

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2024

‘De klok tikt door... De elementen uit balans’



De cyclus komt aan zijn einde, vanuit elk element wordt een kampioen gekozen. Gaat het deze helden lukken om de profetie te voltooien en de cyclus te herstarten? Vooral nu wanneer de balans het zwakst is en het kwaad de wereld dreigt over te nemen.



Voorwoord

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

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW). Tijdens de jaarlijkse RSW komen scouts uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen en te strijden om als winnaar naar de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW) te mogen. Hier wordt gestreden om de nationale titel van het jaar. Het belangrijkste doel van de RSW is echter om de scouts een geweldig weekend te bezorgen en kennis te laten maken met de diversiteit van Scouting, waarbij ze zich door het doen van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen. Daarnaast is de RSW een goed moment voor publiciteit, tijdens de RSW kun je aan iedereen laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel jeugdleden genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert dit op eigen wijze. Deze spelbrochure biedt ideeën voor thema en activiteiten en geeft inzicht in hoe je de RSW kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, het aantal deelnemende groepen en de menskracht voor de organisatie, kunnen jullie als regio het beste zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

Spelthema

De spelbrochures voor regioactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema "De klok tikt door!". Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en het goed omgaan met natuur en milieu voordat het te laat is. Het thema dient daarbij als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is de inspiratie geweest voor het themaverhaal en de activiteiten van de RSW. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven.

Naast een themaverhaal bevat deze brochure onder andere informatie over de regioactiviteiten, een organisatieopzet en inspiratie voor activiteiten tijdens de RSW.

Heb je als regio nog vragen over de RSW, 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 geweldig weekend van te maken!

Inhoudsopgave

1.1	Inleiding	6
1.2	Korte versie van het verhaal	7
1.3	Roluitwerking	7
1.4	Verhaallijn en theatermomenten	8
1.5	Tips en trucs voor bij het theater	13
2	Weekendverloop	15
2.1	Kampopbouw	16
2.2	Voorbeeldactiviteiten kampopbouw	17
2.3	Opening	17
2.4	Kennismakingsspel	18
2.5	Ren- of ruilspel	18
2.6	Hike	19
2.7	Koken	21
2.8	Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)	22
2.9	Postenspel	23
2.10	OKO (overkoepelende kampopdracht)	24
3	Activiteitengebieden in thema	26
3.1	Internationaal	26
3.2	Expressie	26
3.3	Identiteit	27
3.4	Samenleving	27
3.5	Veilig & Gezond	28
3.6	Uitdagende Scoutingtechnieken	28
3.7	Sport & Spel	29
3.8	Buitenleven	30
3.9	Extra voorbeeldactiviteiten	31
4	Organisatietips	34
4.1	Tips	34
4.2	Werken in ploegen	34
4.3	Regio-organisator	35
5	Maak je regio-activiteit Toekomstproof	36
6	Laat je zien	37
6.1	Invloedrijke personen	37
6.2	Pers	37

7	Tips om groepen te betrekken	38
7.1	Tips	38
7.2	Voorbeelduitnodiging	38
8	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	39
8.1	Het jaarlijkse spelthema	39
8.2	De spelbrochures	39
9	Spelthema 2024: 'De klok tikt door... De elementen uit balans!'	42
9.1	Uitleg	42
10	Colofon	43

De klok tikt door – De elementen uit balans

1.1 Inleiding

Voor je ligt het verhaal voor de RSW binnen het thema voor Scoutingseizoen 2023-2024. Dit themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de RSW en de nodige competitie-loze ontspanning tijdens gezamenlijke themamomenten. Het verhaal is een leidraad en vooral bedoeld om te helpen bij het maken van leuk theater. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan nog beter te maken. Zoals altijd ben je als theater-/thema-team vrij om het verhaal zo aan te passen dat het past binnen de visie die jullie hebben op het thema van de RSW. Onder het verhaal vind je tips voor verschillende scènes, aankleding, maar ook voor het aanpassen van het theater aan een wisselend aantal theatermomenten.

Zowel tijdens als voorafgaand aan de RSW kun je het thema natuurlijk ook op andere manieren uitdragen. Denk aan artikelen/nieuwsberichten over gebeurtenissen in de intro of het verhaal zelf die deelnemers vooraf online, bij de laatste uitnodiging en/of tijdens de RSW in de kampkrant kunnen lezen of bekijken. Of maak bijvoorbeeld eens een (YouTube-)filmpje ter kennismaking vooraf of als onderdeel van het theater zelf (ook handig om bij gebrek aan acteurs, ruimte of tijd toch verschillende locaties en/of karakters tegelijk te kunnen laten zien). Dit kan je ook helpen als je minder theatermomenten tot je beschikking hebt, of de scouts vooraf al wil enthousiasmeren voor het thema van dit jaar.

Voor de scouts is het leuk als het begin- en eindpunt van het verhaal wel gebruikt worden omdat hierin de aansluiting met de LSW zit. Daarnaast komen op de LSW de themafiguren terug zoals deze in dit RSW-themaverhaal worden beschreven. Voor scouts die naar de LSW gaan wordt het daarmee herkenbaar en één geheel. Meer tips en de aansluiting naar de LSW vind je onderaan dit hoofdstuk.

Voor je verder leest in het verhaal zijn er een aantal dingen vooraf, die handig zijn eerst uit te leggen. Nieuw dit jaar is dat vanaf scene 2, wanneer de proeven beginnen, door jullie drie keuzes moeten worden gemaakt die niet zijn uitgewerkt in de verhaallijn.

De eerste keuze gaat over de proeven. Er zijn vier proeven en deze kunnen worden gespeeld in het theater, maar leuker is het waarschijnlijk om op de eerste RSW-dag de kinderen die proeven te laten spelen en in het theater de voorbereiding, de winst en verlies te spelen. Daardoor komt de focus in het theater meer te liggen op het verhaal van de Hoeder.

De tweede keuze gaat over het verloop van de Proeven. Je kunt van tevoren afspreken wie welke proef van de vier proeven wint. Dan bepaal je daarmee ook wie van de 4 afgevaardigde eerste, tweede, derde en vierde wordt. Het van tevoren bepalen heeft als voordeel dat alles van tevoren vast staat en dat het theater ook zo geoefend kan worden. Het is echter ook mogelijk dit niet van tevoren te bepalen. Dat wil zeggen dat wanneer de kinderen de vier proeven in de spellen spelen er tijdens de RSW wordt gekeken naar welke wijk (Aarde, Water, Vuur, Lucht) daadwerkelijk wint bij elk duel en dat het personage dat bij deze wijk hoort, dan ook in het theater viert dat hij/ zij heeft gewonnen. Het voordeel van deze keuze is dat wat de kinderen doen ook echt invloed heeft in het verhaal wat de betrokkenheid tussen theater en de spellen van de RSW vergroot. Dit vraagt wel wat meer creativiteit van het theater team tijdens de RSW.

De derde keuze is wellicht de makkelijkste, de proeven staan in een bepaalde volgorde in dit verhaal maar dat hoeft niet de volgorde te zijn waarin ze ook op de RSW worden gespeeld. Bekijk dus goed op welke plek in de RSW welke soort proef het beste past en koppel daar dan een element aan. Het voordeel hiervan is dat je niet een waterproef in de avond hoeft te spelen, in theater OF door de kinderen, wanneer het donker en koud is. In het verhaal, zoals hier is beschreven, herken je de keuzes aan het feit dat de proeven niet worden uitgeschreven maar slechts als proef Aarde, proef

Vuur, proef Water en proef Lucht worden aangegeven. Ook de winnaars van de proeven worden niet beschreven maar aangegeven met nummer 1, nummer 2, nummer 3 en nummer 4.

Heel veel plezier!

1.2 Korte versie van het verhaal

De elementen aarde, water, lucht en vuur draaien in een cyclus van 365 jaar, 52 dagen en 7 uur. Ze houden elkaar in balans. In de laatste 52 dagen en 7 uur van de cyclus, wanneer de balans zwak is en het kwaad de aarde dreigt over te nemen worden er 4 dappere helden gekozen om in 4 proeven te worden getest. Degene die de proeven het beste doorstaat heeft de taak om op het uur van de laatste dag de ceremonie te voltrekken en daarmee het kwaad af te wenden, een nieuwe cyclus te starten en weer voor 365 jaar 52 dagen en 7 uur de balans van de elementen te herstellen. Julius, Daisy, Elliot en Alice zijn de helden van deze cyclus... Zal het hen lukken de elementen in balans te brengen en het kwaad geen kans te geven?

1.3 Roluitwerking

Julius (Vuur)

Julius is de afgevaardigde van wijk Vuur. In zijn wijk staan de krachten van het vuur centraal en de proeven die daar worden gedaan zijn altijd gericht op het testen van moed.

Julius is sterk, snel en reageert altijd. Hij is misschien ook heetgebakerd en opvliegend maar zijn hart zit op de juiste plek. Hij ziet het als zijn taak om iedereen van de groep te beschermen en gaat elke uitdaging als eerste en zonder aarzelen aan. Als iedereen er doorheen zit slaapt hij iedereen met zijn enthousiasme weer uit het dal. Julius is niet de leider van de groep al hoopt hij stiekem ooit zo gezien te worden en daar doet hij heel erg zijn best voor. Alice is alleen duidelijk veel slimmer dan hem (slimmer dan iedereen nu we het er toch over hebben) en hoe hard Julius ook zijn best doet om zich te bewijzen, keer op keer stort hij zich zonder na te denken in een avontuur en hoewel het vaak goed afloopt en hij de held is, beginnen hierdoor ook vaak problemen door zijn onnadenkendheid. Hij heeft altijd dingen bij zich waarmee hij kan klimmen en is gewapend met een mes en natuurlijk heeft hij een vuurstick bij zich.

Daisy (Aarde)

Daisy komt uit de wijk van Aarde. In deze wijk staan rotsvaste trouw en een kalm doorzettingsvermogen centraal. De dingen moeten niet vlug geregeld worden, maar goed en doordacht. Daisy is vriendelijk, maar zeker geen meeloper. Wanneer ze iets in haar hoofd heeft is het er moeilijk weer uit te praten (je zou het een beetje koppig kunnen noemen). Hoewel ze de confrontatie niet bewust opzoekt, is ze zeker niet bang en gaat ze deze niet snel uit de weg. Impulsief is ze niet, als er iets moet gebeuren observeert ze eerst om vervolgens rustig maar beslist haar uitgedachte idee in gang te zetten. Navigeren, bouwen en zorgen voor je eten (op welke manier dan ook) zijn dingen waar Daisy een kei in is. Daisy heeft een rugzak met van alles bij haar, dat helpt bij het overleven in de wildernis. Gedroogd eten, kookgerei, een kaart en kompas....

Elliot (Water)

Elliot komt uit de waterwijk. Hier is jezelf voor een ander wegcijferen het grootste goed.

Van jongs af aan heeft ze geleerd om de last voor anderen te dragen en voor iedereen in nood te zorgen. Haar grote kracht zit in haar inlevingsvermogen, maar dat is ook meteen haar grootste valkuil, want ze is ook goedgelovig en te snel bereid om iemand die een zielig verhaal heeft te gaan helpen. Voor de rest is ze bedachtzaam en ontwijkt ze het liefst elke confrontatie. Vergis je echter niet, er schuilt grote kracht in het klaar staan voor anderen. Het zorgen voor anderen is niet wat gebeurt uit zwakgebod (slaafsheid als je wil), maar uit de kracht van goedheid. De meeste anderen zijn dan ook onder de indruk van Elliot en de doortastende manier waarop zij er voor iedereen is. En hoewel Julius het anders ziet is Elliot de echte leider van de groep. Elliot heeft naast een fluit, een klein buideltje bij waar ze allerlei soorten kruiden in verzamelt. Ze verzamelt deze onderweg en regelmatig kan ze andere helpen wanneer ze bijvoorbeeld gewond zijn.

Alice (Lucht)

In de wijk Lucht waar Alice vandaan komt draait alles om logica en onderzoek. En Alice is een kei in logica. Alles wat ze ziet en hoort en meemaakt analyseert ze, ze houdt dagboeken bij en kan op die manier weken later nog informatie terugvinden die anderen alweer vergeten zijn. Doordat ze zo veel weet is ze goed in staat om de consequenties van het handelen van de groep steeds goed te overdenken. Hierdoor vindt ze vaak een oplossing wanneer het gaat om een probleem dat niet echt een praktische aard heeft. Aan domme acties heeft ze een hekel, zeker als ze er in haar ogen nog zoveel slims over had kunnen zeggen. Hoewel de anderen een grote bewondering hebben voor haar kennis, zijn ze soms wel even klaar met Alice, voornamelijk als ze weer de neiging heeft ellenlange colleges over een onderwerp te houden.

Hoeder

Hoe oud de Hoeder is, dat weet eigenlijk niemand. De Hoeder bewaakt het evenwicht tussen de elementen, zorgt dat alles in balans blijft. Geen gemakkelijke taak, want hij/zij draagt als het ware de last van de Cyclus op zijn schouders. Ondanks zijn hoge leeftijd beweegt hij/zij zich met kracht en overtuiging. Hij is naast de Hoeder (of doordat hij de Hoeder is) ook Magisch gezien de meest machtige persoon in leven, maar dit is niet genoeg. Al snel blijkt de hoeder zijn/haar ziel voor meer macht te hebben verkocht aan de Priesters van de Leegte. Hij/ zij beschikt nu niet alleen over elementaire magie, maar ook over duistere kracht. Hiermee moet hij/ zij echter wel zorgen dat de Cyclus eindigt.

Mavis (hulp van de Hoeder)

Als hulp van de Hoeder is Mavis belast met het zorgen voor de Hoeder en wanneer deze sterft wordt zij de nieuwe Hoeder. Mavis heeft niet zelf voor deze rol gekozen, ooit toen ze een klein meisje was werd zij gekozen door de huidige Hoeder. Ze heeft het hem heel lang kwalijk genomen dat ze door hem is meegenomen weg van haar ouders. Hoewel ze nu niet meer boos is en hard studeert om alles te leren wat de Hoeder weet en kan is ze nog steeds geen fan van hem. Maar pragmatisch als ze is heeft ze wel besloten er het beste van te maken.

1.4 Verhaallijn en theatermomenten

1.4.1 Scène 1: Het grote kiezen

Elliot opent haar hand, de blauwe steen die erin ligt begint te gloeien. Dit moet het zijn, het teken waarover gesproken werd. Langzaam dringt het tot haar door: "Ik ben de vertegenwoordiger van het element water." Terwijl Elliot staat weg te dromen stijgt er een luid gejuich op uit de wijk water. De menigte tilt Elliot hoog boven zich uit en plaatsen haar op de grote zeeschildpad die klaarligt in de rivier voor haar tocht richting de tempel. Onderweg bij de grote brug ontmoet ze Daisy, de afgevaardigde van de wijk Aarde. Pijsnel komt ze aangereden op haar hondenkar getrokken door vier orangerode vossen, haar lange haren elegant wapperend in de wind. Bij de tempel aangekomen worden ze welkom geheten door de Hoeder. Ze maken kennis met Julius, de afgevaardigde van de wijk Vuur en Alice, de afgevaardigde van Lucht.

De Hoeder heet hen plechtig welkom. Hij leest voor uit de profetie. Deze profetie, geschreven op een perkamentrol, wordt al eeuwen bewaard op het altaar van de tempel van de Cirkel. "Vandaag 365 jaar geleden vond voor het laatst de ceremonie plaats," zo vertelt hij hun over de cyclus van het leven, elke 365 jaar 52 dagen en 7 uur moet een afgevaardigde de ceremonie voltrekken om ons bestaan veilig te stellen. Mavis loopt zenuwachtig heen en weer achter de Hoeder. Zacht corrigeert ze de Hoeder: "Nee nee, dat staat er niet. Er staat om de elementen in balans te houden." De profetie is in een oude taal geschreven, het is moeilijk te vertalen, alleen de Hoeder en Mavis, zijn de taal machtig. Maar dan nog is er vaak discussie tussen de twee wat nu precies de correcte vertaling is. "Ja dat komt toch op hetzelfde neer", mompelt de Hoeder in zijn lange grijze baard. "Dat betekent dat deze ceremonie over 52 dagen en 7 uur zal plaatsvinden. Eén van jullie zal de ceremonie voltrekken en wordt daarmee toegevoegd aan de helden van de galerij der Cirkels. Wie van jullie dat is, dat zal de komende 52

dagen duidelijk moeten worden. Ik heb een aantal proeven voor jullie voorbereid die zullen bepalen wie de afgevaardigde zal zijn om de ceremonie te voltrekken.” “Ja ja, ik heb een aantal proeven voorbereid bedoel je”, moppert Mavis op de achtergrond, terwijl ze druk is met de laatste voorbereidingen voor de eerste proef. “Over twee dagen zal de eerste proef plaatsvinden, en dan elke 7 dagen een volgende proef. Daarna heeft de overwinnaar nog 2 dagen en 7 uur de tijd om zich voor te bereiden op de ceremonie.” “Jaja, uh nee nee, er staat 2 dagen om voor te bereiden, daarna is het zeven uur reizen naar de plek van de ceremonie.” Dat was natuurlijk weer de correctie van Mavis.

Twee dagen later staan de afgevaardigden klaar, samen met Mavis en de Hoeder. Nog een keer legt Mavis uit hoe de puntentelling gaat. Ieder duel levert de winnaar 5 punten op. (2e plaats is 4 punten, 3e plaats 3 punten, 4e plaats 2 punten. Als je de opdracht niet volbrengt, 0 punten). Er worden 4 duels (één per element) en een finale gespeeld. Dan vertelt de Hoeder hoe de proef van de Aarde eruitziet en sluit af met de magisch woorden: De cyclus draait omdat zij draait, de hoeder hoedt omdat hij hoedt, de tijd verstrijkt, het noodlot drijft dat mensen helden worden.

Proef Aarde

Na de eerste proef barst er een feestje los bij de winnaars. Dat gaat de goede kant op. Heel de wijk van de winnende afgevaardigde staat op zijn kop van uitzinnige vreugde. In de andere wijken wordt er minder gevierd al is men ook daar blij dat de cyclus-spelen zijn begonnen. Met tips en bemoedigende woorden proberen zij hun afgevaardigden zo goed mogelijk te helpen en klaar te stomen voor de volgende proef.

1.4.2 Scène 2: De proeven

Hoewel eigenlijk alleen de Hoeder de profetie van de tempel mag lezen, heeft Mavis steeds de neiging stiekem over zijn schouders mee te lezen. De Hoeder en Mavis raken in discussie over de vertaling. Mavis weet zeker dat er staat dat er balans en vrede moet zijn tussen de elementen. Geen strijd! De Hoeder is nu wel klaar met de bemoeienissen van Mavis, wat weet zij er nu van, ze is geen Hoeder en nu hij er over nadenkt weet hij niet meer zeker waarom hij haar ooit als zijn opvolger heeft gekozen. “Kijk er staat toch ‘de kampioen’ dat moet toch een van de afgevaardigden van de elementen zijn, wie anders?” De Hoeder zegt tegen Mavis dat ze eens moet stoppen met dat betweten. Mavis moet sowieso maar blij zijn dat ze een plekje in de tempel heeft gekregen. Toen haar ouders haar hier achterlieten was iedereen uit het kleine vuurdorpje bang voor haar. Ze bracht ongeluk en was vervloekt door slechte geesten. Wie heeft haar opgevoed? Juist... de tempel. Misschien is het beter dat je je hier niet mee bemoeit... je wil toch zeker niet dat jouw ongeluk het ritueel beïnvloedt? Mavis, die altijd dacht gekozen te zijn is helemaal in de war door deze woorden van de Hoeder en belooft zich in te houden.

Proef Lucht

Uitgeput van deze proef, komen Elliot, Julius, Alice en Daisy bij elkaar. De proef viel tegen en ze weten op dit moment niet zeker wie er gewonnen heeft. Ergens merken ze steeds meer wrijving tussen de Hoeder en Mavis op en ze weten nog niet zo goed hoe ze daar mee om moeten gaan. Zelf worden ze er onzeker van en dat is te zien omdat ze onderling ook steeds aan het kibbelen zijn. Ze verdenken elkaar van vals spelen en dat maakt de sfeer er niet beter op. Opnieuw wijst de Hoeder een winnaar aan en is het feest in de wijk van de winnende afgevaardigde.

Mavis besluit zelf stappen te nemen om de elementen in balans te brengen. Dat zal nog lastig gaan worden want de 4 kampioenen blijven maar met elkaar kibbelen en elkaar constant beledigen. Ze halen flauwe grappen met elkaar uit (geven elkaar water met zout te drinken, gooien ijsblokjes in elkaars shirt, elkaar laten struikelen) Vooral Elliot houdt wel van kinderachtige grapjes en Daisy mist geen kans om over iemands tekortkomingen te zeuren. Mavis probeert soms tussen beiden te komen maar eindigt dan als slachtoffer van een flauwe grap van Elliot of wordt door Daisy afgesnauwd en door Alice uitgelachen. Julius is steeds om alles boos, zeker wanneer hij het idee heeft dat hij de enige

is die de wedstrijd serieus neemt. Hij vindt de andere afgevaardigden beneden zijn stand en nu hij niet alles al gewonnen heeft, is hij steeds gefrustreerder.

Op een duistere plek, slechts verlicht door een paar fakkels in een gebouw dat veel weg heeft van een tempel, maar goed is het niet te zien, arriveert de Hoeder. Hij wordt verwacht door de priesters van de Leegte. Zes priesters, in hun donkere gewaden die hun gezichten verbergen in een zwarte leegte, staan hem op te wachten. De ceremonie is niet gemakkelijk en vereist een bloedoffer, maar de Hoeder deinst nergens voor terug, hij is gevallen voor de belofte van de eeuwigheid.

Proef Water

De score wordt weer bijgewerkt. Welk element gaat aan kop? De spanning tussen de vier afgevaardigden wordt er niet beter op, steeds meer trekken zij zich terug in hun eigen wereld en praten nauwelijks nog met elkaar.

Mavis besluit het over een andere boeg te gooien en in de hoop de afgevaardigde dichter bij elkaar te krijgen, stopt ze een liefdesbrief tussen de spullen van Alice, zogenaamd van Julius. Alice wordt hier boos over. Ze denkt dat Julius haar probeert af te leiden. Echter is Elliot nog bozer over de brief, wat denkt die loser van een Julius wel niet?! Ze wil Julius wel uitdagen voor een duel (is ze jaloers?) Julius verklaart dat hij de brief niet geschreven heeft. Bovendien zijn de ogen van Daisy veel mooier. Niet dat hij dat vindt ofzo... na wat ongemakkelijk gekibbel lijkt de spanning voor het eerst sinds dagen een beetje uit de lucht en moet iedereen lachen. Ze zitten allemaal wel in hetzelfde schuitje. Maar goed als Elliot zo graag een duel wil kan dat want het is bijna tijd voor de laatste proef.

Proef Vuur

Na deze strijd is de score voor de finale bekend. Natuurlijk wordt er gejuicht voor de afgevaardigde die aan kop staat maar de strijd is nog niet gestreden en er is nog veel mogelijk. Er is nu nog één proef die gespeeld moet worden, de grootste proef van allemaal, alle vier de elementen komen hierin terug.

De 4 kampioenen lijken toch wat gemoedelijker met elkaar om te gaan, en geven elkaar (aangestuurd door Mavis) zelfs af en toe een complimentje. De Hoeder ziet dit en is absoluut niet blij. Als er geen strijd is, hoe moet dan de kampioen gekozen worden! Hij roept de kampioen die bovenaan staat bij zich. En onthult een duister geheim. De andere volkeren zullen van de kaart geveegd worden door de natuurkrachten. Enkel het sterkste element zal overblijven. Nr.1 schrikt van dit nieuws. "Maar dit is toch wat je wil?" verklaart de Hoeder, jullie zijn het beste en de rest maar zwakkelingen die opgeruimd moeten worden, of niet dan? Hij geeft nr.1 een mooi medaillon en zegt dat hij die aan de kampioen van de 2e plaats moet geven. Dat zuigt de krachten uit iemand. Dat zal hem helpen in de strijd. Het is duidelijk dat de Hoeder probeert de kandidaten tegen elkaar op te zetten.

Als nr.1 terugkomt bij de rest is er een discussie gaande. Nr.4 begint te ontkennen dat het ritueel belangrijk is. Tja het is toch gewoon een oude legende, gewoon een kans voor de volken om te pronken, het heeft toch geen echt belang, geen waarde. Heeft er iemand wel bewijs dan? De drie kampioenen en Mavis proberen nr.1 weer bij het gezellige clubje te betrekken maar die wil van niets weten en stormt boos weg.

Nr.2 gaat er achteraan. Nr.2 probeert nr.1 op te vrolijken. Hij vertelt dat hij veel druk ervaart vanuit het thuisfront om steeds de beste te moeten zijn. "Dat zal jij ook wel hebben toch? Zo'n irritante moeder die altijd zeurt en zo'n broer die het altijd beter weet." Ze hebben een goed en eerlijk gesprek. Dan ziet nr.2 ineens het medaillon. "Wauw wat prachtig! Mag ik het eens vasthouden?" Nr.1 twijfelt duidelijk. Moet hij het geven of juist niet? Nr.1 besluit dat het toch beter is van niet en loopt weg. Nr.1 gaat op zoek naar Mavis om advies te vragen.

Nr. 1 vindt Mavis en vraagt subtiel naar de profetie. Wat gebeurt er met de andere kampioenen als hij wint? Mavis is in de war. Waarom wil je dat weten? Nr.1 geeft toe verliefd te zijn op één van de andere kampioenen en wil niet dat die persoon sterft. Dat vindt Mavis raar want er staat niets over dood in de profetie. Dan komt nr.3 aan en wil dringend Mavis spreken. Wie zijn de "Priesters van de Leegte"? Nu is de verwarring helemaal compleet. Nr.3 vertelt hoe hij de Hoeder steeds in zichzelf hoort praten tegen de Priesters van de Leegte en dat de wereld zal vergaan. Nr.1 vertelt nu wat voor een duister geheim de Hoeder hem heeft verteld. Mavis vertelt dat de Hoeder vaak dingen expres niet goed vertaald. Zou de Hoeder dan toch slechte bedoelingen hebben? Nr.2 en nr.4 komen nu ook aanlopen ze willen weten wat er aan de hand is. Nr.2 is snel overtuigd en is boos op nr.1 omdat die hem bijna het medaillon had gegeven. De Hoeder voert iets slechts uit en we moeten samenwerken om hem te stoppen. Nr.4 blijft ontkennen dit is vast een grote vergissing. Hij loopt weg en zegt dat hij wel even met de Hoeder zal gaan praten. Mavis zegt tegen de rest dat dat een goede afleiding is. Zo kan Mavis de profetie stelen en beter proberen te lezen.

Nr.4 is druk in gesprek met de Hoeder die allerlei vreemde extra verhalen probeert op te hangen en nr.4 wordt steeds banger. Dan krijgt de Hoeder door dat Mavis de profetie van het altaar probeert te stelen. Wat is hier de bedoeling van? De andere kampioenen trekken hun wapens en richten die op de Hoeder. Mavis roept dat het tijd is dat de Hoeder de waarheid vertelt en de ware profetie laat lezen. Mavis loopt naar het altaar en valt neer op de grond kermend van de pijn als de Hoeder met zijn hand die kant op wijst. De Hoeder begint lachen. "De waarheid? Jullie domme schapen hoeven de waarheid niet te weten en alleen doen wat jullie gevraagd wordt." De kampioenen willen Mavis redden en proberen de Hoeder aan te vallen, maar zij worden met de staf van de Hoeder naar achteren geduwd. Nr.1 schreeuwt het uit als zijn geliefde bewusteloos op de grond valt. Hij rent naar de Hoeder met behulp van de andere kampioenen en hangt het medaillon om de nek van de Hoeder. Die valt op zijn knieën stikkend en grijpend naar het amulet. Als hij neer gaat klinkt er een onheilspellende stem.

"Denk maar niet dat jullie gewonnen hebben. Zo makkelijk laat ik me niet verslaan. Ik ben Vatu, de leider van de Leegte, de koning van de duistere geesten. Als het ritueel niet wordt uitgevoerd zal de wereld uit balans raken. Droogte, orkanen, aardbevingen en overstromingen. Als de mensheid is uitgeroeid zal de geestenwereld weer alle ruimte hebben over dit land te heersen. Ik zal heersen. De geesten zullen vrij zijn. Jullie zijn al te laat, ik ben niet meer te stoppen."

1.4.3 Scène 3: Wat nu?

Mavis probeert nu uit alle macht de profetie juist te vertalen. Er staat iets over balans. 4 elementen en een... een... avatar? Een wat? Is dat een soort kampioen? De Hoeder is inmiddels wakker geworden maar hij heeft geen idee waar hij is of wie Mavis is... daar heb je niets meer aan. Er is nog maar 1 dag over. Wat nu? Iedereen raakt in paniek.

De vier afgevaardigden en Mavis hebben een discussie over hoe het nu verder moet zonder de Hoeder en wie moet nu de kampioen worden. Mavis, als voormalige helpster, wordt aangesteld als nieuwe Hoeder. Ze krijgt de taak om uit te zoeken hoe de kampioen aangewezen moet worden. Want het ritueel spreekt over de vier helden en de verbindende kampioen.

Iedereen is ervan overtuigd dat zij de beste zijn en dus de kampioen. Ze proberen Mavis te overtuigen, maar Mavis blijft het gevoel houden dat het anders zit, balans betekent niet winnen, dat betekent gelijk, in evenwicht, zo redeneert ze. Elk van de vier afgevaardigden probeert Mavis te overtuigen van zijn of haar winst in de hoop op de benoeming tot kampioen. Nadat de helden haar voor de zoveelste keer hebben gestoord, terwijl ze druk bezig is de profetie te interpreteren, heeft ze er genoeg van. Boos zet ze de afgevaardigden buiten de tempel en daar op het plein voor de tempel zegt ze: "Weet je wat, we doen het wel gewoon zo", ze pakt 4 steentjes op van de grond, 3 grijze en 1 gekleurde, en stopt ze in een lege buidel. "Diegene die de gekleurde pakt is de kampioen." Alle vier pakken een steentje en wanneer ze een voor een de steentjes laten zien, zijn ze allemaal grijs. Mavis kijkt in de buidel en ziet opeens nog een extra steentje, terwijl ze het steentje eruit haalt, begint het te gloeien, het is het gekleurde steentje en het heeft haar aangewezen als de kampioen. Opnieuw is

iedereen in verwarring, waar komt dat steentje vandaan en wat betekent dit nu? En belangrijker nog, als iedereen eindelijk accepteert dat Mavis blijkbaar de kampioen is en de vier afgevaardigden de balans moeten vormen, waar moet het ritueel nu gehouden worden, op een plek waar alle elementen bijeenkomen en hoe ziet dat ritueel er dan uit?

1.4.4 Scène 4: De cirkel

Terwijl ze op zoek zijn naar de juiste plek, komen ze door alle vier de wijken, maar vinden ze niks. Verslagen komen ze uiteindelijk weer terug op het stadsplein waar de tempel ligt. Nu Mavis eens goed nadenkt, alle vier de wijken grenzen aan het plein; "Het punt waar de elementen bij elkaar komen!" Dat is natuurlijk de stadstempel. Stom, hier waren we al.

De tijd dringt nog ettelijke minuten en de voortekenen van het einde van de cyclus zijn al begonnen. Terwijl ze naar de tempel rennen, valt het haar op dat deze er anders uitziet, hij lijkt groter, imposanter. De element-altaren gloeien zelfs in het afnemende licht. Mavis roept: "Iedereen naar zijn eigen altaar", maar waar moet zij nu heen, de profetie was onduidelijk hierover.

De helden zijn zwetend aangekomen bij hun altaar en leggen hun steentje erop, maar alleen bij Elliot begint het steentje blauw te gloeien, bij de rest gebeurt er niks. Elliot "Hoe deed je dat?" roept Daisy terwijl ze haar steentje opnieuw neerlegt, maar nada niks. "Ik weet het niet, ik legde hem neer en hij begon te gloeien" zegt ze terwijl ze haar zweethanden afveegt aan haar broek. "Zweet" roept Mavis "Elliot had zweethanden toen ze het steentje neerlegde en zweet is water", iedereen hou je element tegen het steentje als het erop ligt. Alice blaast tegen het steentje en het begint licht te gloeien "Het werkt!" Daisy pakt een hand zand en strooit het erover, ook haar steentje begint te gloeien. "Uh, Uh." Julius kijkt een beetje nerveus rond, "Heeft er iemand een vuurtje, mijn vuurstick... die, die doet het niet meer..." iedereen voelt in zijn zakken en niemand vindt iets, totdat Mavis de wierookbrander herinnert, misschien ligt daar nog iets, ze rent erheen en gelukkig, er is nog een lucifer. Ze rent terug naar Julius en iedereen kijkt gespannen terwijl Julius de lucifer aansteekt, hij flikkert wat en heel voorzichtig brengt hij het vlammetje naar het steentje. Gelukt, ook deze begint te gloeien, maar waar moet Mavis nu heen, haar steentje heeft ze nog in haar hand, maar er is geen 5^{de} altaar. Nu alle element-altaren gloeien, valt het haar op dat er nog een plek extra oplicht, precies tussen alle andere altaren.

De steen van Mavis lijkt haar richting de plek tussen de altaren te trekken en wanneer ze daar aankomt straalt haar steen met zo'n licht dat iedereen verblind is. "Het is als een flitser die afging en iedereen keek erin." Bekomen van de flits spreekt Mavis de rituele woorden uit die elke hoeder voor haar heeft gesproken: "De cyclus draait omdat zij draait, de hoeder hoedt omdat zij hoedt, de tijd verstrijkt, het noodlot drijft dat mensen helden worden doet. De balans der elementen dat iedereen verweeft in een leven dat de toekomst heeft."

Gejuich barst los, de cyclus is herstart. Julius valt Daisy in de armen en in dat moment is er ruimte voor verliefdheid. Alice stapt een beetje nerveus naar Mavis, "Uhh... Mavis, nu jij de Hoeder bent, heb je misschien nog een assistent nodig?"

"De cyclus is weer gestart" zegt Mavis. "Mogen onze opvolgers het de volgende Cyclus makkelijker hebben", terwijl op de achtergrond de nieuwe cyclus weer begint af te tellen.

De afvaardigden besluiten gezamenlijk door de stad en in elke wijk feest te vieren, want dat hoort er natuurlijk ook bij.

1.4.5 Vervolg op de LSW

Het rad van de tijd draait rond en het tijdperk eindigt. De cyclus herstart zich, hoeders komen en gaan en proeven worden gestreden. Maar daarmee kan ook het kwaad elke cyclus het weer winnen van het

goede? Het kwaad is nu beteugeld maar niet verslagen, het wacht in het duister, groeit sterker en wanneer het tijdperk daar is zal het opnieuw proberen de aarde en al wat leeft in zijn macht te krijgen.

1.5 Tips en trucs voor bij het theater

1.5.1 Tips specifiek voor dit thema

Het verhaal is zo ingedeeld dat je de tekst onder elk kopje als theaterscene kunt uitspelen, maar je kunt ook meerdere kopjes samenvoegen tot één scène. Daarnaast is het goed om na te denken over welke scènes je samenvoegt tot theatermomenten. Logisch is om daarvoor scènes samen te voegen. Het aantal scènes staat echter niet vast, omdat dat zoals eerder beschreven, afhangt van de keuze om proeven al dan niet in het theater te spelen. Wanneer de proeven niet in het theater worden uitgespeeld maar door de scouts worden gedaan is het goed om een theatermoment te starten met dat een proef net is afgelopen, zodat themafiguren het over het verloop van de proef kunnen hebben. Bij vier theatermomenten op je RSW kun je steeds één of twee kopjes per moment uitspelen. Bij drie theatermomenten raden we aan er meer te combineren of de proeven als middag-/avondspel te spelen.

Tijdens het grote kiezen wordt er gesproken over het rijden op een kar getrokken door vossen of gedragen worden door een schildpad. Dat is wellicht uitdagend om te realiseren. Deze dieren zijn gekozen vanwege hun link met het element waar ze bij horen. Je kunt hier ook kiezen voor het uitreiken van een totemdier, in de vorm van een beeld of knuffel. Daarnaast is een kar wellicht wel een optie en is deze te beschilderen met de dieren die bij het karakter passen.

De Hoeder is een wat mysterieus figuur. Is het lastig om deze goed vorm te geven kan het helpen om diens gezicht helemaal niet te laten zien, door een kap ver over zijn/ haar hoofd te trekken of door het gebruik van een masker.

Denk aan een oosters tintje, gebruik papieren lampionnen, gebruik wierook en draken. Dit klinkt allemaal heel cliché maar helpt om een sfeer neer te zetten en scouts mee te nemen in een andere wereld.

Aan het einde, de scene in de tempel kun je niet daadwerkelijk in een tempel spelen. Dat zou het spel onzichtbaar maken voor de scouts die als het ware buiten de tempel zitten. Dus de aankleding van het theater moet dan in zijn geheel binnen in een tempel zijn maar door het slim plaatsen van halve zuilen, of tempel elementen kun je het decor ook zo maken dat scouts wel alles kunnen zien en je ook kunt wisselen in het spel tussen binnenin de tempel en erbuiten.

1.5.2 Tips voor theater algemeen

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat zelf hard om de zelfbedachte grappen kan lachen is essentieel. Scouts zijn in een hele leuke leeftijd: platte humor mag!
- Timing is alles: geef grapjes de tijd om gesnapt te worden. Dat betekent niet meteen doorpraten maar even een pauze laten vallen.
- Vaak gaat veel van je theatertijd verloren in het introduceren van je figuren in het verhaal. Meestal wordt het dan een heel gedoe om dat voor elkaar te krijgen. Dit los je op door een line-up aan het begin te maken. De figuren komen een voor een op, een voice-over vertelt iets over ze en als alle figuren zijn geïntroduceerd begint het verhaal pas.
- Als de mensen die je voor het thema beschikbaar hebt minder bedreven zijn in toneelspelen en teksten onthouden of als er geen tijd is om het toneel van tevoren uitgebreid te repeteren, kun je er ook voor kiezen om het themaverhaal in voorleesvorm te schrijven en door een verteller te laten lezen terwijl anderen op het toneel uitbeelden wat wordt verteld.
- Maak van tevoren een vlog, hierin kun je thema introduceren maar kun je natuurlijk ook gebruiken om alle figuren vast bekend te maken bij de scouts.

- Let op: wat heel vaak gebeurt, is dat acteurs door elkaar praten, dat is niet te volgen voor publiek. Daarnaast is het heel belangrijk om niet met de rug naar het publiek toe te staan. Ook dit maakt het verhaal niet te volgen.
- Wanneer je wil dat iemand boos speelt, komt het vaak krachtiger over om niet te gaan schreeuwen maar juist heel ingehouden en zacht te praten.
- Vaak is decor een moeilijk iets. We beschikken nu eenmaal niet over een Joop van der Ende toneel dat automatisch alle verschillende settings tevoorschijn tovert. Kortom: wees creatief. Een hoop gereedschap en een stuk van een auto of een speelgoedauto worden een werkplaats om te sleutelen. Een infuuspaal wordt een ziekenhuiskamer. Zorg met een donker doek voor een achterwand waar je achter kunt verdwijnen en ook spullen achter kunt zetten en weer bijhalen.
- Maak van meer dan alleen acteren gebruik: zang en zelfs dans maken theater levendiger! Wel alleen doen als de zang redelijk zuiver is en de dans redelijk strak.
- Tot slot komen we nog een keer terug op het plezier: houd ruimte voor last-minute dingen om die tijdens het kamp gebeuren nog te verwerken in het theater maar ook om grappen die niet in het script staan maar wel tijdens het repeteren op komen borrelen ruim baan te geven.
- Kom je er echt niet uit? Vraag om hulp, denk aan de lokale theatervereniging, of mail de spelspecialisten (spelspecialisten@scouting.nl). Via de spelspecialisten kan je ook in contact komen met het theaterteam van de LSW.

2 Weekendverloop

Er zijn twee opties: een compleet weekend vanaf vrijdag of een weekend van zaterdag en zondag, hieronder staat een voorbeeld van beide versies van de RSW uitgewerkt. Op verschillende momenten vinden beoordelingsmomenten van het kampterrein plaats. Ook kunnen scouts punten verdienen met bijvoorbeeld de hike en overige activiteiten.

3-daagse RSW

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Vrijdag	Avond	   	Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Opening thematheater		
			Ren- of ruilspel	Begin met een kort spel waar scouts hun energie in kwijt kunnen.	Sport & Spel
			Kennismakingsspel	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts en hun (subgroep) uniek maakt.	Identiteit
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag		Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury.	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond	 	Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend	 	Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag	 	Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

2-daagse RSW

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Zaterdag	Ochtend		Opening thematheater		
			Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag	 	Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken.	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury.	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond		Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

2.1 Kampopbouw

2.1.1 Algemene kampaankleding:

Geef het kamp voor dit thema een oosters tintje. Denk hierbij aan yin en yang of aan symbolen voor de vier elementen. Verder is het kampterrein in feite 1 grote stad met 4 wijken (de subkampen). En steden hebben bijvoorbeeld ook plekken zoals een markt (waar eten wordt uitgedeeld), een school (waar element sturen wordt geleerd) en sportfaciliteiten (plek waar de spellen plaatsvinden), deze zou je ook in thema kunnen aankleden.

Voor bijvoorbeeld de paden/wegen tussen de subkampen en de andere plekken kan je ook leuke straatnamen bedenken en deze op wegwijzers zetten.

2.1.2 Subkampen

Bij de kampopbouw kun je ervoor kiezen de ploegen in te delen in verschillende subkampen. Elk subkamp kan daarbij een wijk/element toegewezen krijgen die ze kunnen verwerken in de specifieke thema-aankleding van hun kampterrein.

De stad is opgedeeld in vier wijken en een centraal plein, elke wijk heeft een bepaald element waar zij de focus op leggen. Het centrale plein zou een neutraal element kunnen zijn.

Extra tips voor verwerken activiteiten gebieden bij de kampopbouw:

- Maak per subkamp (of over de hele RSW) een posterbord, waar de ploegen of afzonderlijke scouts iets kunnen achterlaten (ook handig voor de RSW-krant). **ID**
- Weersvoorspellingen doen zonder informatie van buitenaf. **BL**

2.2 Voorbeeldactiviteiten kampopbouw

2.2.1 Lijn van elementen

Thema-invulling

Jullie wijk is natuurlijk de beste, maar hoe kan je laten zien dat je ook echt bij de wijk hoort, door het element en de kleuren van jullie wijk te tonen.

Doel van de activiteit

De scouts maken een vlaggenlijn in de kleur/ element van hun subkamp, die ze om hun kampementje kunnen hangen.

Beschrijving

Vlaggenlijn maken waarin ieder lid van de ploeg een eigen vlaggetje knutselt, de vlaggetjes zijn persoonlijk en specifiek voor jullie ploeg, maar gebruiken ook elementen van het subkamp. Je kan er iets op tekenen dat jou als persoon/scout omschrijft, iets in de kleuren van de wijk, of iets wat jullie ploeg afzet tegen de rest. De vlaggetjes kan je dan ophangen om je kampterrein mee te versieren.

Vorbereiding

- Regelen knutselspullen

Materiaal

- (Gekleurd) papier
- Scharen
- Dun touw
- Pennen/potloden/stiften/krijt/verf
- Overige knutselspullen (glitter, lijm, stickers, confetti)

Tips en veiligheid

- Laat de jeugdleden voornamelijk hun eigen creativiteit gebruiken.
- Maak een voorbeeld vlaggetje, zodat de vlaggetjes ongeveer dezelfde grootte hebben
- Je kan gebruik maken van natuurlijke materialen of afval zoals blaadjes of verpakkingen om de vlaggetjes te versieren. Let er dan wel op dat deze 'schoon' zijn.
- Indien het rond de keuken hangt, let erop dat deze niet te dicht in de buurt van het gaststel hangt.

Tips voor puntentelling

- Let op of iedereen bezig is, bij grote ploegen kan je dit goed naast de kampopbouw doen.
- Is alles opgeruimd en wordt er goed omgegaan met het materiaal.

2.3 Opening

Alle scouts verzamelen rond de vlaggenmast en openen zoals normaal. Eventueel scouts per subkamp/wijk bij elkaar laten staan.

Na de officiële opening wordt het thema verder geïntroduceerd en wordt vast uitleg gegeven over de overkoepelende kampopdracht (OKO). Zie voor mogelijke OKO-spellen hoofdstuk 2.10.

2.4 Kennismakingsspel

2.4.1 Ken je rot

Thema-invulling

Op het centrale plein lopen scouts van alle wijken door elkaar. Hoe hou je iedereen uit elkaar, wat zijn de verschillen tussen de wijken en wat zijn de overeenkomsten.

Doel van de activiteit

Het leren kennen van de deelnemende scouts op een speelse en actieve manier.

Beschrijving

Een op 'ren je rot' gebaseerd kennismakingsspel. De leiding stelt vragen en de scouts rennen naar de categorie waar ze bij horen. Bijvoorbeeld op leeftijd, scouts die 11-12, 13-14 en 15 zijn, geen foute antwoorden, puur om te zien waarbij ze horen en wie nog meer in die categorie valt. Andere categorieën: haarkleur, schoenmaat, favoriete element, aantal bezochte landen, etc. Misschien wonen ze wel in een andere wijk, maar zo zien ze dat ze toch overeenkomsten hebben die hun wijk overstijgt.

Vorbereiding

- Zorg dat je van tevoren een lijstje met vragen hebt en dat er een speelveld is uitgezet.

Materiaal

- Lijstje met vragen.
- Speelveld met afbakening.

Tips en veiligheid

- Zorg dat er genoeg ruimte is voor alle scouts om rond te rennen zonder elkaar in de weg te lopen.
- Let op, vooral bij het bedenken van de vragen, op sociale veiligheid.

Tips voor puntentelling

- Niet van toepassing.

2.5 Ren- of ruilspel

2.5.1 De kiesceremonie

Thema-invulling

Onderdeel van de eerste proef is een speciale kiesceremonie gehouden door de hoeder, echter moeten hier speciale stenen voor worden gebruikt. Op het moment hebben we te weinig kiesstenen en deze moeten naar de stad worden gebracht, echter liggen er mysterieuze figuren in donkere gewaden op de loer om de steentjes te stelen en de ceremonie te dwarsbomen. Kunnen de scouts genoeg stenen naar het centrale plein brengen om de ceremonie door te laten gaan?

En welke wijk is hier het beste in?

Doel van de activiteit

Smokkelspel waarbij de scouts wat meer achtergrondverhaal meekrijgen en zich kunnen af gaan vragen wie deze mensen zijn die de ceremonie willen tegenhouden.

Beschrijving

De kinderen beginnen in een post van hun wijk en krijgen steentjes die ze naar een eindpost, het centrale plein, moeten brengen. Ondertussen kunnen ze getikt worden door de Priesters van de Leegte, dan moeten ze het steentje afgeven. Het doel is om zoveel mogelijk steentjes af te geven bij de eindpost.

Vorbereiding (+- 30 minuten)

- Speelveld uitzetten
- Posten verdelen
- Steentjes verdelen over de posten

Materiaal

- Steentjes
- Gewaden voor de priesters

Tips en veiligheid

- Een leuk spel om rond het eerste theaterstuk te spelen, maar dan moeten de scouts al wel kennis hebben van de kiesceremoniën.
- Kies een vlak terrein, pas op met wortels van bomen etc, vooral in het donker.

Tips voor puntentelling

- Je zou verschillende soorten steentjes kunnen gebruiken, die meer punten waard zijn.

2.6 Hike

2.6.1 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken

Hoe laat moeten we waar zijn?

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hiketechniek.

Thema-invulling.

Het begint nu wel krap te worden, de scouts moeten wel op tijd terug op het centrale plein zijn, in ieder geval voordat de cyclus eindigt, gelukkig hebben ze nu een boel klokken die ze kunnen helpen om snel naar de volgende post te gaan.



Doel van de activiteit

De scouts lopen een stuk van de hike aan de hand van een serie van uurwerken, elk uurwerk staat op een andere tijd en bevat twee verschillende wijzers, waarvan er op één duidelijk een N op staat. De wijzer met de N is de noordpijl en de andere wijzer wijst de graden aan waar ze heen moeten, de lengte daarvan is de lengte hemelsbreed op een kaart die ze hebben. Als ze een uurwerk hebben gelopen en/of op de kaart hebben gezet, kunnen ze de volgende pakken. Als ze alle klokken hebben opgelost weten ze de locatie van de volgende post.

Beschrijving

- De route staat uitgewerkt als uurwerken in het hikeboekje samen met een (gedeelte van een) stafkaart en vormt een variant van een vectorroute.

Vorbereiding

- Route uitzetten (20 minuten tot half uur).
- Route verwerken (1 uur).

Materiaal

- Hikeboekje met uitgewerkte techniek
- Kaart, kaarthoek meter en kompas

Tips en veiligheid

- Gebruik duidelijke wijzers/plaatje
- Zorg voor hesjes, noodenveloppen e.d.
- Pas op voor grote wegen

2.6.2 Voorbeeldactiviteiten hikeposten

Teken het door

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost.

Thema-invulling

Met al die duistere Priesters van de Leegte en hun hulpjes overal, hoe kan Daisy tegen Julius zeggen dat zij ook zijn ogen mooi vindt, zonder dat de Priesters het komen te weten. Ze weet het, ze geeft een bericht door, door het bij een bekende op de rug te tekenen, die tekent het dan bij een andere weer op de rug en uiteindelijk tekent iemand het bij Julius op de rug, dat moet wel werken, dat kan niet verkeerd gaan.

Doel van de activiteit

De ploeg moet een tekening/woord doorgeven door het op elkaars rug te tekenen, de laatste moet melden wat het bericht was.

Beschrijving

De ploeg gaat op een hikepost achter elkaar staan, de voorste krijgt een vel papier en een pen, de achterste in de rij krijgt of een woord of een tekening te zien en moet die op de rug van de scout voor hem tekenen met zijn vingers. Als de voorste het bericht op zijn rug heeft ontvangen, mag die het tekenen op het papier.

Vorbereiding

- Verschillende simpele figuren gerelateerd aan het thema, denk aan symbolen of duidelijke gebouwen zoals de tempel.
- Woorden/termen die te maken hebben met de elementen of iets anders uit het thema.

Materiaal

- De figuren en woorden
- Pen en papier

Tips en veiligheid

- Hou het bij simpele duidelijke figuren en makkelijke woorden.
- Er is fysiek contact tussen de scouts, niet iedereen is daar op haar/zijn gemak bij, mensen komen in elkaars persoonlijke ruimte. Let daarop, door fluisteren is ook een optie.

Tips voor puntentelling

- Kijk naar herkenbaarheid van de oorspronkelijke tekening en naar het resultaat, het is verre van perfect, maar wanneer je wat kan herkennen, dan kan je daar punten voor geven.
- Aantal doorgegeven berichten in een bepaalde tijd.

De grote botenrace

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost.

Thema-invulling

De grote botenrace, de ploeg is aangekomen in wijk Water en toevallig is vandaag de jaarlijkse botenrace.

Doel van de activiteit

De ploeg moet een bootje maken van materialen die ze bij hebben (of in de omgeving kunnen vinden). Daarna kunnen ze die racen tegen de klok of elkaar.

Beschrijving

Aan de hand van knutselmateriaal en/of materiaal uit de omgeving, takjes, blaadjes etc. maakt de ploeg een of meerdere bootjes, deze laten ze door een traject varen en de snelste score wordt de score voor de ploeg.

Vorbereiding

- Voorbeeld bootjes maken.
- Traject waar de bootjes op kunnen racen, dit kan ook een afstand in een beekje zijn, bakken water met overloopjes etc..

Materiaal

- Knutsel materiaal
- Papier

Tips en veiligheid

- Vermijd sloten met steile oevers.
- Zorg voor dekens, voor het geval dat het misgaat en een scout wordt doorweekt.

Tips voor puntentelling

- Tijd die het bootje over het traject doet.
- Creativiteit mag ook gewaardeerd worden en zeer mooie bootjes kunnen bonuspunten krijgen.

2.7 Koken

2.7.1 Wat eten we vandaag?

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht.

Thema-invulling

Tijdens de rondtocht komen de scouts in alle wijken en in aanraking met de culturen daar. Elke wijk heeft eigenaardigheden, dat kan op het gebied van de kunst, van religie, maar ook op het gebied van het eten zijn.

Doel van de activiteit

De scouts gaan zelf met de gegeven ingrediënten maaltijden maken uit verschillende culturen. Aangezien het thema redelijk oosters is, kan je denken aan Aziatisch, zoals Japans, Chinees of Indiaas.

Beschrijving

Tijdens het gehele weekend krijgen de scouts elke keer de ingrediënten voor verschillende maaltijden zonder dat ze weten wat ze ervan en hoe ze het moeten maken. Het is de bedoeling dat zij zelf gaan ontdekken dat het gaat om maaltijden die bij bepaalde wijken horen. Je kan het ook koppelen aan de proeven die gedaan worden door de kampioenen of aan de elementen.

Bijvoorbeeld een 'pittige' curry voor het element vuur, of een maaltijdsoep voor het element water, een chocolade toetje voor aarde en als je het complex wilt maken, een Crème Brûlée als combinatie van vuur en lucht.

Vorbereiding

- Voor elke maaltijd een menu uitzoeken met de benodigde ingrediënten.
- Dit vraagt van de foeragemeester een behoorlijke inzet. Zij moeten immers de ploegen voorzien van de juiste ingrediënten.

Materiaal

- Per maaltijd de benodigde ingrediënten per ploeg.

Tips en veiligheid

- Let op hygiëne tijdens het koken
- Zorg dat de gaststellen goed zijn aangesloten

Tips voor puntentelling

- Staf komt bij elke maaltijd langs om te controleren of alle ingrediënten gebruikt worden en of de maaltijd bereid wordt zoals bedacht (zonder dat ze weten hoe).
- Als de ploeg de gerechten presenteert kunnen ze extra punten verdienen door het in thema te doen

2.8 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)

2.8.1 Het feest der elementen!

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Bonte avond/ non competitief.
- Dagdeelvullend spel.

Thema-invulling

Na een spannende strijd is er natuurlijk ook tijd voor ontspanning en wat is nu een betere ontspanning dan een feest, de kampioenen leren elkaar beter kennen en misschien bloeit er nog wel iets op tussen bepaalde mensen!

Doel van de activiteit

Een gezellige non-competitieve activiteit, de scouts kunnen feesten met elkaar, kleine activiteiten doen of gewoon lekker genieten van het kampvuur/theater.

Beschrijving

Een uitgebreid kampvuur programma in het thema, laat de kampioenen ook lekker meedoen of misschien zelfs het kampvuurprogramma leiden. Julius wil vast een groot kampvuur aansteken met

zijn (on)betrouwbare aansteker. Alice heeft goede ideeën voor liederen die gezongen worden en het blijkt dat Mavis in haar vrije tijd een echte DJ is. Ook is er ruimte voor de grote Elementen quiz.

Vorbereiding

- Kampvuur programma vorbereiden
- Quizvragen vorbereiden
- Eventueel kleine activiteiten die tussendoor kunnen, non-competitieve posten

Materiaal

- Hout, bijl, aanmaakmateriaal
- Drinken, chips, snacks
- Materiaal voor de posten

Tips en veiligheid

- Als je een kampvuur houdt, zorg ervoor dat er genoeg blusmateriaal en een EHBO doos in de buurt is. Laat de scouts afstand houden en zorg dat er een vuurmeester is en alleen de vuurmeester gaat over en is verantwoordelijk voor het vuur.
- Als je een bandje kan regelen is dit een leuk moment om ze te laten spelen.

2.9 Postenspel

2.9.1 Handelsstad

Thema-invulling

De stad is een echte handelsstad, zo heeft elke wijk wel zijn specialiteiten door de verschillende culturen. De ploegen moeten langs verschillende handelsposten in de verschillende wijken gaan om zoveel mogelijk te handelen.

Elke wijk heeft natuurlijk zijn eigen spullen en specialiteiten en die zijn soms gewild in andere wijken. Is jouw ploeg het beste in handelen?

Beschrijving

Voor dit spel kan je het '[Middeleeuws Handelspel](#)' (Activiteitenbank)' omschrijven naar de 4 wijken (en als vijfde handelspost zou je de tempel/ centrale markt kunnen gebruiken).

Vorbereiding

- 30 minuten: posten opbouwen en aankleden.
- 30 minuten: geld + handelswaar maken. Met Monopolygeld kun je de tijd verkorten maar is minder leuk.

Materiaal

- Nèpgeld
- Kaartjes met handelswaar
- Spelmateriaal per wijk
- Spelmateriaal per extra post/ bandieten

Tips en veiligheid

- Je kan dit spel ook uitwerken als de hike, alle posten die ze onderweg tegenkomen zijn van een bepaalde wijk en daar kunnen ze ook nog handelen. Je krijgt dan uiteindelijk ook nog een score van het geld dat ze verdiend hebben over de hele hike naast de score voor de posten.
- Zorg dat er EHBO-ers rondlopen.
- Hulpjes van de priesters van de leegte kunnen de ploegen 'overvallen' en hun handelswaar afpakken.

- In plaats van alleen handelsposten zou je ook posten kunnen toevoegen, waar ploegen handelswaar en of geld kunnen inzetten en dan een activiteit tegen een andere ploeg kunnen doen. De winnaar krijgt de pot.
- Of een ruilpost waar ze in Kolonisten van Catan-stijl, handelswaar kunnen ruilen, hier kan je per ronde ook de ratio aanpassen, bv 3 tegen 1 of 2 tegen 1.

Tips voor puntentelling.

- Per overval door de bandieten, zou je punten aftrek kunnen doen. Dus een ploeg die het lukt om te handelen zonder dat ze overvallen worden, heeft een voordeel.

2.9.2 *Tourist in eigen stad*

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Non-competitief spel

Thema-invulling

Nu de cyclus eindigt en de mensen vaker bij elkaar komen, voor de kampioenenstrijd, op het centrale plein, zijn ze ook wel wat meer benieuwd wat er wat bij de andere wijken allemaal te doen is. Ze gaan op bezoek bij de andere wijken en ontdekken leuke nieuwe activiteiten.

Doel van de activiteit

Bezoek de andere wijken en neem deel aan nieuwe spannende activiteiten.

Beschrijving

Elke wijk heeft zo zijn eigen cultuur, je kan het zien in het eten wat ze maken, de kleren die ze dragen, maar ook in de activiteiten die ze doen. Verdeel je speelveld in 4 of 5 'wijken' en elke wijk heeft meerdere posten. Elke ploeg krijgt een strippenkaart waarop ze voor elke wijk een bepaald aantal posten kunnen afstrepen, dit om te voorkomen dat ze niet steeds dezelfde post blijven doen.

Vorbereiding

- Strippenkaarten maken
- Posten voorbereiden

Materiaal

- Strippenkaarten
- Benodigheden voor de posten

Tips en veiligheid

- Deze activiteit kan ook als een non-competitieve gedeelte van de RSW worden gebruikt. Dan koppel je geen puntentelling aan de posten.

Tips voor puntentelling

- Naast de punten van de posten kan je ook kijken naar wie er het eerste klaar is
- Het aantal posten dat ze gehad hebben

2.10 OKO (overkoepelende kampopdracht)

2.10.1 *Supporters*

Thema-invulling

De strijd der elementen is natuurlijk een groots evenement, dus hoe kan je je support het beste laten zien? Door voor jullie wijk / kampioen het mooiste wapenschild te maken.

Doel van de activiteit

Tijdens de RSW maken de ploegen een wapenschild waar hun kampioen / wijk in gerepresenteerd wordt.

Beschrijving

Maak een wapenschild in mozaïek. In dit mozaïek zie je duidelijke het element van je wijk terug. Denk goed na over de vorm en de kleuren die je wil gebruiken. Het mozaïek maak je helemaal van gerecycled materiaal dus wees creatief. Teken eerst op een karton de vorm die je wil hebben en maak van het materiaal dat je hebt gevonden kleine stukjes die je sorteert op kleur. Daarna kun je die stukjes op de goede plek plakken om je wapenschild tot leven te brengen.

Vorbereiding

- Geen voorbereiding vooraf, maar tijdens het weekend zelf materialen 'verzamelen' om het schild van te kunnen mozaïeken.

Materiaal

- Kartonnen doos waar ze hun schildbasis van kunnen maken
- Knutselmateriaal
- Chipszakjes/ eierdozen/ snoeppapiertjes, dopjes en andere te recycelen materialen
- Schaar / lijm

Tips en veiligheid

- Laat de jeugdleden voornamelijk hun eigen creativiteit gebruiken.
- Het is een kans om je wijk op te ruimen en de gevonden afvalmaterialen te kunnen recycelen in het wapenschild.
- Je kan per subkamp een specifiek element laten uitdelen wat de ploegen in het schild moeten verwerken, een logo, een handvol gekleurde steentjes in de kleur van het subkamp etc.
- Indien afvalmateriaal gebruikt wordt, let erop dat het schoon is voordat het verwerkt is.

Tips voor puntentelling

- Het moet duidelijk zijn bij welke wijk het schild hoort.
- Zijn de specifieke elementen die ze moesten opnemen verwerkt?

3 Activiteitengebieden in thema

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met het thema 'De elementen uit balans!'. Aan het einde van het hoofdstuk staan nog wat voorbeeldactiviteiten uit verschillende activiteitengebieden.

3.1 Internationaal

Binnen dit activiteitengebied komen de scouts in aanraking met andere culturen en Scouting wereldwijd. Wereldwijd wisselen scouts ideeën en ervaringen uit met andere scouts. Door deelname aan internationale kampen of jamborees kunnen scouts contact leggen met hun medescouts uit het buitenland.

3.1.1 Activiteitengebied in thema

Scouting wereldwijd/Internationale uitwisselingen

De mensen uit de wijken komen samen op de centrale markt en hier ontmoeten ze elkaar, ontstaan vriendschappen en wordt handel gedreven.

Culturen

Elke wijk heeft zijn eigen cultuur gebaseerd op het element van de wijk, dit uit zich in eten, (spreek)taal, de scouts kunnen kijken wat de verschillen, maar belangrijker ook de overeenkomst is tussen de verschillende wijken.

3.1.2 Verwerken in activiteiten

Koppel verschillende programmaonderdelen aan een wijk. Voor de activiteiten kun je inspiratie halen uit de proeven in het themaverhaal. Op het moment dat bijvoorbeeld de proef voor aarde wordt gehouden, kan je dit koppelen aan de wijk. Zorg voor activiteiten die focussen op doorzetting, kalmte.

3.2 Expressie

In dit activiteitengebied gaat het over jezelf uiten in vele vormen. Deze vormen kunnen tegengesteld zijn aan elkaar, maar het mooie van expressie is dat het ook weer nieuwe creatieve dingen op kan leveren.

3.2.1 Activiteitengebied in thema

Dansen en muziek maken

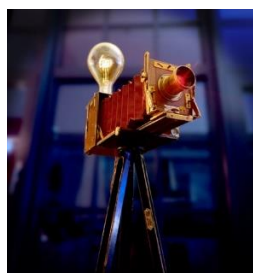
Elke wijk heeft natuurlijk zijn eigen dans en muzieksoorten, dit kan je goed gebruiken om een leuke (non-competitieve) post te maken.

Grafische technieken en handvaardigheid

Dit komt goed van pas tijdens het maken van versieringen voor de wijken of de opmaak van de kampkrant.

Filmen en fotograferen

Hoewel de stad een Aziatische setting is, kan je in thema ook leuke foto's maken voor de kampkrant. Ook zou je een 'oude' camera kunnen maken en gebruiken als een soort van photobooth.



Schriftelijke expressie

Dit komt terug in het maken van de kampkrant.

Toneelspelen

Bij het koken moeten ze de gerechten opdienen aan de jury, als ze dit in thema (van het element bv) doen, spelen ze ook toneel.

3.2.2 Verwerken in activiteiten

Laat medewerkers als reporters door het kampterrein heen lopen en nieuws vergaren. Dit kunnen natuurlijk verslagleggingen zijn, maar bijvoorbeeld ook ouderwetse zwart/wit foto's met een 'oude' camera.

3.3 Identiteit

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groepsidentiteit en levensovertuiging. Scouts denken na over hun eigen identiteit. Wat maakt ze bijzonder, of anders dan anderen? Natuurlijk speelt levensovertuiging hier een belangrijke rol in. Durven ze zichzelf helemaal bloot te geven? Ook alle ploegen en subkampen hebben een eigen identiteit. Dat begint al met een passende (thema)naam voor het team en/of subkamp. Denk hierbij ook aan taalgebruik of uitdrukkingen die vaak gebruikt worden.

3.3.1 Activiteitengebied in thema

Zelfbeeld

Elke kampioen weerspiegelde iets van haar/zijn element, Daisy heeft het rotsvaste doorzettingsvermogen van aarde, Julius het vurige aanstekelijke enthousiasme, Alice het analyserende van Lucht en Elliot haar inlevingsvermogen dat bij water hoort. De scouts kunnen zich, aan de hand van hun zelfbeeld, indelen in de wijken/element.

Groep

Een groep/ploeg met alleen Alice's of Juliussen kan een boel oplossen, maar als je elkaar aanvult met je karaktereigenschappen kom je verder. Een gemende ploeg met alle karaktereigenschappen is stabiel en kan dingen vanuit meerderen kanten aanpakken, bekijk samen met de scouts hoe de verdeling is binnen de ploeg, zijn ze sterker in een bepaalde aanpak, of zwakker in een andere? Je kan ook naar de verdeling van de "Stad van Axen" kijken, hier zijn de wijken verdeeld aan de hand van dieren die een gekoppelde sociale rol hebben.

zie [Samenvatting Stad van Axen](#).

Levensovertuiging

Je levensovertuiging heeft ook invloed op hoe je in de wereld/stad bent. Zo kan je uit religieuze overtuiging op bijvoorbeeld de zondag niet naar de markt gaan. Andere bewoners uit andere of misschien wel uit dezelfde wijk hebben hier misschien een andere kijk op. Het is een mooi onderwerp om samen over te kunnen praten.

3.3.2 Verwerken in activiteiten

Ga met de scouts in gesprek over identiteit en karaktereigenschappen, wat zijn de overeenkomsten en verschillen met je vrienden? Welke invloed hebben je karaktereigenschappen op je vriendschappen?

3.4 Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij horen in dit activiteitengebied. Scouts kunnen zelf nadenken over hun bijdrage aan de samenleving. Welke doelen willen ze bereiken in de samenleving? De scouts kunnen zich als groep inzetten om deze doelen te bereiken.

3.4.1 *Activiteitengebied in thema*

Je eigen omgeving

De wijken staan al eeuwen in het teken van hun element. Hoe is dat met de omgeving van de scouts, zijn daar nog kenmerken te vinden van vroeger en hoe uit zich dat nu? Wat is de beek in Beek, is er nog steeds goed contact tussen de Hanzesteden etc.

Cultureel erfgoed

De tempel is een van de oudste gebouwen van de stad, zijn in er in de steden van de scouts ook oude gebouwen of ander cultureel erfgoed te vinden? Misschien is er zelfs iets op je groep dat gezien kan worden als cultureel erfgoed van je groep?

Maatschappij

Samen herstarten de kampioenen (en dus in het verlengde daarvan de wijken) weer de cyclus. De maatschappij pakt dus samen een probleem aan. Hoe gaat dat in jouw wijk of buurt?

Je kunt een handtekeningenactie online opzetten om bijvoorbeeld het wijkbestuur of de burgemeester en wethouders te bewegen tot actie. Denk hierbij aan het plaatsen van ondergrondse afvalcontainers, het creëren van een trapveldje of het helpen bij het zoeken voor een nieuwe blokhut voor je Scoutinggroep.

3.4.2 *Verwerken in activiteiten/kampaankleding*

Alles staat in het belang van de wijk, hoe kunnen we zo goed mogelijk de wijk promoten, presenteren en zichtbaar maken?

Maak supporterposters, -vlaggen en -liederen voor jullie kampioen, met daarop aanmoedigingen voor jullie kampioen, haar/zijn sterkste punten.

3.5 **Veilig & Gezond**

Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel).

3.5.1 *Activiteitengebied in thema*

Koken/voeding

Ploegen maken een maaltijd gebaseerd op hun element en presenteren dit in thema.

Veiligheid

Hoe ga je veilig om met je element, elk element heeft ook zijn gevaarlijke kanten, hoe ga je hier zo veilig mee om?

EHBO

Hoe kunnen de elementen helpen bij verwondingen of bij het voorkomen daarvan?

Omgaan met elkaar

Extra punten wanneer je een andere ploeg uitnodigt om samen te koken.

3.5.2 *Verwerken in het centrale kamp-/dagthema/ activiteiten*

Dit activiteitengebied komt op verschillende plekken terug in het programma, onder andere tijdens de maaltijden. Daarnaast kan je het ook goed gebruiken als losse posten in een postenspel.

- EHBO-post
- Vuur post

3.6 **Uitdagende Scoutingtechnieken**

Hieronder vallen de vaardigheden in overleving, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als 'typisch Scouting' zullen zien. Bij scouts draait het erom dat je deze technieken zelfstandig, op een goede manier leert beheersen en in samenwerking binnen je ploeg elkaar versterkt en dingen leert. Iedereen heeft wel iets waar hij of zij het sterkst in is.

3.6.1 Activiteitengebied in thema

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Alle elementen komen samen bij primitief koken, of je nu een oventje in de grond maakt of een vuurtafel, waarop je gaat koken, dus het is leuk om je gerecht primitief te koken.

Kaart, kompas en routetechnieken

Naast uitgewerkte routetechnieken in deze brochure, zou je o.a. ook een GPS-tocht door lokale wijken kunnen doen, of geocaches kunnen uitzetten in het thema van de elementen.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren

De scouts zouden een brug kunnen pionieren, zodat ze makkelijk van een wijk naar een andere kunnen.

Kamp/bivak

Probeer je kampterrein/bivak per element in te richten, dus bijvoorbeeld per ploeg één element en dan moeten de frietzakjes en kampplek ervanbuiten in thema van dat element zijn.

Seinen

De Priesters van de Leegte hebben veel hulpjes die overal ogen en oren hebben, hoe krijg je een bericht veilig naar een andere ploeg zonder dat de Priesters het te weten komen, door middel van het bericht gecodeerd doorgeven, er zijn hier veel verschillende methodes voor. Je zou de scouts er een kunnen laten verzinnen en die gebruiken bij o.a. het vlagseinen.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken

In de brochure staat een post met een bootjesrace, waarbij ze met een zelfgemaakt papieren bootje een traject moeten afleggen. Dit kan je natuurlijk ook groter aanpakken en met een vlot, kano of boot doen.

Luchtvaart, techniek en lijnbestuurd vliegen, spelen met lucht en modelbouw

De luchtwijk staat erom bekend dat ze mooie luchtfoto's kunnen maken, dit doen ze door vanuit vliegers foto's te maken van de stad (en hun wijk in bijzonder). Tegenwoordig kunnen de scouts dat natuurlijk ook met drones. (Let wel op de regels m.b.t. drones <https://dronerules.eu/nl/recreational>).

3.7 Sport & Spel

3.7.1 Activiteitengebied in thema

Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitengebied. Denk daarbij aan denkspellen, teamspelen, rensporten en postensporten. Scouts hebben zich al behoorlijk ontwikkeld en kunnen daardoor goed zelfstandig spelen uitvoeren. Scouts zijn daarbij inventief en zijn op zoek naar uitdaging en bij spelen willen ze de regels ook wel eens ter discussie stellen. De fysieke kracht en het coördinerend vermogen bij jongens en meiden in deze leeftijd ontwikkelt zich enorm. Het is daardoor leuk om ook strategische spelen in competitieverband te doen. Zo leren ze elkaar beter kennen en vertrouwen en ontdekken ze dat niet de individuele kwaliteiten, maar een goede samenwerking het succes van een groep bepaalt.

Sporten

Elk subkamp / wijk heeft zijn eigen sport waar ze goed in zijn, bv yoga bij water, voetballen bij aarde, sporten waar je tegelijkertijd met veel mensen aan mee kan doen. Dit kan je bv gebruiken als ochtendritueel.

Posten/ rensporten

- Scouts doen een postenspel om zandzakjes te verdienen om de grote zandloper op het plein bij te vullen.

- De grote wijkrace is een estafette tussen de subkampen, de ploegen moeten de eer van de wijk hooghouden en de snelste tijd neerzetten voor het subkamp en het element doorgeven aan de volgende ploeg

Teamspelen

Wijkbal: een variant op de middeleeuwse vorm van voetbal, gemend met levend Stratego, er is een bal of er zijn meerdere ballen en de ploegen moeten de bal op de post (goal) van de andere wijken krijgen. De posten worden natuurlijk verdedigd door verdedigers, die de aanvallers kunnen aftikken met een levend Stratego rangensysteem. Het subkamp dat de meeste goals kan maken wint.

Binnenspelen

- Op kampioenenreis neem ik mee... (variant op ik ga op reis en neem mee, maar dan naast je naam ook je element er in verwerken)
- Wie ben ik? (avatar/kampioenen/elementen)

3.7.2 Verwerken in activiteiten

Maak filmpjes van diverse fitness- of yogaoefeningen. De scouts kunnen deze zelfstandig doen of gezamenlijk met zijn allen op het plein.

3.8 Buitenleven

Activiteiten rondom het beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer, weer en sterrenkunde.

3.8.1 Activiteitengebied in thema

Buitensport

Met de kennis van de elementen kan je goed overleven in de natuur, elke wijk heeft zijn specialiteit, kanoën in water, de juiste planten vinden om te eten bij aarde, een goed kampement opzetten bij lucht en een kampvuur kunnen aanleggen door vuur. Maar kan je alles voor een kamp voorbereiden met alleen die elementen?

Kennis van plant en dier

Wat zijn dieren en planten die horen bij een wijk, sommige zijn makkelijk te bedenken, maar zijn er ook net zo duidelijke kandidaten te vinden? Je zou een memorie kunnen maken waar ze dieren en planten met een wijk moeten matchen.

Milieu- en natuurbeheer

Ontwikkelingen die de vloggers op beeld vastleggen over de gevolgen die zij waarnemen in verband met schade aan de natuur en milieu kunnen helpen de jongeren meer respect voor de natuur te krijgen. Zij kunnen andere mensen aanspreken op hun gedrag bij ongewenste vernielingen aan bomen en mishandeling van dieren.

Sterrenkunde

Een van de eerste tekenen dat de cyclus eindigt, was te zien in de sterrenhemel. Om net zoals de hoeder iets te kunnen begrijpen van sterrenstelsels, moeten de scouts goed zicht hebben op het heelal. De sterren staan zo ver van iedereen vandaan dat het een boog vol kleine lichtjes lijkt, maar hoeveel invloed hebben de sterren en de planeten echt op ons leven en de cyclus?

Weer

Tegenwoordig kijk je alleen op je telefoon om te zien wat voor weer het wordt, maar hoe bepaal je de voorspelling wanneer je geen bereik hebt en de telefoon het even niet doet? In de wijk Lucht weten ze het toch te voorspellen, ook voor de scouts kan het van belang zijn dat je weet wat voor weer het gaat worden. In de natuur zijn vele aanwijzingen die daar een handje bij kunnen helpen.

3.8.2 Verwerken in activiteiten

In het kader van het thema, opdrachten geven die naast de elementen of tijd ook duidelijk het buitenleven in al zijn facetten weergeven.

3.9 Extra voorbeeldactiviteiten

3.9.1 Flowerbombs

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Post tijdens een postenspel of tijdens het non-competitieve gedeelte

Doel van de activiteit

Het maken van flower/seedbombs en uitleg en gebruik hiervan bespreken. Ze kunnen deze (met toestemming) op verschillende plekken planten, bij de groep, thuis, in een park of gewoon in een bloempot.

Beschrijving

Papierpulp maken van papier en water, dit meng je met de bloemzaadjes. Water zoveel mogelijk uit de pulp wringen, in balletjes vormen en op laten drogen. Daarna kan je ze in je tuin, lokale park of bij je scoutinggroep in de grond begraven.

Vorbereiding (60 minuten)

- Papierpulp al maken

Materiaal

- Papierpulp (papier en water)
- Bloemzaadjes
- Zeef
- Zakjes om de seedbombs in te doen

Tips en veiligheid

- Gebruik oud papier en let erop dat er geen plastic en of glimmende laag op zit
- Als je deze activiteit als post in een postenspel doet, geef de seedbombs mee in een zakje
- Er zijn op YouTube filmpjes te vinden als voorbeeld: [Seed Bombs \(YouTube\)](#)

3.9.2 Uit welke wijk kom jij?

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Post
- Non-competitief gedeelte

Thema-invulling

Uit welke wijk kom jij? Elke inwoner van een wijk heeft kenmerken van het bijbehorende element, bijvoorbeeld iemand uit Vuur, is wat drukker dan iemand uit Lucht. Iemand uit Aarde is koppiger dan iemand die uit Water komt. Maar waar hoor jij thuis?

Doel van de activiteit

Karaktereigenschappen herkennen bij jezelf en bij anderen

Beschrijving

Wat zijn jouw eigenschappen en daarmee rekening houdend en de associaties die je hebt met de elementen, waar zou je dan wonen? Maar ook; waar denken anderen dat jij zou kunnen wonen? Klopt jouw zelfbeeld met wat anderen over je denken?

Bedenk samen met je ploeg waar jullie als ploeg zouden kunnen wonen. Bedenk ook met je ploeg een perfecte inwoner voor elke wijk, wat doet de inwoner en in hoeverre zie je hier overeenkomsten met jezelf?

Vorbereiding

- Karakterbeschrijvingen maken, een soort van invulvel waar ze eigenschappen op kunnen schrijven.
- Stadsplattegrond met de 4 wijken.

Materiaal

- “Knutsel” materiaal, om zo hun eigen karakter te fabriceren en uit te werken

Tips en veiligheid

- Zoek voorbeelden van bewoners uit verschillende wijken met karakterbeschrijvingen, niet iedereen kent karaktereigenschappen die bij de verschillende elementen horen.
- Ipv karaktereigenschappen die bij de elementen horen, zou je ook naar de Stad van Axen kunnen kijken en de Axenroos kunnen gebruiken.
- Let op dat er een veilige omgeving is en blijft waarin iedereen eerlijk mee kan doen

3.9.3 De grote elementenstrijd

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Als interactief element tijdens het theater

Thema-invulling

Een van de proeven is de grote elementenstrijd, hier wordt de kampioenen het vuur aan de schenen gelegd. Zij krijgen moeilijke vragen tijdens een quiz en moeten de scouts advies vragen voor de antwoorden die zij uiteindelijk gaan geven.

Doel van de activiteit

De kampioenen krijgen vragen en die mogen de scouts van hun wijk/subkamp beantwoorden. De scouts worden hierdoor in het theater betrokken.

Beschrijving

Je kan deze activiteit gebruiken als een van de kampioensproeven tijdens het theater. De kampioenen gebruiken de antwoorden van scouts van hun subkamp voor de vragen van de hoeder. Maak de quiz interactief door op verschillende plekken antwoorden te vinden die je in een soort van logiquiz met elkaar moet matchen. Wanneer kinderen bij verschillende figuren langs moeten en hen moeten interviewen (denk aan bewoners van elke wijk) over bepaalde elementen of vragen die ze beantwoord willen krijgen wordt het interactiever en meer echt een grote elementenstrijd. Alleen quizvragen, dan is het meer een postenspel.

Vorbereiding

- Quiz maken met thema duurzaamheid en/of elementen

Materiaal

- Quiz
- Themateam

Tips en veiligheid

- Verwerk de quiz in het theaterstuk
- Hype de kinderen op en laat elke kampioen hun kinderen motiveren
- Gebruik multiple choice vragen.

3.9.4 Twee minuten voor twaalf!

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel

Thema-invulling

De grote zandloper op het plein lijkt sneller leeg te lopen en het einde van de cyclus komt eerder dan gepland, de scouts moeten hem proberen bij te vullen, zodat er genoeg tijd is om de cyclus goed te herstarten.

Doel van de activiteit

De scouts meenemen in het thema en in de urgentie van het oplossen van het probleem.

Beschrijving

Een groot postenspel, bij de posten kunnen ze zakjes zand verdienen om zo ervoor te zorgen dat de hun eigen zandloper niet te snel leegloopt. Zorg dat er een goede verdeling is tussen uitdagende posten en wat "rustigere" posten.

Voorbeeldposten:

- Met gootjes water over een langere afstand vervoeren
- Vuur maken in estafette (om de materialen bij elkaar te krijgen) met een vuurstaal om een fakkel aan te steken (die vaststaat voor de veiligheid)
- Munten in een glas / in een aquarium/ vaas vol met water gooien.
- Maak met karton en kartonnen drinkbekers een stapel van plateau's waar je op kunt staan.
- Blaas bellen zo groot dat je erin kunt staan

Vorbereiding

- Posten uitwerken
- Zakjes zand vullen
- Zandloper maken (kan je waarschijnlijk ook gebruiken in het theater)

Materiaal

- Zakjes zand
- Materialen voor je posten

Tips en veiligheid

- Je zou de zandloper digitaal kunnen maken en kaartjes kunnen gebruiken in plaats van zand
- Het vullen van de zandloper verwerken in je theater
- Haal geen halsbrekende toeren uit om alles zo echt mogelijk te laten lijken.

4 Organisatietips

Bij het organiseren van de RSW is het van belang dat alle zaken goed geregeld zijn. Daarom vind je hieronder enkele tips die je kunnen helpen bij de organisatie van de RSW. Een complete checklist voor de organisatie van de regionale Scoutingwedstrijden vind je op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden.

4.1 Tips

- Start op tijd (september) met het werven van een kerngroep van medewerkers: de secretaris, penningmeester en voorzitter/coördinator. Vanuit deze kerngroep kun je de organisatie verder uitbouwen;
- Zorg ervoor dat de taken goed verdeeld zijn. Op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeld van een uitgebreide checklist voor taken rondom de RSW;
- Zet een tijdlijn uit met duidelijke deadlines;
- Communiceer op tijd (start seizoen) de datum van je RSW naar de groepen. Zo kunnen zij hier rekening mee houden in hun planning. Je kunt een promoronde organiseren langs de groepen in jouw regio waarin je mensen enthousiasmeert om deel te nemen aan de RSW;
- Reserveer op tijd je terrein, bij voorkeur aan het einde van de vorige RSW;
- Ga op zoek naar sponsors. Wanneer je bijvoorbeeld bij de supermarkt al je inkopen doet, willen ze vast wel een deel sponsors;
- Gebruik het thema als rode draad voor je RSW en koppel de activiteiten hieraan. Neem alle activiteitengebieden op in je programma en koppel hier de puntentelling aan;
- Deel je RSW bij voldoende ploegen in subkampen in, minimaal vier ploegen in een subkamp;
- Maak gebruik van een kampboekje waarin je alle nodige informatie bundelt voor de deelnemers;
- Een goed verloop van de aankomst en het vertrek is het visitekaartje van je organisatie naar de ouders en leiding en zorgt voor een hoop rust. Maak hiervoor een goed plan. Denk aan bagage drop-off, verkeersregelaars en verkeersstromen;
- Nodig bij de sluiting ook de ouders en leiding uit. Zo proeven ze een stukje van de sfeer van het kamp en kunnen ze helpen met het sjouwen van de spullen van de scouts;
- Spreek met de medewerkers af dat iedereen pas naar huis gaat als alles is opgeruimd en de coördinator de RSW sluit;
- Hanteer de LSW-regels voor de leeftijd van je deelnemers. Zo voorkom je teleurstellingen als ze naar de LSW mogen en toch niet aan de regels voldoen;
- Maak een duidelijk calamiteitenplan en zorg ervoor dat alle medewerkers dit hebben ingezien;
- Bereid je voor op de meest voorkomende situaties, zoals je die zelf ook op kamp hebt;
- Geef ook buiten Scouting bekendheid aan je activiteit (zie hoofdstuk 6 Laat je zien);
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

4.2 Werken in ploegen

In het spelaanbod voor de leeftijdsgroep scouts staat het werken in ploegen centraal. Bij het werken in ploegen gaat het erom dat scouts van elkaar leren en elkaar versterken. Door samen te werken en ieders kwaliteiten te gebruiken, bereik je meer met elkaar en heeft iedere scout meer kansen om zich te ontwikkelen. De RSW en de LSW kunnen hiervoor een heel goed voorbeeld zijn, omdat scouts hier in hun eigen ploeg samenwerken om zo de beste ploeg te kunnen worden.

4.3 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. 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. (Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie). Kijk voor meer informatie op <https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

5 Maak je regio-activiteit Toekomstproof

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

Het spelboekje 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 volgens 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 spelboekje, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden!”

6 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.

6.1 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 RSW 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.

6.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de RSW 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 <https://www.scouting.nl/downloads/ondersteuning/communicatie/invulpersberichten> 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.

7 Tips om groepen te betrekken

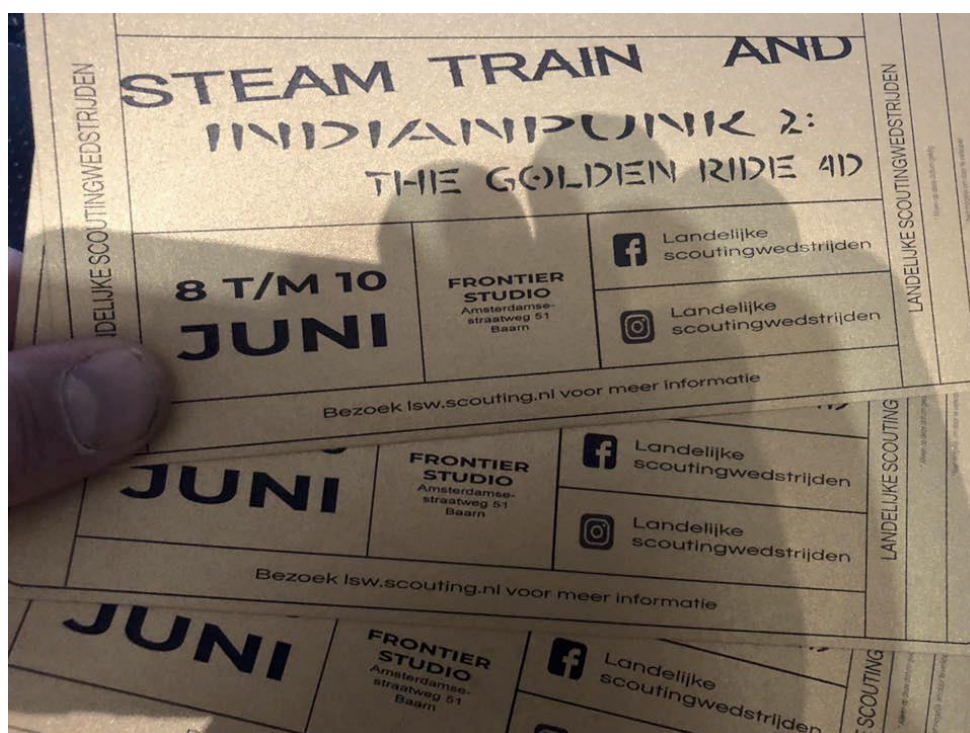
De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de RSW dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar de RSW komen.

7.1 Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de RSW;
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl – Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken, zie het voorbeeld hieronder;
- Persoonlijk contact geeft altijd meerwaarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten;
- Je kunt vanuit Scouts Online alle scouts en scoutsleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de RSW en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en scouts enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken;
- Je kunt groepen de tip geven om naast het voorbereiden op de wedstrijdonderdelen alvast een aantal activiteiten met het thema doen. Je kunt in de uitnodiging naar de groepen een paar uitgewerkte voorbeeldactiviteiten uit deze spelbrochure toevoegen die de leiding van de groepen met hun scouts kan doen als voorbereiding op de RSW;
- Geef groepen de volgende tip mee: betrek de scouts in het kader van jeugdparticipatie en toenemende zelfstandigheid ook bij de voorbereidingen.

7.2 Voorbeelduitnodiging

Bedenk een leuke manier om de scouts van jouw regio uit te nodigen, bijvoorbeeld dat ze zijn uitgenodigd voor de kampioenswedstrijden van hun subkamp. Je ziet hieronder een voorbeeld uitnodiging voor de LSW uit 2019.



8 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

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

8.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuw spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen. Het spelthema voor dit seizoen (2023-2024) is 'De elementen uit balans' waarbij jeugdleden en leiding, door middel van thematisch spelen, worden geprikkeld om hun horizon te verbreden.

Alle spelbrochures voor regioactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema "De klok tikt door!'. Dit spelthema is gekozen om op een speelse manier aandacht te besteden aan duurzaamheid en als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten voor de regionale Scoutingwedstrijden. Door middel van spelen en werken met een thema worden de activiteiten met elkaar verbonden en wordt de fantasie geprikkeld.

8.2 De spelbrochures

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

8.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

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

8.2.2 Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft deze 'strijd' de welpen een opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hieraan bij door uitdagende, op het thema gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

8.2.3 Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

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

8.2.4 Explorers

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

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

regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

8.2.5 Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. Het jaarlijks wisselende thema kan als handvat dienen om een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

9 Spelthema 2024: 'De klok tikt door... De elementen uit balans!'

9.1 Uitleg

9.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

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

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

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

9.1.2 Waarom een thema?

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

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

9.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

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

10 Colofon

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

Aan deze uitgave werkten mee:

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

Illustraties: Flos Vingerhoets

Medewerkers bedankt

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

Herinneringsbadge

Voor de RSW 2024 is een speciale badge ontworpen (zie voorkant), een leuk aandenken aan dit weekend voor op je Scoutfit! Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

Spelbrochure 2025

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



**Download de brochure
hier!**



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

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