
- Afwasmiddel.
- Water.
- Eetlepel.
- Rietje.
- Zaklamp.
- donkere ruimte.

Tips en veiligheid

- Niet alleen voordoen maar vooral zelf met een groepje laten doen. Stimuleer samenwerking.
- Zorg dat alles goed en op de juiste plaats staat.
- Wijs erop dat het water met zeep niet geschikt is om op te drinken.
- Je kunt ook grote zeepbellen blazen met een grote schoenveter.

2.8.3 BL3: Ken je de bomen uit de Jungle?



Thema introductie

Om de afstand te kunnen bepalen tussen 2 bomen weet Rikki Tikki Tavi precies hoe je dit moet doen. Maar weet hij ook alle bomen te benoemen, welk boom is groot, dik dun, klein, gekleurd, geeft wel of juist geen vruchten? Rikki Tikki Tavi is wel snel, maar herkent hij ook alle bomen? We vragen Mor om te zien of het allemaal klopt. Mor vindt de natuur erg mooi, hij loopt niet voor niets te pronken. Bij welke boom zou zijn

verenpracht het mooiste uitkomen. Welke bomen komen dan in onze Jungle voor en weet je dan ook de naam?

Beschrijving

- Verspreid op het speelveld worden 4 hoepels (bij voorkeur in elke hoek van het speelveld)
- Aan het begin van het spel krijgt elk team diverse kaartjes in een bak (zorg dat elke hoek een gelijk aantal kaartjes heeft)
- Elk groepje moet proberen om zoveel mogelijk kwartetten samen te stellen. Als het kwartet compleet is kan het niet meer worden meegenomen.
- De cirkel mag worden bewaakt. Het groepje bepaalt hoeveel kinderen gaan stelen en hoeveel bewaken.
- De welpen kunnen alleen getikt worden, wanneer ze geen kaartje in hun hand hebben. De kaartjes mogen nadrukkelijk niet in broek- of borstzakken worden gedaan.
- Ben je onderweg getikt door een tegenstander dan moet je terug naar de hoepel en wissel je met een bewaker.
- Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn.

Voorbereiding ca. 30 minuten

Print en knip de kaartjes uit en maak 20 kwartetten of meer (afhankelijk van de grootte van de groep)

Materiaal

- 4 hoepels.
- Kaartjes van bomen (BL4 – Bijlage kwartetspel bomen).

Tips en veiligheid

- Beperk het spel met een tijdslimiet
- Door de bewakers met stellers te wisselen speelt iedereen mee

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een stukje van de glimmende bokaal

3 Verloop Jungledag 2026

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij het gebouw waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door Chill. 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

Chill neemt de welpen mee naar de grot van Baloe en het verhaal begint. Nadat het verhaal is uitgespeeld, wordt nog eens uitgelegd wat de bedoeling is. Samen met de welpen gaan ze de stukken van de bokaal verdienen. Bij elk activiteitengebied kunnen ze een stukje van de bokaal winnen. 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, om een stuk van de bokaal te verdienen. 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 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 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 leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Na de spelen die Bagheera en de andere dieren de welpen hebben geleerd, komen ze samen bij de raadsrots. Baloe kijkt verbaast rond, hé zijn dat stukjes van de grote Junglespelen Bokaal, die wil ik volgend jaar wel winnen, maar dat gaat niet als hij stuk is. De welpen geven de stukjes af en Baloe en Chill gaan puzzelen, er blijkt nog een stuk te missen, namelijk een ronde plek in het midden. Bagheera ziet dat en zegt, dat kan ik wel oplossen en stopt zijn medaille op de plek die nog mist. Hij zegt de medaille was leuk om te winnen, maar volgend jaar de bokaal winnen gaat helemaal te gek zijn.

Hiermee is de Jungledag 2026 afgesloten.

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 activiteitsgebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitsgebieden.

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 (activiteitsgebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen acht activiteiten (één uit ieder activiteitsgebied). 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.

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), diersporen 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.

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 ur	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 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.

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.

Vorbereidende 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.

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 eraan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken

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).

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.

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.

Vorbereidende 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.

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.scouting.nl/scoutingacademy) 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
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeyer
Elja Coelman
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
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sanne Vente
Tineke van der Ploeg
Veronica van de Ploeg

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 2026.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2026 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 2027

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.





**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
Nulderpad 1, 3896 LV Zeewolde
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl