

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2025

‘Timescouts to the future!’



Tijdens de themajurering van de ploeg ‘De Timescouts’, blijkt de tweedehands koffer die ze als een tijdmachine hebben ingezet echt te werken. Met een knal en veel zwarte rook eindigt de ploeg niet 100 jaar in het verleden, maar 100 jaar in de toekomst en wat voor een! Zombies, rare nieuwe bedrijfsstaten en dan is de tijdmachine ook nog stuk. Kan iedereen terugkomen naar hun eigen RSW?



Scouting



Inhoud

1. Timescouts to the future!	6
1.1 Inleiding	6
1.2 Korte versie van het verhaal	6
1.3 Roluitwerking	6
1.4 Tips en trucs voor bij het theater	11
2. Weekendverloop	13
2.1 Kampopbouw	14
2.2 Voorbeeldactiviteit kampopbouw	15
2.3 Opening	15
2.4 Kennismakingsspel	15
2.5 Ren- of ruilspel	17
2.6 Hike	18
2.7 Koken	20
2.8 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)	20
2.9 Postenspel	21
2.10 OKO (overkoepelende kampopdracht)	22
3. Activiteitsgebieden in thema	23
3.1 Internationaal	23
3.2 Expressie	23
3.3 Identiteit	24
3.4 Samenleving	24
3.5 Veilig & Gezond	25
3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken	25
3.7 Sport & Spel	26
3.8 Buitenleven	27
3.9 Extra voorbeeldactiviteiten	28
4. Organisatietips	31
4.1 Tips	31
4.2 Werken in ploegen	31
4.3 Regio-organisator	31

5	Maak je regio-activiteit toekomstproof	33
6	Laat je zien	34
6.1	Invloedrijke personen	34
6.2	Pers	34
7.	Tips om groepen te betrekken	35
7.1	Tips	35
7.2	Voorbeelduitnodiging	35
8	Colofon	36

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 spelbrochure voor de regionale Scoutingwedstrijden staat dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van "Timescouts to the future!". Dit spelthema is gekozen om zo aan te sluiten bij het honderdjarig bestaan van de landelijke Scoutingwedstrijden. Het thema dient daarbij als een rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van de landelijke en regionale Scoutingwedstrijden. 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!

1. Timescouts to the future!

1.1 Inleiding

Voor je ligt het verhaal voor de RSW 2025. 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-/themateam 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. Heel veel plezier!

1.2 Korte versie van het verhaal

Tijdens de thema jurering van de ploeg "De Timescouts", blijkt de tweedehandse koffer die ze als een tijdsmachine hebben ingezet echt te werken. Met een knal en veel zwarte rook eindigt de ploeg niet 100 jaar in het verleden, maar 100 jaar in de toekomst en wat voor een toekomst. Zombies, rare nieuwe bedrijfsstaten en dan is de tijdsmachine ook nog stuk. Kan de ploeg (en dan ook iedereen) terugkomen naar hun eigen RSW of kunnen ze niet meer terug en worden ze gediskwalificeerd?

1.3 Roluitwerking

PL Joost

Joost is nog niet zo lang bij Scouting, maar als je niet beter wist, zou je denken dat hij in de Scoutshop geboren was. Overleven in de wildernis, vuurstoken, pionieren, zelfs naar de WC op de HUDO, alles vindt hij leuk aan Scouting. Joost is het type dat altijd het glas half vol ziet, er bestaat voor hem geen slecht weer, en een hike waar hij geen extra rugzak van Anthos heeft gedragen, is voor hem geen echte hike. Joost houdt zich graag aan de regels en doet het liefst alles zoals de leiding het wenst. Soms verliest hij, met al dat harde werken, echter wel eens uit het oog dat je als ploeg ook van de dingen moet genieten.

APL Fraukje

Fraukje is slim, maar ook van het liever lui dan moe-principe. Elke opkomst weet ze als geen ander in een spel te ontdekken wat de leiding niet helemaal heeft dichtgetimmerd en hoe je kunt winnen met minimale inspanning. Hierdoor botst ze wel eens met Joost, maar om een RSW te winnen zijn ze echt een gouden combinatie. Zij zorgt voor maximale punten op alle spelonderdelen, Joost voor een strakke tent en keuken. Wanneer Joost doordraaft en alles nog beter dan best wil maken, weet Fraukje de rest van de ploeg op te vrolijken en samen met hen de nodige rustmomentjes te pakken.

Persoon 3: Elja

Elja is de beste vriendin van Fraukje. Waar Fraukje nog wel eens bang is, bijvoorbeeld in het donker, is Elja nergens bang voor. Ze is sterk en een kei in routes op een hike. Zelfs als het helemaal donker is en ze als ploeg door hun staf weer eens ergens gedropt zijn, weet Elja altijd meteen het noorden te vinden, en met haar innerlijke kompas vinden ze dan ook altijd de weg terug. Elja is recht door zee, goudeerlijk, en als Fraukje te veel buiten de lijntjes kleurt, is zij degene die daar wat van zegt en zorgt dat een spel niet voor andere scouts wordt verpest door valsspelen.

Persoon 4: Lieke

Een Lieke wil iedereen wel in de ploeg. Lieke is goed in koken en weet op de raarste momenten iets lekkers uit haar tas te toveren. Daarnaast is ze heel zorgzaam. Soms heeft ze het daardoor wel eens moeilijk, want als ze helemaal heeft nagedacht over waar iedereen van de ploeg in de tent moet liggen, doet ze zichzelf wel eens tekort en ligt ze naast de ingang terwijl ze liever tussen Joost en Elja in zou willen liggen. Maar al te vaak eet ze zelf de minste snoepjes op kamp, terwijl ze zeker het meeste uitdeelt. Koken is haar passie en daar leeft ze dan ook helemaal van op. Zeker wanneer de rest van de ploeg weer eens luidkeels verkondigt dat hun eten altijd lukt omdat ze Chef Lieke 'in the house' hebben, bij hen brandt nooit iets aan.

Persoon 5: Anthos

Waar Joost geboren is in de Scoutshop, is Anthos geboren in de Donald Duck. Voor de zekerheid heeft hij er altijd een paar in zijn tas zitten. Regelmatig begint hij zijn zinnen met "in de Donald Duck...". De andere scouts irriteren zich hier vaak aan, maar wanneer er weer eens lastige quizvragen in spellen zijn verstopt of op posten tijdens een hike worden gesteld, blijkt maar al te vaak dat Anthos het goede antwoord weet omdat het in een Donald Duck heeft gestaan. Wanneer Fraukje wel eens een beetje kortaf op Anthos reageert, is Elja de eerste die zegt: "Frauk, je weet maar nooit wanneer dit van pas komt, onthouden dus in dat luie brein van jou."

Macelisa: Behulpzame scout en achter-achter-kleinkind van PL en APL. In Macelisa zijn echt de eigenschappen van Joost en Fraukje terug te zien. Ze is doortastend, weet te handelen als het moet, en na jaren leven met zombies, schrikt ze niet gauw van iets. Met haar nuchtere aanpak weet ze veel dingen tot een goed einde te brengen.

Swoosh: Trainer/scout van de Naik Army, vriendje/vriendin van Macelisa. Een echte sporter en altijd bezig om zijn/haar zombievechttechnieken te verbeteren.

Anton: Het hoofd van de jury en het telteam.

Prequel (voorafgaand aan de LSW)

Tijdens de RSW komt de kookjury langs en als versiering heeft de ploeg een echte tijdmachine gevonden op een rommelmarkt. De kookjury Anton, wiens opa 100 jaar geleden ook al op een Scoutingwedstrijd was, toen als deelnemer, lijkt als twee druppels water op zijn opa en vraagt zich af of de tijdmachine werkt. Hij grapt dat hij wel 100 jaar terug in de tijd wil gaan om naar zijn opa te kijken. De ploeg bluft dat de tijdmachine wel zal werken en stelt de machine in op 100 jaar. En opeens, met een flits en veel rook, staat de ploeg opeens ergens anders... Anton staat alleen bij de keukentent.

MacChef I - De aankomst

Wanneer de rook wegtrekt, kan de ploeg eindelijk zien waar ze zijn beland. Ze staan op een rommelig veldje met wat vervallen tenten en keukens die in elkaar gepioneerd zijn van stalen buizen en stroomdraad. Verder staat er om de tenten een groot hek waar stroom op staat, zoals ze aan de waarschuwbordjes kunnen zien. Voor helemaal duidelijk wordt waar ze zijn, komt er een horde zombies op de groep af. De ploeg probeert zich nog te verstoppen achter de keuken, maar de

zombies grijpen Elja bij haar benen en slepen haar mee. Vanaf de andere kant komen een aantal bijzonder uitzierende scouts aanlopen en jagen de zombies weg met lange stokken met een soort stroomstootwapens. Als de zombies eindelijk weg zijn, kunnen deze nieuwe personen zich eindelijk voorstellen. Het zijn scouts die meedoen aan de RSW en de PL stelt zich voor als Macelisa. Ze is enorm verbaasd dat deze ploeg niets weet over zombies en survival. Als de ploeg om zich heen kijkt, zien ze hoog boven op het hek een vlag wapperen waar in gifgroene woorden op staat: WELKOM op de RSW 2125. Wanneer Joost allemaal vragen begint te stellen over deze bescherming en de vervallen staat van alle tenten en het hek, ziet de scout in de toekomst opeens wat het probleem is: "Ahha, jullie hebben nog geen zombie-insigne, hoe hebben jullie ooit de RSW gehaald?" Niemand uit de ploeg heeft ooit van een zombie-insigne gehoord en langzaam aan dringt het besef door dat de tijdmachine wel zijn werk heeft gedaan, of nou ja, een soort van. In een van de tenten krijgen ze een stalen beker met iets dat lijkt op thee en komen ze een beetje op adem. Nog steeds verward kijken ze elkaar aan en dan zegt Fraukje: "Waar is Elja eigenlijk?" Verschrikt kijken ze om zich heen, Elja is nergens te bekennen. Macelisa oppert, vrij nuchter, dat Elja ook door zombies kan zijn opgegeten. Je ploeggenoot laten ontvoeren door zombies is wel echt een flater, vindt ze. Nuchter als ze is, laat Macelisa daar meteen een complimentje voor Lieke en Anthos over hun mega authentieke scout-fits op volgen: "Zo retro!" Ondertussen krijgen Fraukje en Joost ruzie. Fraukje wil meteen achter Elja aan: "We moeten haar toch gaan redden!?" Joost is het daar niet mee eens: "We weten niet eens waar we zijn! Anders worden wij ook meteen meegenomen. We moeten eerst een plan maken. Misschien kan hun nieuwe bondgenoot Macelisa wel helpen. Zij heeft wel een zombie-insigne." Fraukje raakt enorm geïrriteerd (en misschien wel een beetje jaloers?). Misschien wil Macelisa ook wel de nieuwe APL van Joost worden, dan luistert hij misschien wel.

Zombies I

Elja wordt meegesleept door een groep zombies. Ze laten haar los, maar als ze wil ontsnappen laten de zombies haar er niet langs. Ze schuiven een bakje naar voren waar "Zombie Burger" op staat. De zombies grommen en maken rare geluiden. Willen ze dat Elja het bakje opendoet? Nou vooruit dan maar. Er blijkt een hele lekkere hamburger in het bakje te zitten. Als Elja om zich heen kijkt, is ze in een soort zombiehoofdkwartier. Oude krantenartikelen liggen overal en als ze die wat beter bestudeert, ziet ze dat ze gaan over een opstand van zombies. En om zich heen kijkend vraagt Elja zich af waar ze is beland, waar de rest van de ploeg is. Een oude verrotte landkaart hangt aan de muur, en in het weinige licht ziet ze wat namen van gebieden: MacChefs "Hell's Kitchen", Naik Army's "Arena", InstaPartyZone, MicroWare's "The Network" en AmazonianStad. Veel fastfooddoosjes van iets dat Zombie-Burger heet liggen bezaaid over de grond. Elja probeert de zombies vragen te stellen, maar die geven natuurlijk alleen maar rare antwoorden.

MacChef II – 2125

Macelisa kijkt een beetje raar naar Joost en Fraukje, die aan het kabbelen zijn. Dan zegt ze: "Jullie komen duidelijk uit een andere tijd. Ik moet jullie wat dingen uitleggen. Vroeger bestond de samenleving zoals jullie die kennen. Er kwamen zombies en bedrijven hebben ons gered. De RSW is nog steeds de belangrijkste Scoutingwedstrijd, maar wordt nu gehouden in de vier verschillende bedrijfstaten. Joost en Fraukje kabbelen een tijdje door, maar bedenken dan dat ze terug moeten naar hun eigen tijd. Ondertussen vindt Lieke de kooktent van MacChef en ontdekt dat het bijna alleen fastfood is wat er bereid wordt. Dit shockeert haar wel een beetje. Anthos is met een muziekje en een energydrankje een beetje aan het rondlopen en vermaakt zich wel.

Zombies II

Elja probeert ondertussen contact te maken met de zombies, die haar ook wat beter leren kennen. Een zombie heeft een flyer voor het ZombieFest 2125 in de InstaPartyZone in zijn zak zitten en laat die aan Elja zien. Dan wenkt hij haar mee te komen.

Naik Army, Just Kill It

Joost stelt voor om de tijdmachine te repareren. Bij Microware zouden ze de juiste onderdelen kunnen halen. Fraukje doet alsof dat ook haar plan is en ze verzamelen de ploeg weer. Ze besluiten dat ze ook meteen wat voedselvoorraden moeten plunderen bij MacChef, survivaltechnieken moeten leren bij de Naik Army en misschien kunnen ze dan meteen even langs InstaPartyZone voor Anthos, die ook wel eens wat leuks wil doen. Uiteindelijk moeten ze toch bij Microware zijn voor de onderdelen. Macelisa biedt zich aan om als gids mee te gaan.

Zombies III

Elja is inmiddels onderweg met de zombies naar het ZombieFest. Ze wordt echt vrienden met ze en legt uit dat ze haar vrienden zoekt. De zombies nemen haar mee.

Naik Army II – Training Montage

Macelisa stelt de ploeg voor aan Swoosh, die hen gaat leren hoe ze zombies kunnen ontwijken en zichzelf kunnen verdedigen. Fraukje en Joost kibbelen ondertussen nog even door terwijl ze spullen verzamelen, maar werken uiteindelijk toch goed samen. Swoosh legt Lieke en Anthos de werking van stroomstootwapens uit.

Zombies IV

Onderweg naar Microware komen ze de zombies weer tegen. Anthos en Joost zijn klaar om te vechten, maar Elja voorkomt dat door uit te leggen dat de zombies naar een feest gaan. Ze overtuigt Joost om ook maar even mee te gaan naar het feest voordat ze verdergaan met hun missie.

ZombieFest I

ZombieFest is een groot feest. Zelfs Joost en Fraukje stoppen met kibbelen om even lekker te dansen. Elja legt uit dat de zombies vaak verkeerd begrepen worden en de ploeg geniet de hele avond. Anthos wordt een echte feestmaster en vergeet zelfs een keer te praten over Donald Duck.

ZombieFest II

De volgende ochtend ontdekt Anthos dat hun tijdmachinekoffer is verdwenen. Een advertentie toont dat de koffer te koop is bij de Amazonians voor 30M amazonian-coins. De ploeg besluit een plan te bedenken om de koffer terug te krijgen.

De tocht voor de onderdelen

De tocht voor de onderdelen verliep allesbehalve gemakkelijk. "Hoe gaan we dat nu doen?" riep Lieke paniekerig uit. "We kunnen nooit genoeg amazonian-coins verzamelen om de tijdmachine terug te kopen." Elja probeerde haar te kalmeren terwijl ze zelf ook bezorgd keek naar Joost en Fraukje. "We verzinnen wel wat! We zijn scouts, improviseren zit in ons bloed," zei hij, maar de bedenkelijke blikken tussen de scouts spraken boekdelen. Joost kwam als eerste met een idee: "We kunnen de koffer terugstelen van de amazon...!" Maar Fraukje onderbrak hem meteen: "Absoluut niet! Ben je helemaal gek geworden! Dat is hartstikke gevaarlijk en moeilijk!"

"We hebben toch geen andere keuze? Alleen die tijdmachine kan ons weer terugbrengen!" Joost en Fraukje begonnen zoals altijd te kibbelen. "Hoo, hoo, rustig aan," intervenueerden Elja en Lieke. "Met kibbelen schieten we niks op. We moeten samen op zoek naar een oplossing. Kom je ook meedenken, Anthos?" Elja riep Anthos, die al aan de andere kant van de ruimte was. Hij onderbrak zijn gesprek met de scout van de InstaPartyZone en liep breed glimlachend terug naar zijn ploeg. "Geen probleem jongens. We kunnen hier gewoon blijven! De afterparty begint over een half uurtje, en morgen is er weer feest, en overmorgen ook, net als woensdag en elke dag die nog komt!" De ploeg staarde Anthos aan, en Joost onderbrak de stilte: "Wat?!? Nee, je gaat gewoon mee terug!" "Maar ik wil niet mee terug," reageerde Anthos. "Hier hoeft ik geen afwas te doen en is er elke dag feest!"

"We kunnen niet terug zonder jou, dan zijn we niet compleet voor de RSW en dan worden we gediskwalificeerd! Je weet hoe streng Anton is!" Joost werd boos. Fraukje reageerde verontwaardigd:

"Diskwalificatie van de RSW? Is dat het enige waar je nu aan denkt? Niet het veilig thuiskomen van een zombie-apocalyps, 100 jaar in de toekomst! Af en toe kan ik je,..." Fraukje werd weer onderbroken door Elja en Lieke. "En nu is het genoeg. Wat als we opsplitsen? Joost gaat naar de Amezonians om de koffer terug te stelen, en Fraukje gaat naar Microware om de laatste onderdelen te halen?" stelde Lieke voor. "Dat kan nog best een goed idee zijn," antwoordde Fraukje. "Ga jij dan met mij mee, Lieke?" Lieke knikte als antwoord. "Dan zitten we niet de hele tijd te kibbelen. Dan ga jij met mij mee, Elja," vroeg Joost meer als zekerheid dan als echte vraag. "Ja, zo doen we beide plannen zonder dat het extra tijd kost," antwoordde Elja.

"Als jullie het niet erg vinden, blijf ik hier," zei Anthos. "Ik wil de afterparty niet missen. En dan kunnen jullie hier terugkomen; ik zorg ervoor dat jullie zonder problemen weer binnenkomen. Dan kunnen we hier nog een afscheidsfeestje voor jullie geven voordat jullie terug naar huis gaan." Macelisa stelde voor dat zij en Swoosh ook achterbleven in InstaPartyZone omdat ze daar dan via de sociale media konden bijhouden wat er met de koffer gebeurde. Je weet nooit wie hem koopt, en als het stelen van de onderdelen niet lukt, of het terughalen van de koffer mislukt, is het voor een nieuw plan belangrijk om de koffer virtueel niet uit het oog te verliezen.

De ploeg was het met elkaar eens. De twee duo's pakten hun spullen en spraken af om over 10 uur weer op dezelfde plek af te spreken. Anthos begon gelijk met het voorbereiden van een afscheidsfeestje. Voor nu lieten ze maar even in het midden wie wel en wie niet mee terug ging naar hun eigen tijd. Zo ver was het toch nog niet.

De tocht van Joost en Elja verliep soepel. Gelukkig kwamen ze onderweg weinig zombies tegen. Het infiltreren bij de Amezonians ging ook best makkelijk; het kamp leek bijna uitgestorven, waarschijnlijk omdat iedereen onderweg was om pakketjes te leveren. Tijdens het zoeken naar de tijdmachine werden ze een paar keer bijna gepakt, maar gelukkig waren de scouts goed in verstoppertje. Terwijl Joost en Elja achter een paar dozen verscholen zaten, konden ze het telefoongesprek afluisteren van een medewerker die langs liep. Veel hoorden ze niet, alleen een paar losse woorden: zombies, ploeg, onhandig, en zelf oppakken.

Ook bij Fraukje en Lieke verliep alles verrassend soepel. De paar zombies die ze onderweg van een afstandje zagen, vielen hen niet lastig, en ze kwamen verder weinig mensen tegen. Het moeilijkste gedeelte van hun tocht was misschien wel het vinden van alle juiste onderdelen bij Microware. Ze hadden daar echt veel; Lieke moest zich inhouden om niet alle kookgadgets mee te nemen. Na kort overleg met de scouts van Microware waren ze beide weer op weg terug naar InstaPartyZone.

Stipt op tijd waren beide duo's weer terug op de plek waarvan ze vertrokken.

Terug naar huis

"Dit was een goede samenwerking. Misschien zijn we wel een betere ploeg met z'n vieren," opperde Fraukje. "Maar zonder Anthos zijn we niet compleet," zei Joost beslist. Meende hij dat echt, of was hij het meest bezorgd over de diskwalificatie? Maar Anthos was in geen velden of wegen te bekennen; die stond waarschijnlijk weer op een of andere afterparty. "Laten we eerst de koffer fixen," zei Fraukje beslist. Joost pakt zijn letterman erbij en schroeft er lustig op los. De reparatie lijkt voorspoedig te verlopen maar er blijft een onderdeel over. Waar hoorde die ook alweer. Met z'n vieren bestuderen ze de koffer grondig maar zien nergens waar het zou kunnen passen. Het lijkt wel een essentieel onderdeel want de koffer geeft nog geen teken van leven.

Dan uit het niets staat Anthos ineens voor hun neus. Waar kom jij ineens vandaan, en waar ben je allemaal geweest vraagt Elja bezorgd. Ow niks bijzonders, ik was wat aan het Gerritsen zoals wij dat in onze familie noemen. Hé wat een grappig dingetje, dat had Willie Wortel ook eens in de Donand Duck. Haast achteloos pakt hij het overgebleven onderdeel uit Liekes handen en plaatst het achter een haast onzichtbaar klepje. Direct flitsen de lampjes van de koffer aan. Terwijl de andere vier nog vol verbazing staan te kijken neemt Anthos het woord. Ik kwam eigenlijk terug naar jullie voor iets anders. We moeten zo snel mogelijk weg hier. Er is een speciale taskforce van Naik agents onderweg naar hier om ons op te pakken. Het verhaal gaat dat de zombies zijn gecreëerd door de coöperaties die het land regeren om de mensen bang te maken. Zo houden ze de mensen in deze wereld in hun macht. Ze zien ons als bedreiging omdat wij het contact hebben gezocht met de zombies en ook hun goede

kant aan de mensen hebben laten zien. “Aha, dat was dus waar ze het in Amazonia over hadden.” Herinnerd Joost zich het opvallende telefoongesprek waar ze al een apart gevoel bij hadden. Met de hele ploeg compleet zet Fraukje de tijdmachine aan en met weer een flits staan ze weer op de RSW, maar nu midden in de kampvuurkuil terwijl de overige scouts allemaal verbaasd kijken, gaat de ploeg snel tussen de andere scouts zitten. Gelukkig zijn ze op tijd teruggekomen voor de uitslag van de RSW. Anton van het telteam begint, “Omdat ze het niet gelukt is om ook maar 1 punt te verdienen, op de laatste plaats de “Timescouts”. “He, zegt Anthos terwijl hij Joost aanstoot, in ieder geval zijn we niet gediskwalificeerd.”

MacChef III – 2125 – After credit

De rook trekt op en de ploeg is verdwenen. Macelisa kijkt een beetje treurig, maar dan komt Swoosh aanlopen en zegt, “We moeten snel weg, Naik Army komt eraan. Die zullen hier over een paar minuten zijn.” Macelisa kijkt verschrikt op en loopt snel achter Swoosh aan. Tijdens het lopen, vraagt Swoosh nog, “Dus, weet je het zeker, waren dat je overgroot oma en opa?” “Ja, kijk deze foto vond ik nog terug tussen de spullen van mijn oma.” Macelisa laat een foto zien aan Swoosh met daarop Fraukje, Joost en een baby’tje met een kleine Scoutingdas om.

1.4 Tips en trucs voor bij het theater

1.4.1 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.

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.

Een van de mogelijkheden is ook om de *Tocht voor de onderdelen* niet in het theater te spelen maar in de hike te verwerken. Op die manier wordt alles letterlijk verzameld door de scouts. Wanneer het theater dezelfde onderdelen heeft als te verdienen valt op de posten van de hike kan het theater daarmee verder. Zo krijgt de hike een mooie aansluiting in het theater.

Je kan de ploeg uit het verhaal meenemen in de puntentelling van de RSW. Dan doet de ploeg ‘echt mee’

Er zijn meerdere verhaallijnen door het verhaal. Je kan dit benadrukken door het verhaal van Elja als kleine tussenstukjes toe te voegen of bijvoorbeeld meerdere sets te maken.

Voor de rol van jurylid kan je een van de echte juryleden vragen.

1.4.2 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	Activiteitsgebied
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 ruilspeel	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 activiteitsgebieden 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 Thematheater Bonte avond		Veilig & Gezond
				Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend	 	Beoordelen thema-aankleding Postenspel		Expressie
					Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak Thematheater		Uitdagende Scoutingtechnieken

2.1 Kampopbouw

2.1.1 Algemene kampaankleding

Geef het kamp voor dit thema een post-apocalyptisch tintje. Denk hierbij aan afzettingen, anti-zombie constructies, "prikkeldraad". Je kan een groot training/battle veld indelen voor grote spellen. Voor bijvoorbeeld paden en wegen tussen subkampen kan je oude kapotte wegwijzers neerzetten.

2.1.2 Subkampen

Je zou de verschillende subkampen kunnen opdelen in verschillende staten bijvoorbeeld, de genoemde staten in het verhaal, of je kan eigen staten bedenken. Laat de subkampen en ploegen dit zelf verwerken in hun kampaankleding.

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 Voorbeeldactiviteit kampopbouw

2.2.1 Fortificeren

Beschrijving

Elke ploeg heeft zijn eigen plek en deze moet beschermd worden tegen de zombies en heel belangrijk het moet ook duidelijk zijn wie jullie zien. Deze opdracht kan tijdens het opbouwen worden meegegeven worden, zodat ook alle kampementen thematisch goed zijn aangekleed.

Elke ploeg krijgt extra materiaal om hun terrein te fortificeren/aan te kleden, bijvoorbeeld zeilen, extra palen, touw etc. Hiermee kunnen ze een omheining maken voor

Vorbereiding (1 uur)

- Uitleg maken, met voorbeeldplaatjes.

Materiaal

- Mogelijk materiaal wat ze persé in hun omheining moeten gebruiken.

Tips en veiligheid

- Je kan dit naast puur aankleding mogelijk ook als OKO gebruiken.
- Als je bepaalde technieken/materialen verwacht in de omheining is het makkelijk om in de uitnodiging naar de groepen mee te nemen.



2.3 Opening

Alle scouts verzamelen rond de vlaggenmast en openen zoals normaal. Eventueel scouts per subkamp/staat 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

Ondervraag en red je eigen mensen uhhh zombies...

Beschrijving

Het blijkt dat tussen de mensen kennelijk ook onopvallende zombies lopen. Zombies worden steeds beter in zich vermommen als “echte” mensen. Om te zorgen dat Zombies herkend worden en weer terug verbannen worden naar waar ze zich ophouden wanneer ze mensen niet lastig vallen is er door de regering een elite team van de beste speurders, jagers en ondervragers opgericht: The Z squad. Maar met het toenemen van het aantal zombies 's hebben zij het zwaar en vragen regelmatig burgers om mee te helpen zombies te verslaan. Maar of dat lukt???

Elke ploeg krijgt aan het begin van dit spel een geheime enveloppe. Daarin staat of zij zombie zijn of eerlijke burger. In deze enveloppe zit ook informatie over wat de kennis van de samenleving is die een karakter heeft en een overzichts/ score kaart voor het bijhouden van informatie over ploegen. Zombies weten bijvoorbeeld maar heel weinig van eenvoudige dingen als broodbakken of de tuin onderhouden maar weten weer ontzettend veel van het menselijke lichaam.

Het doel van de ploegen die zombie zijn is om zoveel mogelijk eerlijke burgers te herkennen en in de nacht te doden. Het doel van de eerlijke burgers is om zoveel mogelijk zombies elke nacht aan te wijzen en te doden.

Dit betekent dat het spel steeds een aantal fases heeft:

1. Elke ploeg doet posten spelletjes tegen een andere ploeg (niet te groot. Bedenk posten van max 5 minuten). Met het winnen van de post verdient een ploeg een token.
2. Dan vind de ondervragingsfase plaats... Op de centrale post mag een ploeg een vraag stellen over het leven en de kennis van een andere ploeg. Dit doen ze door hun token in te leveren bij de CP. Daar mogen ze bij de Officier (en zijn Z squad) kenbaar maken welke vraag ze een andere ploeg willen stellen.
3. De Officier en Z squad ondervragen de gewenste ploegen voor de antwoorden. Op een groot bord wordt zichtbaar bijgehouden welke ploegen worden ondervraagd. Dit maakt het overzichtelijk voor ploegen wie al wel en wie nog niet is ondervraagd. Dit geeft namelijk info aan alle ploegen, zelfs al hoor je de antwoorden niet.
4. De ploegen die een vraag hebben gesteld ontvangen het antwoord van de Z squad.
5. Ploegen houden kennis die ze krijgen bij op een overzicht.
6. Ploegen die menen al te weten of een andere ploeg juist zombie is of niet mogen een andere ploeg aan wijzen/ vermoorden. Ploegen die vermoord worden gaan niet uit het spel, ze worden wel bijgehouden om aan het eind statistieken te kunnen tonen. Ook wordt bijgehouden door welke ploeg ze zijn gedood.
7. Nieuwe ronde

Na een aantal rondes eindigt het spel. De ranking van de ploegen kun je bepalen door het aantal andere ploegen die een ploeg heeft gedood die kloppen. Bijvoorbeeld ploeg 5 (zelf zombies) heeft 8 andere ploegen gedood maar van die ploegen zijn er 5 ploegen burger, alleen deze ploegen leveren een punt op. Het aantal keer dat ze een foute ploeg hebben gedood zou je in mindering kunnen brengen net als het aantal keer dat ze zelf terecht zijn gedood. Om te voorkomen dat ploegen willekeurig andere ploegen gaan doden zou je het aantal keer dat een ploeg ten onrecht is gedood bij die ploeg nog als pluspunten kunnen optellen. In het voorbeeld van net: zij hebben dus 5 pluspunten, 3 minpunten (van onterecht gedode ploegen). Zelf zijn zij 4 keer gedood (2 keer door zombies en 2 keer door burgers) Dit levert ze nog 2 minpunten en 2 pluspunten op. In het totaal heeft deze ploeg dan 2 punten.

Vorbereiding (2 uur)

De voorbereiding vraagt even tijd omdat het belangrijk is de logistiek helder te krijgen. Dit hoeft niet met iedereen maar de mensen (leiding) die Z Squad gaat zijn moet dit wel goed helder hebben.

- Maken van enveloppen voor het aantal ploegen dat er is. In elke enveloppe zit een rol (burger of zombie), 20 weetjes die (passend bij de rol) de ploeg weet over de samenleving en een formulier dat de ploeg in staat stelt om informatie over andere ploegen bij te houden.
- Maak 2 score borden (1 om bij te houden aan welke ploeg vragen wordt gesteld en 1 om bij te houden welke ploeg wordt gedood door en door wie).

Materiaal

- Enveloppen voor elke ploeg.
- Een score bord om bij te houden welke ploeg ondervraagd is, per ronde.

- Een score bord om bij te houden welke ploeg door wie wordt gedood (pas aan het einde van het spel te onthullen).
- Posten materiaal.

Tips en veiligheid

- Door posten klein te houden heb je veel ruimte voor het ondervragingsdeel. Heb je niet zoveel ploegen dan kunnen de posten wat uitgebreider.
- Om te voorkomen dat fase 2 t/m 4 te lang duurt en ploegen niets staan te doen, kun je dit ook organisch laten gebeuren. Dan is het verstandig om op de CP een aantal stations te maken waar elke ploeg steeds langs moet: 1. Hier mag je je token inzetten en een vraag stellen. 2. Hier wordt er eventueel een vraag aan je gesteld. 3. Hier vind je antwoorden op de door jou gestelde vragen (wellicht niet meteen) 4. Hier kun je andere ploegen doden. 5. Hier hoor je naar welke nieuwe post je mag.
- Om in het begin meteen goed te spreiden kun je in de start enveloppe voor elke ploeg ook een post stoppen waar ze mee moeten beginnen.

2.5 Ren- of ruilspel

2.5.1 Museumroof

Beschrijving

De scouts hebben een lijst in handen met daarop alles wat ze nodig hebben om een werkende tijdmachine te maken. Nu moeten ze alleen nog de spullen zien te bemachtigen.

Elke ploeg krijgt een lijst met onderdelen voor een tijdmachine, denk aan de kaartjes met bouwmaterialen uit kolonisten van Catan of een handelsspel.

De ploeg gaat naar een post toe waar ze de onderdelen kunnen verzamelen of ruilen. Je kan ook een post toevoegen waarin de ploeg onderdelen kan winnen door klein spelletje, zoals een bal 10x overgooien naar elkaar of het oplossen van een raadsel. De hoeveelheid posten is afhankelijk van de hoeveelheid ploegen dat meedoet. Er staan tikkers tussen de posten, als 1 iemand van de ploeg getikt is moet er een deel van de verzamelde onderdelen ingeleverd worden bij de tikker.

Als alle onderdelen van het lijstje verzameld zijn gaat de ploeg terug naar het startpunt/thuisbasis, daar kunnen ze de onderdelen en lijst inleveren en vervolgens krijgen ze een nieuwe lijst onderdelen. Per ingeleverde lijst krijgt de ploeg punten.

Vorbereiding (1-2 uur)

- Het maken van de recepten en onderdelen.
- Een veld uitzetten.

Materiaal

- Lijstjes met onderdelen.
- De onderdelen.
- Eventueel spel materiaal voor de kleine spelletjes bij de posten.

Tips en veiligheid

- De onderdelen kan je op papier uitprinten en knippen, maar je zou ook schroeven, stukjes hout of potloden kunnen gebruiken. Let er dan wel op dat deze klein en licht zijn, en daarnaast geen scherpe randjes hebben.
- Geef de tikkers zaklampen mee als dit spel in het donker gespeeld wordt.
- Let op dat de grond zo goed als vrij is als dit spel in het donker gespeeld wordt, om struikelpartijen te voorkomen.
- Zorg ervoor dat ze niet alle spullen kunnen halen, zodat het spel beter in het verhaal past. Het spel kan ook later in het verhaal.

2.6 Hike

2.6.1 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken: Tijdscoördinaat

Beschrijving

Een coördinaat heeft normaal maar twee delen, maar deze hebben er drie, naast een lengte- en breedtegraad ook nog een tijdsgraad. Kaarten kunnen veranderen over de loop van de jaren dus daar moet rekening mee gehouden worden.

De scouts krijgen een of meer kaarten waar een de omgeving in verschillende tijdsperioden op staat, een paar herkenningspunten zijn op alle kaarten te vinden, maar de rest ziet er anders uit. Je zou kunnen denken aan een kaart van de ijstijd, de middeleeuwen, moderne tijd en een toekomstkaart. De coördinaten hebben een tijdsgraad die aangeeft op welke kaart die staat en hiermee kunnen ze een kruispeiling maken op een huidige kaart van de omgeving.

Vorbereiding (1 uur)

- De verschillende kaarten maken.

Materiaal

- Kaarten uit verschillende periodes, kaarthoekmeters, kompassen, linialen.

Tips en veiligheid

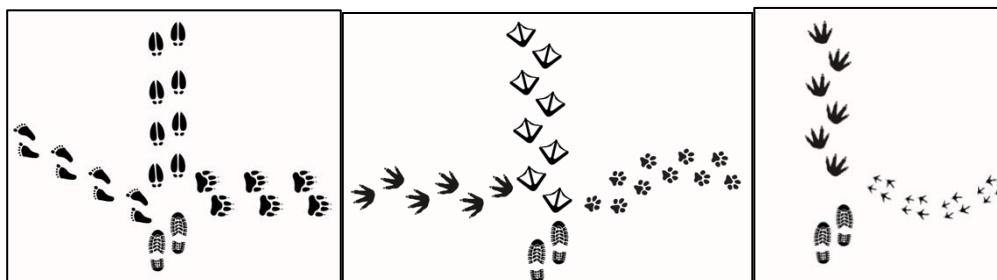
- Zorg dat de post kan helpen bij de routetechnieken
- In plaats van verschillende kaarten uit verschillende tijden, kan je er ook voor kiezen om alleen een oude kaart te gebruiken met wel herkenningspunten.

2.6.2 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken: Zombietrail

Beschrijving

Deze routetechniek test de kennis van de scouts over hun herkenning van dieren- en zombie sporen. Er staan verschillende dieren sporen in de afbeelding, elke afbeelding staat gelijk aan een kruispunt. Als de ploeg bij een kruispunt aankomen staan ze op de wandelschoenen, ze moeten dezelfde weg in van het dier, of zombie, die onder het plaatje vermeldt staat. En zo verder tot het einde van de route.

Voorbeelden plaatjes



Kruispunt 1, zombie

kruispunt 2, eend

kruispunt 3, kip

Vorbereiding (paar uur)

- Route uitzetten.
- Plaatjes uitwerken .

Materiaal

- Route op papier.

Tips en veiligheid.

- Let op gevaarlijke punten in je route, zet desnoods oversteekposten in.

2.6.3 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Brug bouwen

Beschrijving

De ploeg komt aan bij het volgende kampement, maar er lopen zombies omheen. Het er is geen kans om door de zombies te breken, dus dan moeten ze er overheen. Gelukkig zijn de scouts goed in pionieren en zien ze palen liggen ... maar geen touwen. De enige oplossing is een zelfdragende brug, die ze maken met de palen.

De ploeg krijgt bij aankomst van de post de beschrijving hoe ze de brug moeten bouwen, zie oa

- <https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/1167-pionieren-zonder-touw>
- <https://scoutinglimburg.nl/wp-content/uploads/DHZ-zelfdragende-constructie.pdf>

Deze opdracht is goed te gebruiken als een post tijdens de hike of bij een postenspel.

Vorbereiding (15 minuten)

Zet een stuk gebied af wat de scouts moeten overbruggen met de zelfdragende brug, je kan het als een soort gracht maken. Indien je een voorbeeld model wilt hebben, kost dat natuurlijk extra voorbereidingstijd.

Materiaal

- Palen voor de brug.
- Afzet lint / touw voor de 'gracht'.
- Beschrijving / voorbeeld.

Tips en veiligheid

- Let erop, dat voor dat de scouts de brug gaan gebruiken, dat deze stevig is en goed is gebouwd.
- Je kan een model van de brug hebben staan, van kleine houtjes. In plaats van of naast de beschrijving/tekening.
- Als je de scouts er meer tijd aan wilt laten besteden, kan je het ze eerst zonder beschrijving laten proberen.
- Je kan dit in het klein doen met mini-pionier stokjes, dan is deze activiteit ook geschikt als hikepost.

2.6.4 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Koekjes sjoelen

Beschrijving

De ploegleden moeten zoveel mogelijk punten bij elkaar scoren door te sjoelen. De ploeg werkt samen in 1 beurt, verder worden de normale sjoelregels gebruikt.

Vorbereiding (1 uur)

- Koekjes regelen.

Materiaal

- Sjoelbak en stenen.

Tips en veiligheid

- In plaats van echte koekjes te gebruiken kan je de sjoelstenen schilderen als koekjes.
- Je kan in plaats van een echte sjoelbak ook je ploegleden gebruiken waar je de punten op het voorhoofd schildert. Dan moeten ze in de monden van de ploegleden worden gesjoeld.

2.7 Koken

2.7.1 Fast Food vs. Good food. kookwedstrijd

Beschrijving

Een goede zombieburger bevat natuurlijk alle ingrediënten van de schijf van 5. De uitdaging is om de "gezonden" gerechten zoveel mogelijk op ongezonder fastfood te laten lijken. Bonuspunten als het dan ook nog eens lekker smaakt. Wortel frietjes of Pompoen pizza gebruik je culinaire creativiteit!

Vorbereiding (15-30 minuten)

- Booschappenlijst maken voor de deelnemers.
- Eventueel receptkaarten maken.

Materiaal

- Per ploeg een mysteybox met (gezonden) ingrediënten.
(Tip: mager rundergehakt voor lekker burgers en veel verschillende soorten groenten.)
- Per ploeg voldoende keukengerei en gasstel.

Tips en veiligheid

- Let bij koken altijd goed op veilig gebruik van gasstellen. Is de keuken stevig genoeg om veilig te kunnen koken? Zijn er blusmiddelen (vuurdeken) aanwezig?
- Controleer bijvoorbeeld de houdbaarheidsdatum van de gaslangen die de deelnemers gebruiken.

2.8 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)

2.8.1 Zombiefest!!

Beschrijving

Het enige echte zombie festival.

Op dit mega gezellige festival kunnen scouts allerlei creatieve workshops volgen en genieten van de gezellige relaxte sfeer.

Denk bijvoorbeeld aan:

Dansworkshop

De deelnemen repeteren voor een toffe zombie flashmob

Grimeerworkshop

Leer hoe je echte nepwonden kan maken en tover jezelf om tot een echte zombie

Schilderworkshop

Zombies zijn natuurlijk een beetje lomp en verven zonder kwasten. Maar wist je dat je met vingerverven echt hele mooi kunstwerken kan maken?

Cupcakeworkshop

Cupcakes leren decoreren en werken met suiker en marsepein. Wat dacht je van een mooie brein cupcake? Welke zombie lust dat nou niet.

Vla-twister

Om de zombies te kunnen ontluchten moet je natuurlijk wel lenig en flexibel zijn. Hoe kun je dit beter trainen dan met het originele twister spel. Maar in gevecht met zombies loop je natuurlijk wel wat schade op. Je rechtervoet in de modder(chocoladevla) Je linkerhand zit onder het bloed(ketchup) en natuurlijk kom je ook in aanraking met zombiepus en snot. Vanille of pistache pudding.

Vorbereiding (1 uur)

- Klaarzetten van de posten.

Materiaal

- Post materiaal.
- Mogelijk strippen-/stempelkaarten (zie tips).

Tips en veiligheid

- Laat elke deelnemende groep aan de RSW een workshop voorbereiden.
- Maar gebruik van je connecties voor de organisatie van de workshop, ken je bijvoorbeeld een professioneel grimeur, of heb je materiaal waarmee je kunt graveren in glas of hout. Gebruik dat dan als inspiratie voor de workshop.
- De activiteiten Vlaggenstorm EXP1, Zombie eisen EXP2 en BL1 zijn ook geschikt voor een workshop op het Zombiefest.
- Je kan een strippenkaart/stempelkaart gebruiken als je wilt, hierdoor kan je voorkomen dat alle scouts dezelfde post blijven doen.

2.9 Postenspel

2.9.1 Wie heeft welke carrière?

Beschrijving

In een samenleving met Zombies is er veel veranderd. Sommige beroepen zijn ineens veel beter betaald geworden waar anderen juist minder op leveren. Zo zijn vuilnismannen en vrouwen heel schaars, niemand wil altijd op straat werken en dan ook nog op plekken waar vuilnis ligt waarvan iedereen weet dat zombies zich daar het liefst verstoppen. Vuilnisvrouwen en mannen zijn in deze samenleving een hard getraind elitekorps, de opleiding om dit te worden vraagt veel, zowel in kennis als in fysieke kracht en de selectie is streng... Maar ben je eenmaal vuilnismen of vuilnisvrouw dan verdien je ook heel goed. Daar tegenover staat dat directeurs in deze samenleving juist veel minder zijn gaan verdienen. Toen de eerste zombies kwamen bleek de groep mensen die directeur is of manager of leidinggevend eigenlijk maar weinig te weten over bijvoorbeeld overleven. Wat heb je aan een rooster of functioneringsgesprek als je door zombies wordt aangevallen? In deze maatschappij werken zij met name thuis op afstand/ online. Ze verdienen niet zoveel want lopen geen gevaar en zijn niet inzetbaar als het gaat om zombiebestrijding.

Dit spel draait om het zorgen dat je met je ploeg een juiste combinatie van personen, beroepen, gezondheid, rijkdom en geluk krijgt. Een samenleving draait om meer dan alleen vuilnismannen dus je kunt niet alleen maar veel verdienen hebben. Maar meer dan een leidinggevende/ manager is echt niet nodig... Tenzij je een reserve wil voor als die ene managers door zombies gevangen wordt. Verloop van het spel: Elke ploeg krijgt een logiquiz met daarop de categorieën: een aantal personen, beroepen, gezondheid, wat ze verdienen en hoe gelukkig ze zijn. Aan de ploeg is het de taak om op te lossen welk beroep elke persoon uitoefent, hoeveel hij/zij daarmee verdient, hoe gelukkig deze persoon is (of hoe stressvol zijn haar bestaan is) en hoe het zit met zijn/ haar gezondheid. Om hierachter te komen gaat elke ploeg posten langs. Bij het uitvoeren van deze posten zijn logiquiz hints te vinden. Hoe meer onderdelen ploegen goed hebben aan het einde hoe hoger ze scoren.

Vorbereiding (2 uur)

- Maak een logiquiz met alle thema's. Hier kun je een online logiquiz maker voor gebruiken dan hoef je alleen aan de voorkant de juiste oplossing te verzinnen. Je hebt bijvoorbeeld 5 personen waarvan er 1 mevrouw Jansen is. Je bepaalt dat zij onderzoeker is naar Zombie geneesmiddelen, dat ze veel verdient (werkt immers met levende zombies) maar haar werk is zeer stressvol en ze is matig gezond want ze eet niet zo goed en slaapt vaak slecht. Een online logiquizmaker maakt ook hints die je kunt gebruiken om op posten uit te delen. Check dit wel even goed want de hoeveelheid hints maakt uit in hoe makkelijk of hoe moeilijk de logiquiz is op

te lossen. Ook het soort hints maakt uit. Hints die bijvoorbeeld zeggen *mevrouw Jansen is geen vuilnisvrouw* geeft minder informatie dan de hint *Mevrouw Jansen is een onderzoeker*. Je wil een goede balans tussen deze verschillende soorten hebben.

- Bedenk posten die ploegen kunnen doen, het zou leuk zijn als deze posten ook horen bij beroepen. Bedenk bijvoorbeeld een vuilnispost waar je zonder de zombie te bewegen vuilnis moet verwijderen (denk aan een soort groot mikado, waarbij sommige stokjes/ palen een zombie zijn en andere verschillende soorten vuilnis).

Materiaal

- Materiaal voor posten, hints en logiquiz.

Tips en veiligheid

- Je kunt de logiquiz eventueel lamineren en dan de ploegen laten werken met whiteboardmarker. Dan kunnen ze fouten die ze maken en tegenkomen recht zetten. Het nadeel hiervan is dat ze soms ook per ongeluk iets kunnen wissen. Ploegen meteen meerdere papieren logquizen geven kan ook een oplossing zijn
- Lukt de eerste logiquiz nu goed om te maken en heb je meer inspiratie, dan kan het slim zijn meerdere varianten te maken, zo voorkom je het al te makkelijk bij elkaar afkijken.

2.10 OKO (overkoepelende kampopdracht)

2.10.1 Afval heeft de toekomst

Beschrijving

In een wereld waar afval nog maar door een paar dappere vuilnisvrouwen en vuilnismannen wordt opgehaald en bouwmaterialen steeds duurder worden omdat niemand meer houthakker, steenhouwer of baksteenbakker wil zijn (veel te gevaarlijk, allemaal in de buitenlucht en op afgelegen plekken...) hebben de meeste mensen geen geld genoeg om hun huis te onderhouden. Je huis onderhouden is een gevaarlijke maar zeer noodzakelijke klus. Ja natuurlijk moet je er soms voor naar buiten, maar doe je dat niet en vallen er gaten in bijvoorbeeld je dak is ook de zombiebescherming die je huis biedt verdwenen.

Elke bewoner, elk gezin, doet daarom haar best om met de middelen die ze, goedkoop, voor handen hebben hun huis zo goed mogelijk te onderhouden.

Opdracht

maak met het afval dat je als ploeg hebt, verpakkingen van het koken, restjes sisal van het pionieren, een maquette van een huis. Bedenk wie er wonen, hoeveel ruimtes heeft het huis, hoe komt het huis aan energie, hoe kan de postbode en de voedsel-aan-huis-bezorger (rijke mensen zijn dat!) veilig vanuit zijn/haar busje bij dit huis pakketjes bezorgen zonder dat ze zombie-gevaar lopen. Hoe wordt regenwater opgeslagen en gebruikt?

Vorbereiding: (30 minuten)

Maak voor elke ploeg een stuk karton waarop ze de maquette kunnen maken en een lijst van basispakketje dat ze als ploeg mee moeten nemen om zo goed mogelijk te kunnen bouwen. Je kunt hierbij denken aan scharen, lijm, een leeg melk pak, lege conserven blikken.... Je kunt er ook voor kiezen om een pakketje uit te delen aan elke ploeg, waar bijvoorbeeld een stuk (rivier)klei in zit waarmee ze steentjes kunnen maken en of dingen met elkaar kunnen verbinden.

Materiaal: 1 bodemplaat (stuk karton of hout), knutselmateriaal en afval.

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 een thema. 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 bedrijfsstaten komen samen op het trainingsveld en hier ontmoeten ze elkaar, ontstaan vriendschappen, wordt handel gedreven en samen getraind.

Culturen

Elke staat heeft zijn eigen cultuur gebaseerd op de multinational die de staat heeft gesticht, dit uit zich in eten en (spreek)taal. De scouts kunnen kijken wat de verschillen zijn, maar belangrijker ook wat de overeenkomsten zijn tussen de verschillende staten.

3.1.2 *Verwerken in activiteiten*

Koppel verschillende programmaonderdelen aan een staat. Voor de activiteiten kun je inspiratie halen uit de scènes in het themaverhaal of de bedrijven die gekoppeld zijn aan de staten.

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 staat 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 staten of de opmaak van de kampkrant.

Filmen en fotograferen

In de staat Microware wordt veel gevlogd. Mensen uit deze staat lopen rond en maken veel foto's en video's, dit kunnen ze ook voor de kampkrant doen.

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 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 voor de kampkrant of voor vlogs voor sociale media.

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

Iedereen in je ploeg heeft een eigen persoonlijkheid die aansluit bij een bepaald bedrijf. De scouts kunnen zich aan de hand van hun zelfbeeld kijken bij welk bedrijf zij het beste passen. Verder kunnen ze kijken wie ze zouden zijn als diegene bij de timescouts zou zitten. Ben je meer een Joost, Fraukje, Elja, Lieke of Anthos?

Groep

Een groep/ploeg met alleen Joosten of Fraukje's kan soms 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?

Levensovertuiging

Je levensovertuiging heeft ook invloed op hoe je in de wereld staat. Zo kan je uit levensovertuiging bijvoorbeeld geen vlees eten waardoor MacChef niet jou favoriete bedrijfsstaat is. Andere bewoners uit andere of misschien wel uit dezelfde staat 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

Sinds de Apocalyps en de oprichting van de bedrijfsstaten is er heel veel veranderd, maar er is nog wel veel vroeger terug te vinden. 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

Het cultureel erfgoed van de staten is gebaseerd op de oorspronkelijke bedrijven. Zijn in er in de steden van de scouts ook grote bedrijven 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

De samenleving is georganiseerd in verschillende bedrijfsstaten die zich hebben gespecialiseerd in verschillende eigenschappen. Gezamenlijk kunnen ze hiermee het zombie-probleem aanpakken. 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 staat, hoe kunnen we zo goed mogelijk de staat promoten, presenteren en zichtbaar maken?

Maak supporterposters, -vlaggen en -liederen voor jullie ploeg, met daarop aanmoedelingen voor jullie staats 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 bedrijf en presenteren dit in thema.

Veiligheid

Hoe ga je veilig om met het zombieprobleem. Elke verdediging heeft ook zijn gevaarlijke kanten, hoe ga je hier zo veilig mee om?

EHBO

Hoe kun je tijdens een zombie uitbraak wonden verzorgen en deze ook voorkomen.

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

Of het nu primitief koken, houthakken, zagen of stoken is, het zijn belangrijke vaardigheden om te overleven tijdens een zombie-apocalyps. De scouts kunnen hun ingrediënten en benodigdheden voor een primitief gerecht verdienen met een groot spel waar ze uit de handen van de zombies moeten blijven.

Kaart, kompas en routetechnieken

Om te reizen tussen de bedrijfsstaten moeten een bepaalde veilige route volgen, deze is uitgezet met routetechnieken.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren

De scouts zouden een brug kunnen pionieren, zodat ze veilig over een mars van zombies kunnen gaan.

Kamp/bivak

Probeer je kampterrein te beveiligen tegen de zombies, zorg voor een goede afzetting en maak een alarmsysteem, zodat de zombies je niet onopgemerkt kunnen besluipen.

Seinen

Semafoor seinen kan gebruikt worden om te communiceren over redelijke afstanden, bijvoorbeeld tussen subkampen.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken

Een andere manier om de zombies te ontwijken is over het water, daar zijn ze (nog) niet, maar laat ze niet in je kajak of boot.

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

Informatie van waar de zombies zijn is van levensbelang, gelukkig kunnen de scouts die verzamelen 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 postenspellen. 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

Om de zombies voor te blijven moeten we fit zijn, elk natie (en natuurlijk vooral de Naik Army) blijven fit door sportspellen te doen.

Posten/ rensporten

- Er is mogelijk een vaccin tegen de zombie infectie, maar daar moeten ingrediënten voor worden verdiend, elke post levert een ingrediënt aan en met genoeg kan je het vaccin maken.

- De Amazonian run is een grote race van de Amazonians, hierbij moeten zo snel mogelijk langs stempelposten met een pakketje, als alle stempels op het pakketje zitten mag het afgeleverd worden bij de eindpost.

Teamspelen

Zombiebal: de post apocalyptische variant van voetbal, gemend met Hollandse leeuwen. Elk team probeert een goal te maken bij het andere team, maar er lopen zombies tussen de voetballers, elke keer dat een zombie een niet zombie tikt wordt deze ook een zombie. Het winnende team is het team dat de meeste goals heeft gescoord voordat iedereen een zombie is geworden.

Binnenspelen

- Op tijdreis neem ik mee... (variant op ik ga op reis en neem mee, maar dan naast je naam ook je subkamp er in verwerken)
- Hoe overleef ik de zombie apocalyps, bedenk met je ploeg welke vaardigheden, skills, voorwerpen je nodig zou hebben om voor een bepaalde tijd de zombies te overleven. Kunnen jullie een nieuwe samenleving maken?

3.7.2 Verwerken in activiteiten

Maak filmpjes van diverse Naik Army trainingen. De scouts kunnen deze zelfstandig doen.

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

Om informatie over de zombies te winnen moet je ertussen kunnen overleven, kunnen jullie je kamp zou opbouwen dat het niet opvalt, maar toch veilig is? Hoe kan je snel weggkomen, welke paden kan je daarvoor gebruiken?

Kennis van plant en dier

Als je tussen de bedrijfsstaten reist moet je, je soms redden met wat de natuur biedt. Welke planten zijn eetbaar? Sporen van dieren kunnen leiden naar water, maar voor sommige moet je oppassen. Kan jij de juiste sporen volgen?

Milieu- en natuurbeheer

Houtwallen hebben naast schuilplaatsen voor kleine dieren ook nog het voordeel dat ze de zombies wat tegenhouden, sommige planten kunnen in tuin geplant worden en helpen ook om zombies tegen te houden. Wat zijn andere natuurbeheer manieren om je het leven makkelijker te maken?

Sterrenkunde

In de nacht reizen is een goede manier om langs de zombies te komen, maar dan kan je niet te veel licht maken (en dus niet op je telefoonscherm kijken). Kan jij van punt A naar punt B navigeren aan de hand van alleen de sterren en de maan?

Weer

Zombies vinden regen niet fijn, dan worden ze extra traag door de modder waar ze doorheen moeten lopen. Gelukkig zijn er nog een paar oude weersatellieten die nog werken, kan jij met de signalen/weerkaarten een voorspelling maken van wanneer het gaat regenen?

3.8.2 Verwerken in activiteiten

In het kader van zombie apocalyps, opdrachten geven die naast zombies of tijdreizen 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

“Plants versus Zombies” moeten we nog meer zeggen 😊👉

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 Vlaggenstorm

Waar kan je deze activiteit inzetten?

Als een post tijdens een postenspel of als voorbereiding voorafgaand aan de RSW.

Doel van de activiteit

Het maken van een eigen ploeg/subkamp vlag.

Beschrijving

De wereld in 2125 wordt geleid door grote multinationals. Landen bestaan eigenlijk niet meer, je woont in een bedrijfsstaat. Je sluit je dan ook aan bij een staat of bedrijf waar je feeling mee hebt en waar je kwaliteiten liggen. Bedenk voor jezelf en je ploeg welke kwaliteiten bij jullie passen en bij welke multinational jullie je gaan aansluiten. Ontwerp een vlag voor je ploeg waarin dit tot uiting komt.

Brainstorm: Houd met je ploeg een brainstorm. Schrijf de bekende multinational waarmee jullie je verbonden voelen midden op een blad. Maak een woordspin met associaties die je hebt met dit merk

en producten die daarbij kunnen horen. Let op! In de brainstorm fase is alles goed, associaties mogen niet worden afgekeurd.

Ga nu kijken welke associaties jullie aanspreken en welke kunnen worden gecombineerd tot een nieuwe bedrijfsnaam en vorm of afbeelding voor een logo. Maak een ontwerpschets voor een logo en een vlag.

Vorbereiding (10 minuten)

- Inlezen in principes van brainstorm en maken van een woordspin met associaties.

Materiaal

- Groot vel.
- Stift.
- Potlood en papier.
- Lap stof.
- Textielstiften of textielverf.

Tips en veiligheid

- Materialen zijn schaars in de toekomst, laat ze materialen recycleren, bijvoorbeeld oude kleding ipv een vlag of verkoold hout uit een kampvuur ipv stiften.

3.9.3 *Zombie EHBO*

Waar kan je deze activiteit inzetten?

Als een klein spel of een hike post.

Doel van de activiteit

Kunnen de scouts simpele verbanden aanleggen, voor wanneer het nodig is?

Beschrijving

Zombies zijn vaak niet de meest gezonde personen. Scouts krijgen een koffer met oude EHBO-materialen en een persoon (zombie) met overal bloedende wonden (rode strepen op de huid). De scouts krijgen 5 minuten de tijd om zoveel mogelijk wonden goed af te dekken met verband. Lukt het de scouts alle wonden te vinden en op tijd (en netjes) te verbinden?

Vorbereiding (5 minuten)

- Verbandmateriaal uitzoeken.
- Een persoon onderkliederen met rode strepen (wonden).

Materiaal

- Oude (over de datum) EHBO materialen zoals verband, gaasjes, pleisters en snelverband.
- Rode stift of rode schmink.

Tips en veiligheid

- Gebruik niet de hele inhoud van de EHBO kist. Geen scharen en pincetten.

3.9.4 *Catching patient zero!*

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hikepost/Routetechniek.

Doel van de activiteit

De scouts aan de hand van een kruispeiling de volgende post laten zoeken.

Beschrijving

Er heeft een zombiebesmetting plaatsgevonden. De bron van deze besmetting, de zogenoemde patiënt zero moet worden uitgeschakeld. Om te achterhalen waar deze zombie zich bevindt moet met een omgekeerde kruispeiling de locatie worden bepaald. Op een kaart worden drie locaties aangegeven waar zich nieuw besmette zombies begeven. Daarbij wordt de tijd gegeven hoelang geleden de besmetting plaatsvond. Door de tijd om te zetten naar afstand kan een cirkel worden getrokken rondom de gegeven locaties. Het punt waar de drie cirkels samen komen is het punt op de kaart waar de volgende post zich bevindt.

Vorbereiding

- Locatie bepalen en actieradius omrekenen.

Materiaal

- Kaart.
- Passer.

Tips en veiligheid

- Passers zijn scherp ;)
- Zorg ervoor dat wanneer je het op een post gebruikt de opvolgende ploegen niet zien waar de vorige ploeg het punt heeft gevonden. Je kan de kaart plastificeren en ze met whiteboard markers laten tekenen, dan kan je de kaart weer schoonvegen voor de volgende ploeg.

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 **spelboeket**!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je 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 spelboeket, 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 regionaal 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 leidinggevenden 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 van de LSW 2024.



8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

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

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 2025.

Herinneringsbadge

Voor de RSW 2025 is een speciale badge ontworpen, 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 2026

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







**Download de brochure
hier!**



Scouting

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

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