

Spelbrochure

Het organiseren van grote activiteiten voor regio's en admiraliteiten 2024

'De klok tikt door... De elementen uit balans'



Wil jij andere explorers ontmoeten? Bij een gave regioactiviteit kun je de activiteiten groter en uitdagender maken dan bij je eigen opkomsten. Pak de brochure erbij om met andere explorers aan de slag te gaan. Hierin staan vele ideeën en links voor het programma, hoe je het thema kan uitwerken en waar je aan moet denken bij de organisatie. Ga aan de slag en organiseer, ontmoet en ontdek!



Voorwoord

Voor je ligt de spelbrochure 2024 waarmee jij als explorer gave activiteiten voor explorerafdelingen in jouw regio of admiraliteit kunt organiseren. Deze spelbrochure helpt je daarbij. Naast deze brochure zijn er ook spelbrochures voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag, de regionale Scoutingwedstrijden en een map roverscouts die een grote activiteit in regio of admiraliteit willen organiseren.

Elke regio organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor het thema en de activiteiten en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor explorers kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste deze grote activiteiten vormgeven. Deze brochure is hierbij een leidraad, waarbij eigen inbreng en creativiteit goed in te passen zijn.

Het is ontzettend gaaf om activiteiten samen met andere groepen te doen, omdat je andere explorers ontmoet en de activiteiten groter kunt maken dan met alleen je eigen speltak mogelijk is. Tijdens een regioactiviteit is er veel uitwisseling tussen de verschillende groepen en zijn er veel meer mogelijkheden voor toffe activiteiten.

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, de regionale Scoutingwedstrijden en dus ook voor regioactiviteiten voor explorers en roverscouts.

Wil je een regioactiviteit in een eigen thema organiseren? Dat kan natuurlijk ook en hiervoor is een aparte brochure beschikbaar met tips en tricks voor het organiseren van grote activiteiten in regio en admiraliteit: <https://www.scouting.nl/scoutingspel/voor-alle-speltakken/regioactiviteiten/organisatie-regioactiviteit-explorers>

Ben je op zoek naar nog meer of andere activiteiten voor jouw regioactiviteit? Kijk dan op de activiteitenbank van Scouting Nederland: <https://activiteitenbank.scouting.nl/>

Veel plezier met het organiseren van jouw regioactiviteit!

Team Regiospelen

Heb je nog vragen over het organiseren van grote activiteiten voor jouw regio of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact op via spelspecialisten@scouting.nl. Met plezier helpen we je om er een geweldige activiteit van te maken!

Inhoudsopgave

1	De klok tikt door... De elementen uit balans	7
2	Voorbeeldactiviteiten	8
2.1	Beginspel	8
2.1.1	Houd je witte sokken schoon!	8
2.2	Element Lucht	8
2.2.1	Lucht is adem	8
2.2.1	Navigeren op de sterren	8
2.2.2	Nederlandse vogels	9
2.2.3	Geluidstrillingen	9
2.2.4	De kracht van wind	10
2.2.5	Koken met warme lucht	10
2.2.6	Vooruit met de wind	10
2.2.7	Ademhalingsoefeningen	11
2.3	Element water	11
2.3.1	Streekgebonden vaarvormen	12
2.3.2	Kanoën, kajakken of suppen	12
2.3.3	Eskimorol	12
2.3.4	De kracht van een lied	13
2.3.5	Maak je eigen peddel	13
2.3.6	Goed voorbereid het water op	14
2.3.7	Spetterfeest	15
2.3.8	Water en rituelen	16
2.4	Element vuur	16
2.4.1	Zonnewijzer	16
2.4.2	Minimale vuurstarter	16
2.4.3	Plant een plant of boom	17
2.4.4	Patroon inbranden	17
2.4.5	Vuurtechnieken	18
2.4.6	Duurzamer koken	18
2.4.7	Spelen met vuur	18
2.4.8	Vurige verhalen	19
2.5	Element aarde	19
2.5.1	Invloed op de toekomst	19
2.5.2	Gewillige wilgen	20
2.5.3	Bingo met stenen	20

2.5.4	Mobiele kunst uit de prehistorie	21
2.5.5	Natuurspoor	21
2.5.6	Koken in een kuil	21
2.5.7	Mankala spellen	22
2.5.8	Steen der wijzen	22
2.6	Het vijfde element: bewustzijn	22
3	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	25
3.1	Het jaarlijkse spelthema	25
3.2	De spelbrochures	25
3.2.1	<i>Bevers: Bever-Doe-Dag</i>	25
3.2.2	<i>Welpen: Jungledag</i>	25
3.2.3	<i>Scouts: regionale Scoutingwedstrijden</i>	26
3.2.4	<i>Explorers</i>	26
3.2.5	<i>Roverscouts</i>	26
4	Colofon	28

1 De klok tikt door... De elementen uit balans

Explorers weten al voor de ijstijd hun krachten te bundelen

We reizen ver terug in de tijd om te ontdekken wat er in de laatste ijstijd verstoord is geraakt. Welke lering kunnen we daaruit trekken? De vier elementen (water, vuur, lucht en aarde) zijn uit balans. Kunnen we de toekomst herschrijven? We zullen op onze eigen kracht, intuïtie en samenwerking moeten vertrouwen. Dat is de enige manier om deze opdracht te voltooien. Is er een vijfde element wat we niet kunnen zien, voelen of horen? We geven je de sleutel bewustwording mee. Maak er een succes van.

Activiteitengebieden

In een goed divers programma komen alle 8 activiteitengebieden aan bod. In hoofdstuk 2 staan voor elk element voorbeeldactiviteitenprogramma uit elk activiteitengebied. Aan het icoontje bij de activiteit kun je zien om welk activiteitengebied het gaat. Wil je nog de omschrijving van een activiteitengebied nog eens nalezen? Kijk dan op: <https://www.scouting.nl/scoutingspel/voor-alle-speltakken/spelvisie/activiteitengebieden>

Duurzaamheid

Daarnaast wordt in verschillende Scoutingactiviteiten wordt een bijdrage geleverd aan duurzame ontwikkelingsdoelen, internationaal ook wel Sustainable Development Goals (SDG's) genoemd. Door ook de SDG's bij de activiteiten te benoemen willen we jullie hiermee bekend maken en/of laten zien hoe goed je al bezig bent. Scouting als inspiratie voor duurzaamheid.



Wil je meer informatie over hoe Scouting en Duurzaamheid of de SDG's? Kijk dan op:

<https://www.scouting.nl/over-scouting/wat-is-scouting/scouting-in-de-maatschappij/duurzaamheid>

2 Voorbeeldactiviteiten

2.1 Beginspel

2.1.1 Houd je witte sokken schoon!



Sport en spel

“Balans is het spel van de zwaartekracht en jouw energieverdeling. Laat je voeten je stevigheid geven. Je benen dragen je. Je romp kan de energie efficiënt gebruiken als je je hoofd recht op je wervelkolom zet. Als je je hoofd laat hangen wordt deze niet meer door je wervels gedragen en draag je in zware tijden extra kilo's. 2 kilo is het gewicht van je hoofd.”

Elke speler heeft witten sokken aan en moet op zijn witte sokken naar de overkant komen. Dit wordt op allerlei manieren moeilijk gemaakt. Aan het eind van de route worden de witte sokken geteld die deze barre tocht overleefd hebben.

Extra speltip: Maak vooraf je eigen ecologisch wasmiddel en neem mee naar de regioactiviteit. Misschien kun je dan je vuile sokken schoonmaken en als troef in het eindspel inleveren.

2.2 Element Lucht

Het element lucht staat voor zuurstof, ruimte, vrijheid, denkkraft.

We ademen allemaal dezelfde lucht in en hebben ruimte en vrijheid nodig om ons eigen leven kunnen ademen. Leven in een samenleving waarin we dit langzaam elkaar ontnemen is niet gezond.

2.2.1 Lucht is adem



Samenleving



Bedenk een samenwerkingsopdracht waarin de deelnemers hun lucht en ruimte is ontnomen. Door samen te werken kunnen ze deze elementen terugkrijgen. Als je een tijdselement toevoegt ervaar je dat tijdsdruk beklemmend werkt en samenwerking lucht en ruimte geef.

2.2.1 Navigeren op de sterren



Buitenleven

De sterren staan hoog aan de hemel en kunnen van elke plek op de aarde gezien worden. Ver voordat er middelen waren waarop tijdsaanduiding is af te lezen werd er al genavigeerd op de sterren.

Zet een stuk route uit en navigeer op een heldere nacht om van punt A naar B te komen. Bekijk en ervaar de sterrenbeelden die aan de hemel staan. Je kan hier ook kiezen om met elkaar een sterrenwacht of museum sterrenwacht (Utrecht) te bezoeken.

Hieronder enkele handige links om met sterren aan de slag te gaan!

- App skyvieww
- Sterrenbeelden: [https://nl.wikipedia.org/wiki/Kompas_\(sterrenbeeld\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Kompas_(sterrenbeeld))
- Museum sterrenwacht Utrecht
https://www.sonnenborgh.nl/?gclid=Cj0KCQjw2MWVBhCQARIsAljbwoNMhUXMV4AvGGwZ6x1_T62ti0_sZWm1fGjRgBbJmPWJtAmOkN-k8llaAuC0EALw_wcB Tip: Voor bezoekers met een visuele beperking is er een aangepaste rondleiding. Met *Sterren kijken met handen en oren* voorziet Sonnenborgh in een tekst: er bestaat in Nederland, en West-Europa, geen sterrenkundig programma voor mensen met een visuele beperking.
- <https://www.planetarium-friesland.nl/>
- <https://hemelkalender.space/>

2.2.2 Nederlandse vogels



Internationaal

“Als je niet weet naar welke haven je vaart, is geen enkele wind gunstig.” -Seneca-

Trekvogels kennen geen grenzen. De vogels die we veel in Nederland zien en als Nederlandse vogels beschouwen kunnen ook hun standplaatsen elders in de wereld hebben.

Iedere explorer heeft een wing als installatieteken. Nu ben jij degene die zijn vleugels uitslaat. Maak en speel met elkaar een spel over ‘Nederlandse’ vogels over de hele wereld. Betrek de volgende elementen in je spel: Koers bepalen, Reistijd bepalen, wind mee, wind tegen, rustplaatsen, vijanden, samenwerken.

Extra speltip: Beeld uitdrukkingen waarin vogels of wind of lucht een rol spelen uit.

2.2.3 Geluidstrillingen



Expressie

Door trillingen van de lucht ontstaan er verschillende geluiden. Muziek en lucht zul je als eerste denken aan het bespelen van een blaasinstrument. Daar is een duidelijk verband te zien. Maar het bespelen van snaar en slaginstrumenten zetten ook allerlei trillingen in de ruimte en lucht in beweging. Leef je gewoon muzikaal helemaal uit.

Extra speltip: Maak een instrument waarbij je geluid of muziek maakt met gebruik van de wind. Let op de droogtijd tijdens het maakproces. Wil je het instrument kunnen bespelen tijdens de regioactiviteit dan zul je je tijd goed moeten inplannen.

2.2.4 De kracht van wind



Uitdagende Scoutingtechnieken



Pionier een draaimolen, of zweefmolen en ervaar de wind die je zelf opwekt! Je kunt deze aanvullen met meetinstrumenten waarmee je meet hoeveel energie het opwerkt of gebruikt. Hoeveel windkracht je creëert. Wat moet je doen om boven orkaankracht uit te komen. Dan ga je ... kilometer per uur.

Extra speltip: Bouw een vogel die minstens 5 minuten zelfstandig in de lucht blijft.

2.2.5 Koken met warme lucht



Veilig en gezond



Eten bereiden met warme lucht. Tegenwoordig denk je snel aan een heteluchtoven. Deze was er in de prehistorie nog niet. Het garen van voedsel of het langer houdbaar houden van voedsel door middel van hete lucht werd wel gedaan. Het voordeel van eten roken is dat er geen conserveermiddelen of suikers toegevoegd worden. Roken van het eten was een van de belangrijkste conserveringsmethoden. Gerookte paling is daar een voorbeeld van. Op dit moment is de palingstand niet zo best. We geven je de opdracht om groenten te bereiden in een soort rookoven. Je kunt je gerecht op een bestaande BBQ maken. Als je meer uitdaging zoekt maak dan je eigen rookoven.

<https://rookoven-shop.nl/zelf-rookoven-bouwen/>

<https://www.landleven.nl/inspiratie/creatief/2017/oktober/hoe-maak-je-een-rookkast/>

<https://www.culy.nl/inspiratie/alles-over-rookoventjes-handige-diy-tips/>

2.2.6 Vooruit met de wind



Sport & spel



Speel een groot spel waarmee je de wind een grote rol laat spelen. Laat de verschillende winden een rol spelen. Denk aan vliegers en andere windvangers om een voertuig in beweging te krijgen.

2.2.7 Ademhalingsoefeningen



Identiteit



"Inhale exhale repeat and smile.

Adem in, adem uit, herhaal en blijf lachen.

Zo adem je het verleden uit en adem je de toekomst in."

Ademhaling is de meest krachtige spirit die we allen in ons hebben. Het is je grootste persoonlijke kracht. Ademhaling beïnvloedt onze prestaties. Dit kan negatieve en positieve gevolgen hebben. Nu we dit weten laten we dan maar de sleutel oppakken en onze ademhaling positief inzetten. Dit doen topsporters ook. De diepste ademhaling zit in je buik. Waar zit jouw kracht? Laat adem oefeningen je dit helpen ontdekken. Waar zit je kracht en hoe zet je die in.

<https://www.yogisan.nl/de-5-beste-ademhalingsoefeningen-voor-ontspanning/>

<https://www.samengezond.nl/4-ademhalingsoefeningen-tegen-stress/>

<https://leefbewust.nu/ademhalingsoefening-tegens-stress-en-angsten/>

<https://mindfulness.nl/4-7-8-ademhalingsoefening/>

Extra speltip: Voordat de mens zijn omgeving naar zijn hand ging zetten leefde de mens de trekvogels. Ze volgde de seizoenen en verbleven in de omgeving waar het voor hen op dat moment het prettigst was. Niet altijd alles was prettig onderling. Neem even de tijd en ga aan de slag met "een nestje vogels" om elkaars eigenschappen te leren kennen!

<https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/7436-een-nestje-vogels>

2.3 Element water

Element water is enerzijds leven en vruchtbaarheid anderzijds en dood en vernietiging. Het element zorgt voor compassie en liefde. Water is flexibel, vorm en kleurloos, het kiest de kortste weg. Water met tijd is een ijzersterke combinatie het kan een rots doen slijten.



Een van de grote klimaatveranderingen die we in Nederland hebben gehad zijn de ijstijden. We verplaatsen ons terug naar die tijd. Radicale klimaatveranderingen zijn er altijd geweest. De aarde reset zich en laat organismen uitsterven en ontwikkelen. Maar wat als de eigen bewoners de mens hier een grote versnelling in aanbrengt? Als we alles weglaten wat de mensheid hier heeft aangebracht zie ik voor een heel groot deel water. Water is voor ons ongrijpbaar. De aarde is een schip dat op

water drijft. En op dat grote drijvende schip zijn weer allerlei meren, rivieren en sloten. We zijn omringt door het water. We hebben het nodig en het is onze bedreiging. We gaan er behoedzaam als een vriend mee om en behandelen het nog erger dan dat we met onze vijand doen.

2.3.1 Streekgebonden vaarvormen



Samenleving

Nederland is voor een groot deel drijvende eilanden in het water. Dat is niet altijd meer zo herkenbaar door de aanpassingen die er gedaan zijn. Wat ons opvalt is elke streek zijn eigen vorm van peddelen, bomen of roeiend en zeilend vervoermiddel heeft. Je ziet dat de vakmanschap in families is doorgegeven, geperfectioneerd en aangepast op de lokale omgeving is. In lokale musea en streekarchieven is hier wel wat over te vinden.

Maak een spel, bijvoorbeeld levend memory met afbeeldingen van jullie regionale of verschillende boten die op spierkracht of windkracht aangedreven worden. Kijk eerst naar de boten en (oude) functies uit jouw eigen omgeving en vul dit aan met typische voorbeelden uit andere Nederlandse streken.

2.3.2 Kanoën, kajakken of suppen



Buitenleven

Nederland is een kano en supparadijs. Elke provincie heeft fantastische vaarroutes. Door je op het water in een kano, kajak of op een sup met je eigen spierkracht te verplaatsen ervaar je Nederland op een fantastische manier. Je kunt zelf gaan uitproberen maar weet je dat er meer dan 24 slagen zijn om bijvoorbeeld de open kano te peddelen. Het is echt fantastisch om les van een ervaren instructeur te krijgen. Zo leer je ook duurzaam met je eigen energie om te gaan. <http://www.herbiebird.nl/>

Extra speltip: oriënteer je op waterzuivering en maak een eenvoudige zuiveringsinstallatie.



<https://nl.wikipedia.org/wiki/Waterzuivering>

2.3.3 Eskimorol



Internationaal

De eskimorol wordt gebruikt in de overleving strategie van de Inuit. Hun kajak slaat tijdens het jagen makkelijk om. Het is noodzakelijk om snel uit deze levensgevaarlijke positie te komen. Deze bevolkingsgroep ontwikkelde daarom vele verschillende rollen om hun vaartuig weer in de juiste positie te krijgen. De eskimorol is een manoeuvre die de veiligheid van het kajakken bevordert. Over een frame van drijfhout en ribben werd een rogge vel gespannen. In het museum in de Rijp hangt de 400 jaar oude kajak. <https://www.zeekajaksite.nl/index.php/18-de-westgroenlandse-kajak-van-het-museum-in-de-rijp>

Leer de eskimorol:

<https://europagaai.nl/zwembadtraining-kajak/> <https://www.kayakpaddling.net/nl/4-4/>

2.3.4 De kracht van een lied



Expressie

In vroegere tijden ontstonden allerlei zeemansliederen waarmee zeelui zichzelf moed in zongen bij zwaar weer. Bij windstil weer zongen ze om hun heimwee naar huis te stillen of liefdesverdriet te verwerken.

Vertel of laat zien hoe liedjes of gedichten je helpen als iets veel met je doet. Welk lied of gedicht past dan bij jou. Je kunt je heerlijk uiten met een karaoke of zingen bij een kampvuur. Je kunt ook zelf een kort gedicht, haku, rap, lied of elfje maken. Het gaat om jouw eigen expressie.

2.3.5 Maak je eigen peddel



Uitdagende Scoutingtechnieken



De eerste 'boten' die mensen gebruikten zullen hoogstwaarschijnlijk uitgeholde bomen zijn geweest. De Batavieren kwamen op hun kano's 10.000 jaar geleden over de rijn ons land binnen. Er ligt er een in het Drents Museum <https://drentsmuseum.nl/nl/topstukken-uitgelicht/kano-van-pesse> Het is werelds oudste boot.

Maak je eigen peddel:

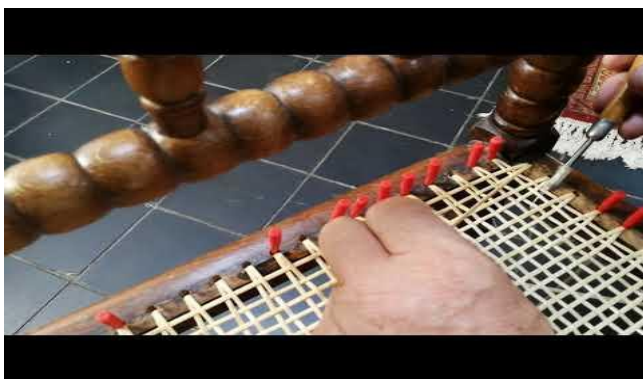
[Workshop peddel maken | kajak- of kanopeddel](https://www.macboat.nl/peddel.htm) <https://botenbouwcentrum.nl/>

<https://www.macboat.nl/peddel.htm>

<https://www.extremesurvival.nl/cursussen-voor-survival/overzicht-workshops-ambachten/187-boomkano-maken>

Extra speltip: Leef je uit met je knooptechnieken en maak je eigen zitting.

Een zitting kun je vlechten met natuurlijke materialen [Werken met stoelriet deel 1 \(door DE Stoelenmatter uit Zundert\)](#)



Heb je zin om met touw aan de slag te gaan? Hier een tip voor het weven van een zitting.

<https://textielmuseum.nl/activiteiten/workshop-home-van-oude-kruk-naar-designstuk/>

2.3.6 Goed voorbereid het water op



Veilig en gezond

Ga je het water op. Zorg voor een goed reddingsvest. Zitten je kostbaarheden in een afgesloten tas of ton? Denk aan je zithouding. Met de juiste zithouding en peddeltechniek heb je veel meer plezier in je activiteit. Neem eten en voldoende water om te drinken mee. Bereid je voor!

Welke gevaren zijn er nog meer in en rond het water? <https://www.carpfeeling.com/5x-gevaren-aan-de-waterkant/>

Extra speltip: Zet een heerlijk theetje van verse kruiden die je aan de waterkant tegenkomt. Maak van je oplos bouillonblokjes een koningssoepje door het aan te vullen met eetbare planten die je onderweg kunt plukken. <https://gezondeten.nl/voeding/eetbare-wilde-planten>



"If tea can't fix it, it's a serious problem."

Extra speltip: Eten klaarmaken door water te stomen.

Kook eens in een tajine. Koken in een tajine of Noord-Afrikaanse kleipot. Het wordt tajine komt van aarde en verwijst naar het stoofgerecht dat ermee bereid wordt. Het bestaat uit een schotel en een kegelvormige deksel. De gebakken klei zorgt dat de warmte langzaam en gelijkmatig verdeeld wordt. Het gerecht wordt in zijn eigen kookvocht gestoofd. In de Aziatische keukens gebruiken ze stoommandjes om het eten te bereiden. Daag jezelf uit om een broodje bapao te maken met de kookspullen die je uit je kookkast pakt. En grote pan met water en daarin je vergiet met plat broodje. Tip: vergeet niet het velletje bakpapier tussen de vergiet en het deeg te leggen.

2.3.7 Spetterfeest



Sport & spel

Leef je lekker uit op en in het water. Maak er een spetterend feestje van. Bijvoorbeeld met polsstokverspringen. Een oude en niet aller dagse sport. Lukt het jou om met een stok over het water te springen of val je midden in de sloot? Dit moet je als Nederlandse scout een keer gedaan hebben. Je kunt zelf aan de slag met een lange stok en slootje nabij of je zoekt een fierljep of polsstokvereniging op.

Extra speltip: Koekhappen op een vlot. Koekhappen kennen we allemaal. Heb je al eens op een vlot gedaan? Lekker wiebelig! Wees creatief met 't bouwen van een vlot en daag elkaar uit om zo snel mogelijk je koek te happen.

Extra speltip: Verplaatsen doe je met het water. Zeep een zijl met groene zeep in en maak er een waterglijbaan van.

2.3.8 Water en rituelen



Identiteit

In bijna alle culturen speelt water een rol. Dit vind je terug in rituelen die zorgen voor een vernieuwing. Zo hebben ze in Thailand een ritueel om het water te bedanken voor al het goeds dat het bracht. Dat doen ze doormiddel van een oeroude bekende lotusbloem op het water laten drijven.

Vouw een lotusbloem van papier. Verberg daarin een wens waarin je iets wil vernieuwen voor jezelf een ander of de wereld. Stuur deze wens als een oud ritueel de wereld in door de bloem op het water weg te laten drijven.

<https://www.tuttlepublishing.com/blog/learn-to-fold-origami-lotus-flower/>

2.4 Element vuur

Het element vuur is energie, enthousiasme en levenslust. Zonder licht en warmte is er geen leven op aarde.

2.4.1 Zonnewijzer



Samenleving

Vuur in allerlei verschillende vormen zorgt voor warmte, houdt dieren op afstand en kun je eten op koken. Tevens geeft vuur de tijd aan. Onze grote vuurbal, de zon, is de klok van het leven.

Waren we in de prehistorie ook al een punctueel volkje? Tijd is tijd. Dan moet je wel weten hoe laat het is. Maak een zonnewijzer. <http://www.automatic-rock.nl/magazine-artikel/theorie-van-de-zonnewijzer-en-hoe-zelf-te-maken/>

2.4.2 Minimale vuurstarter



Buitenleven



“Als vuur rookt kan men de vlam verwachten.”

Je kunt je vuurtje met zo min mogelijk materiaal telkens opnieuw aanmaken. Hoe maak je je vuurtje met zo min mogelijk materiaal aan. Hoe laat je je vuurtje langer branden?

Extra speltip: Er zijn ook verschillende manieren evt. met planten die zeer geschikt zijn om je vuur te vervoeren. Het verhaal gaat dat men het vuur doorgaf en niet steeds opnieuw aanmaakte. Er zijn

vuurmandjes gevonden. Ontdek hoe jij je eigen vuur kan vervoeren en maak je eigen kolendrager van een blikje.

2.4.3 Plant een plant of boom



Internationaal



Verbrandingstemperatuur, zuurstof en brandbare stof zijn de elementen voor vuur. Vuur geeft energie en warmte. Verbrandingsmotoren brengen allerlei apparaten in beweging. Maar wat blijft er na deze activiteit over? CO₂, wat tevens de voedingstof is voor bomen en planten. Als dit proces uit evenwicht is verbranden we de toekomst. We hebben al het natuurlijke groen nodig om te herstellen. Laten we hier even over doorsparren. Beetpakken en niet wortelschieten. Jonge boompjes kunnen nog verplaatst worden. Oude bomen niet. Uitlopers zijn de start voor het nieuwe leven. Doorschieters laten we even hun gang gaan. Zij vormen het zaad voor de nieuwe generatie.

Plant een boom!

<https://www.plant-for-the-planet.org/> <https://treesforall.nl> <https://secure.oxfamnovib.nl/plant-een-boom>
<https://greenjobs.nl/artikel/bomen-planten-voor-het-klimaat>

Extra speltip: Maar ook in je eigen omgeving is extra groen belangrijk. Stek, scheur, verspeen of geef de zaailing een kans om uit te groeien tot een volwaardige plant.

<https://tegelsluit.nl/> <https://eengoedverhaal.nu/blog/stenen-eruit-groen-erin-voordelen/>
<https://www.tuinen.nl/planten-stekken/>

Extra speltip: Vergroen je omgeving en doe mee met verschillende vergroeningsprojecten. Hier zijn soms prijzen of subsidies aan verbonden. Als je voor dit jaar te laat bent bereid je dan voor op het volgende jaar of een andere actie. Benut de groene kansen. Laat je groene vingers groeien. Grijs wordt groen <https://www.sikkensprize.org/grijs-wordt-groen/>

2.4.4 Patroon inbranden



Expressie

Vuur verandert/bewerkt een grondstof. Hout verkleurd door verschroeïng of verbranding. De verschillende fases van de aantasting van het vuur geven mogelijkheden om boodschappen achter te laten. Hout of leer branden met een loep door de stralen van de zon te bundelen. De ultrawarme straal laat in het hout zijn sporen na.

Teken eerst een patroon op je hout of leer wat je ingebrand wil hebben. Ga met je lichtbundel over het patroon zodat dit voorgoed in het materiaal staat. Zo brand je het in.

Tip: Waar haal je leer vandaan? Haal oude jassen uit de kringloop of gebruik het leer van een doorgezakte bank.

2.4.5 Vuurtechnieken



Uitdagende Scoutingtechnieken



Vuur voor koken, warmte, licht, ongedierte weghouden en jezelf zichtbaar maken. De Most Primitive Scouting Experience geeft trainingen aan staf op het gebied van Scouting- en bushcrafttechnieken. Kijk of je in de regio een aantal stafleden deze cursus kan laten doen en tijdens de regio activiteit doorgeven aan de explorers. Kijk hier voor meer informatie over vuurtechnieken:

<https://www.mpse.nl/index.php/vuurtechnieken>

2.4.6 Duurzamer koken



Veilig en gezond



We zijn steeds sneller gaan leven. Snelheid wordt gemeten aan de tijdsafstand tussen het startpunt en het eindpunt. Hierdoor zijn we meer brandstof gaan gebruiken. Maar wat als de brandstof minimaler ingezet kan worden. Hoe gaan we dan om met de bereidingstijd?

Activiteit: Je hebt maar weinig tijd op je hittebron. Hoe ga je nu je eten bereiden?

<https://duurzamerleven.nu/blog/duurzaam-koken-met-een-hooimadam/>

<http://aad-actief.blogspot.com/2018/09/hooimadam-zelf-maken.html>

<https://allardpierson.nl/blog/crisiskoken-de-hoekist/>

2.4.7 Spelen met vuur



Sport & Spel

Vuur fascineert de mensheid al eeuwen. Hoe kun je verantwoord met vuur spelen. Zie voor een workshop vuurspuwen en magische verhalen: www.magischevefhaal.nl en www.vuurgilde.nl

2.4.8 Vurige verhalen



Identiteit:

Verhalen bepalen voor een groot deel onze identiteit. Vele werden door de eeuwen heen rondom het vuur verteld. In vele verhalen heeft het vuur een symbolische waarde. Eeuwenoude verhalen zijn nog niet verstaend maar springlevend gehouden. Ze zijn steeds weer aangepast of herrezen uit hun eigen as. Zoals de fenix uit de as herrijst.

Maak en speel een quiz in Kahoot waarin kennis over vuur en de verschillende symbolen die het heeft. Deze kom je tegen in uitdrukkingen, volksverhalen, sprookjes mythes en legende.

“Eén houtje in 't vuur is niet genoeg, het wil gezelschap.”

Extra speltip: Verhalen rond het kampvuur zijn niet alleen de legendes uit vervlogen tijden. Het zijn ook jullie eigen verhalen. Vertel elkaar persoonlijke verhalen rond het kampvuur. Een kampvuur kan verschillende emoties of sferen oproepen. De rust, gezelligheid en saamhorigheid, uitdagen, bravoure of indruk willen maken komen tot uiting in jullie verhalen.

2.5 Element aarde

Aarde is de stabiliteit, grond onder je voeten, een basiszekerheid, een voedingsbodem en houvast.

“Sometimes the grass is greener on the other side because it's fake”.

2.5.1 Invloed op de toekomst



Samenleving



De oorspronkelijke bewoners van Noord-Amerika en Canada de Irokezen of Haudenosaunee zijn een natie van aan elkaar verwante volken. De oeroude filosofie van der Haudenosaunee/Irokezen is dat bij elke beslissing wordt gekeken naar de gevolgen ervan voor de huidige generaties en de zeven toekomstige generaties. <https://nl.wikipedia.org/wiki/Irokezen>

Wat doe je dat 7 generaties explorers na jou nog invloed heeft? De dagelijkse dingen die je bewust of onbewust doet hebben invloed op de toekomst.

Een voorbeeld is de kampvuurkuil: Deze is door een groep gemaakt. Welke invloed heeft dit op de volgende generaties. Zijn er afspraken die je doorgeeft? Welke belevenissen zijn en waren er?

Welke uitspraken en "bij"namen voor mensen of dingen zijn het cultureel erfgoed van jouw groep.

Door terug te kijken kun je zien wat toen invloed heeft op nu. Vraag dat ook na bij je begeleiding? Als je zo terugkijkt zou je het dan anders doen of wat wil je graag behouden.

2.5.2 Gewillige wilgen



Buitenleven



De wilg is een inheemse boom. Dat wil zeggen dat hij in Nederland van nature voorkomt. Ze houden van een vochtige bodem en komen veel voor langs sloten en plassen. Het zijn pioniers en maken de grond vruchtbaar voor andere bomen en struiken. De wilgentenen (de takken) zijn multifunctioneel. Er worden verschillende vlechtwerken met zeer diverse toepassingen van gemaakt. Vroeger was het bouw materiaal voor hutten. De matten werden met leem aangestroken. De funderingen van dijken werden gelegd op gevlochten wilgentenen. Het vee werd door de hekwerken van wilgentenen bij elkaar gehouden. Er werden manden van gemaakt om het voedsel te bewaren of te vervoeren. Meubels om op te zitten. Reismanden voor het hier en nu en voor het hiernamaals.

Vlecht een voorwerp van wilgentenen.

<https://www.thegreencircle.nl/doen-is-een-manier-van-denken/wilgen-en-mandenvlechten/>

<https://mandenmakerijderatelaar.be/>

<https://vlechtwerk.com/workshops/>

2.5.3 Bingo met stenen



Internationaal

De stenen die we aan het Noordzeestrand vinden zijn dezelfde als de stenen op de Veluwe of uit de zandopgravingen voor aanleg van rijkswegen. Nederland is ontstaan uit alles wat de rivieren meenamen uit het achterland. Of wat het ijs tijdens de ijstijden meenam uit Scandinavië. Organisch materiaal is verteerd en versteend materiaal is afgesleten tot kiezels en zand. Het water maakt de kiezels en stenen steeds ronder en kleiner. Aan de hand van de kiezels kun je zien waar het water wat naar de Noordzee stroomt langs is geweest. Doordat het zand en stenen ook als bouw materiaal gebruikt wordt kun je de stenen ook in het puin vinden.

Zoek stenen die je op jouw kampterrein kunt vinden en leg ze op een stenenkaart. Je team is de winnaar als je de meeste stenen gevonden hebt. En op de juiste plaats heb liggen. Zorg wel voor een passende kaart.

<https://geografie.nl/artikel/zwerfstenen-op-het-strand>

<https://gea-drenthe.nl/wp/wp-content/uploads/2021/02/Wat-is-dat-voor-steen-1-950x657.jpg>

<https://www.debelemniet.nl/itemzwerfstenenrijn.html>

<https://winkel.ivn.nl/zoekkaart-stenen.html>

2.5.4 Mobiele kunst uit de prehistorie



Expressie

In de prehistorie lieten mensen met stenen boodschappen voor elkaar achter. Het is toch fijn om een onverwachte groet in de vorm van als een happy stone te ontvangen?

Maak een mobiel stenen kunstwerk, door de stenen zo neer te leggen dat er een verhalend werkstuk ontstaat.

Extra speltip: Beschilder stenen met verf of met knooptechnieken versieren.

Extra speltip: Speksteen is een makkelijk te bewerken steen. Meer uitdaging vind je in hardere steensoorten. <https://www.beeldhouwwinkel.nl/nl/speksteen>

Speksteen heeft als eigenschap de warmte vast te houden. Als je een ronde vorm maakt heb je je eigen hot stone. Te gebruiken als kruik. Opwarmen bij je kampvuur. En in je slaapzak als je gaat slapen. Als hij te warm is stop je hem in een washandje. Na afkoeling kan hij op je huid. Een duurzame manier om de warmte bij je te houden.

2.5.5 Natuurspoor



Uitdagende Scoutingtechnieken

Natuurspoor is een routetechniek waarbij je omgeving moet zoeken naar gewone en natuurlijke dingen die afwijken of niet kloppen. Je kan hem net zo moeilijk maken als je wilt. Kleine veranderingen in het landschap zijn tekens die je de weg wijzen. Zet en loop een route uit met natuurlijke materialen. <https://nl.scoutwiki.org/Natuurspoor>

2.5.6 Koken in een kuil



Veilig en gezond



In de kuil liggen stenen die verwarmd worden door het erop liggende vuur. De warmte van het vuur verwarmt het gat waar het eten in ligt. Zo ontstaat een oven. Deze manier van slow cooking wordt Hangi genoemd. De Maori's uit Nieuw-Zeeland hebben ons deze oude manier van koken opnieuw geleerd. <https://deliciousmagazine.nl/delicious-helpt/kooktechnieken/koken-in-een-kuil-hangi/>
<https://binnenstebuiten.kro-ncrv.nl/passie-voor-eten/video/kuilkoken>

Extra speltip: In Spanje wordt als oude traditie op aardewerk gekookt. Dat werd al ver voor de Moorse tijd gedaan. Er zijn op het internet en in verschillende kookboeken heerlijke recepten te vinden.

Multifunctioneel en duurzaam is de bloempot. Hij is ook als kookpot te gebruiken.

<https://www.vandepotgerookt.nl/koken-op-een-bloempot>

2.5.7 Mankalaspellen



Sport & Spel

“Onze maatschappij lijkt het meest op een boogconstructie van losse stenen, die zou instorten als de stenen elkaar niet ondersteunen. Juist door die onderlinge steun blijft de constructie overeind”

-Seneca-

Mankalaspellen behoren tot de oudste spellen ter wereld. Bij een Mankalaspel draait het om tellen en veroveren. Er is geen toevalelement dus je hebt alles zelf in de hand.

Extra speltip: Vergroot dit spel naar een levende versie en bepaal je strategie.

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Mankala>

2.5.8 Steen der wijzen



Identiteit

Verschillende gesteentes hebben waarde. Denk aan edelstenen en halfedelstenen. Als muntgeld werd bijvoorbeeld barnsteen als geldig betaalmiddel gebruikt. Mensen hebben verschillende betekenissen aan stenen gegeven. Stenen werden symbolen voor rijkdom. In oude graven vind je vele sieraden met stenen erin verwerkt. Ze beschermen de levende en de overlevende.

Zoek een mooie steen en maak het jouw steen der wijzen. Verwerk hem in een sieraad. Verschillende knooptechnieken rondom de steen geven de steen extra waarde. Jouw waarde.

Op Pinterest staan allerlei voorbeelden.

2.6 Het vijfde element: bewustzijn

Alleen ben je misschien sneller maar samen kom je verder. Het draait om balans, het spel van de zwaartekracht, jouw energieverdeling en efficiënt inzetten van ieders kwaliteiten.



Eindspel: Haal het eind der tijden!!!

Een explorer gaat zitten op twee pionierbalken die door andere explorers wordt gedragen. De explorer die op de balken zit voert opdrachten uit terwijl die over een parcours wordt gedragen. Na elke opdracht wisselen de posities en gaat één van de dragers op de balken zitten.

Het parcours en opdrachten moeten in een vooraf bepaalde tijd (10 min.) afgelegd worden. Elke 2 minuten valt er een persoon uit het team weg. Het team wordt dus kleiner, de taken moeten efficiënter verdeeld worden en de balken moeten door steeds minder personen gedragen worden. De wegvallende persoon komt in een alternatieve circuit waar extra tijd gewonnen kan worden voor het afleggen van het parcours en het volbrengen van de opdrachten. Het min. aantal personen dat per team overblijft is 3 (anders is het niet meer mogelijk de balken te dragen).

Voor elke afgeronde opdracht krijgt een team een puzzelstuk. Lukt het om het parcours op tijd af te ronden, dan krijgt het team 2 extra puzzelstukken. Welk team weet alle opdrachten te volbrengen en het parcours op tijd af te ronden? Aan het eind van het spel worden de puzzels gelegd en gekeken welk team de puzzel het meest compleet heeft weten te krijgen.

Vorbereiding:

- Elk team krijgt een beker of bakje met kaartjes waarop de opdrachten staan. Aan het begin trekt elk team blind een kaartje en dat is de eerste opdracht. Na het volbrengen (of mislukken) van de opdracht wordt het volgende kaartje met opdracht getrokken.
- Bereid voldoende opdrachten voor. Onderaan staan een aantal suggesties, maar die kun je naar eigen inzicht aanvullen.
- Maak een grote print van de kaart van Nederland en verdeel die eerst in grote gelijke delen, overeenkomstig het aantal teams. Knip vervolgens voor elk deel het deel van de puzzel in kleinere stukken = het aantal opdrachten + 2 extra voor de tijdsbonus.

Aan het einde van het spel worden de puzzels bij elkaar gelegd (want zijn allemaal onderdeel van de kaart van Nederland) en kun je zien welk team het meest aantal puzzelstukken heeft verzameld. Als alternatief kun je bijvoorbeeld ook een wereldkaart gebruiken.

Suggesties voor opdrachten voor op de balken

Let op dit zijn kleine opdrachten en moeten wel te realiseren zijn!

- Neem de tien verschillende yoga houdingen voor beginners aan.
<https://www.happywithyoga.com/yoga/de-top-10-yoga-houdingen-voor-beginners/>
- Eén of meer basisknopen voor het knoopinsigne scouts te leggen.
- De explorer die op de balken zit moet een emmer water meenemen die de grond niet mag raken (ook niet bij het wisselen op de balk). Hoeveel water zit er aan het einde van de rit nog in de emmer? Dit kan evt. een extra puzzelstuk of tijd opleveren.
- Brain-breakers oplossen.
- Verzin in de voorbereiding zelf nog een aantal opdrachten. Laat je ook inspireren door verschillende insigne eisen. Zorg dat je altijd wat extra opdrachten achter de hand hebt. Zo heeft je spel meer kans van slagen.

Suggesties voor opdrachten voor het alternatieve circuit om tijd te winnen.

Dit zijn grotere opdrachten waarin samenwerking op allerlei manieren gewenst zijn. Let op het moet wel te realiseren zijn.

- Opdrachten uit deze spelbrochure. (Tijdens de voorbereiding op dit spel hebben de organisatoren gekeken welke opdrachten geschikt zijn en heb je de materialen voor de opdracht klaarliggen).
- Vuile witte sokken van het beginspel in natuurlijk(zelfgemaakt) wasmiddel wassen.
- Samen een uitgebreide knopenkaart te maken. <https://nl.scoutwiki.org/Categorie:Knopen>
- Herken de eetbare planten en de namen bij het plaatje van een plant. De omschrijving, eetbare deel, smaak, te gebruiken in/als en of het een EHBO plant is en hoe.
- <https://mijnscouting.wordpress.com/specialisatie-fase-leuk/buitenleven-bushcrafter-specialisatiefase/3-1-5-eetbare-planten/>
- Een limerick maken over duurzaamheid (en die na afloop aan elkaar voordragen, dat is gelijk ook een leuke afronding van het spel)

3 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.

3.1 Het jaarlijkse spelthema

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

3.2 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.

3.2.1 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.

3.2.2 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 langsaan. 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.

3.2.3 *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 speelleider, 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.

3.2.4 *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.

3.2.5 *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.

4 Colofon

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

Aan deze uitgave werkten mee:

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

Illustraties: Flos Vingerhoets

Medewerkers bedankt

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

Herinneringsbadge

Voor de RSW 2024 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 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