



#AVONTUREN ZOMER 2020

VOORBEELDTHEMA'S EXPLORERS



Scouting

Inhoudsopgave

1	Thema: Cyberpunk 2047	3
1.1	Samenvatting thema	3
1.2	Tips voor aankleding	3
1.2.1	Open je kamp met bubbels;	3
1.2.2	Festival: The power of happinez.	4
1.2.3	Bubbelbad of avondje privésauna met jacuzzi	4
1.2.4	Wearing your Scoutingskills!	4
1.2.5	Geluiden uit 2047	5
1.3	Korte activiteiten	5
1.3.1	Ochtendgymnastiek in bubbeltijd: the power of the gym	5
1.3.2	Je ziet ze vliegen!	5
1.3.3	Je hoort ze vliegen	5
1.3.4	Bewijs dat je echt zweeft in je Scoutingbubbel	5
1.3.5	Teken de bubbel om je heen	5
1.4	Grotere activiteiten	6
1.4.1	Hooping: you are the centre of your own universe	6
1.4.2	Try to escape the power of your cyber cain.	7
1.5	Rustmomenten	8
1.5.1	“Haal de kracht in jezelf naar boven.”	8
1.5.2	De volledige smaak van ons voedsel.	8
1.5.3	Wat vertellen de wolken	8
1.5.4	Yoga	8
1.5.5	Droomkaarten	8
1.5.6	Knuffel een boom	8
1.5.7	Kroel met een grassprietje	8
1.6	Afsluiting	8

1 Thema: Cyberpunk 2047

1.1 Samenvatting thema

Sinds de megabedrijven na de grote pandemie van 2020 de regering hebben overgenomen is Nederland een groot commercieel cyberpunk dystopia geworden. Alles draait om credits en tegenwoordig is zelfs het gebruik van verse lucht betaald. Gelukkig zit er in de bubbel van de explorers nog genoeg zuurstof. Maar ook dat gaat een keertje op, dus moeten ze credits verdienen. Ze zijn via eco-activisten in contact gekomen met de multimiljardair Blanche de Witte die de explorers wil helpen om credits te verdienen.



Deze opdrachten vragen om een speciale set aan skills, die deze explorers hebben. Naast natuurlijk computers hacken en concurrerende ploegen te slim af zijn, is ook hun creatief gebruik van het recyclen van oude apparaten en bouwen met plantaardige materialen (pionieren) noodzakelijk. Kunnen de explorers met de hulp van de multimiljardair de megabedrijven te slim af zijn en de lucht buiten de bubbel weer schoon krijgen? En waar komt de rijkdom van Blanche vandaan? Kennis is macht - let goed op!

Tip spelorganisatie: Laat de explorers wisselen van rol. Tijdens de afronding van de activiteiten stappen 2 explorers over in de rol van de megabedrijven. Deze rol is voor de andere spelers totdat het moment daar is en wisselt per activiteit. Zorg dat er verschillende contracten, octrooien, patenten, verdragen enz. klaar liggen om de groep mee te confronteren. Laat merken dat de cyberpunk overall aanwezig is.

De volgende thema avonturen komen aan bod:

- Uitdaging en passie: Jij bent uniek. Laat jouw skills zien. "There is a great skill in knowing how to conceal one's skills" (François de la Rochefoucauld).
- Ontdekking / mysterie: Het geluk en de ademvrijheid worden beperkt door de overname van de commerciële cyberpunk en ontstaat er een dystopia. Je zult ontdekken dat hoe meer ruimte neemt, hoe minder ruimte er is voor de cyberpunk. "Skill is the unified force of experience, intellect and passion in their operation" (John Ruskin)
- Mysterie: De communicatielijnen van de eco-bubbel zijn gehackt, wie zit hierachter?
- Bedreiging: We worden bedreigd in ademvrijheid, ons leven dreigt overgenomen te worden door de commercie en het kapitalisme. "The highest skill is the true judgment of values" (François Alexandre Frédéric)
- Conflict: De verharding van het kapitalisme, waar alles om credits gaat, staat tegenover de ecologische levenswijze van de eco-activisten. We denken een tegenreactie op het kapitalisme te geven en komen daardoor in aanraking met een ander conflict.

1.2 Tips voor aankleding

1.2.1 Open je kamp met bubbels;

Yes, we mogen op kamp. We openen dit met een feestelijke opening met (Jip en Janneke) alcoholvrije bubbels (of gebruik een glas bubbels uit de sodastream, zodat de explorers ook de rest van de week voor weinig onbeperkt kunnen drinken). Het spel en aankleding geven het feestelijke tintje. Proost. En voor een ieder een startkapitaal.

1.2.2 Festival: The power of happinez.

Geluk is een skill. Deel jouw geluksbubbel en maak een geluksroute. Blanche de Witte geeft de opdracht om een geluksroute te maken. Door bewust je geluksmomenten te pakken en te delen hebben negatieve krachten minder vat. [Geluksroute NL](#).

Wat is een happinez festival/geluksroute?

Een uitwisseling op basis van de vraag: "Waar word je gelukkig van en wil je dat delen?". Door vrij vanuit je hart te delen wat jouw passie is, waar jouw hart van gaat zingen maak je de wereld een beetje mooier. En dat kun je helemaal doen op de manier die bij jou past. Maak je een geluksroute door je kampterrein. De Scoutingomschrijving zou kunnen zijn: ieder lid maakt een kleine activiteit om aan de ander te laten zien of om samen te doen. Denk b.v aan schaken, dammen, kleuren, kaarten, armbandjes maken, apen knotsen knopen, leuk filmpje delen of taartjes, buildering, een kubk competitie opzetten. Je kunt ook denken aan het eindelijk behalen of afronden van je insignes. De verschillende activiteiten leveren munten op.

De invloed van de megabedrijven wordt in deze geluksroute steeds zichtbaarder. Er moeten octrooien betaald worden. Er wordt gediscussieerd over originaliteit en plagiaat. Invoerrechten en het aantonen van "eerlijk" verworven grondstoffen. Waar de explorers zich richten op hun passies neemt de leiding de rol van cyerpunten en proberen aan alle kanten de leden te laten betalen. Rechtszaken, deurwaarders en claims vliegen de explorers om de oren.

Tips: Waar ik nou echt gelukkig van wordt is het laten vliegen van een papieren vliegtuigje. Zelf een mooie vlieger maken. Er zijn zoveel verschillende modellen. Kies allemaal verschillende modellen en maak met jullie eigen vliegers er een groot vliegerfestival van. Of vliegen in je Scoutingbubbel. Even los van de grond. Dat gevoel krijg ik als ik een kabelbaan of tokkelbaan af ga. De mega bedrijven hebben het luchtruim geclaimd. Na een heerlijk vliegavontuur moet er weer betaald worden.

1.2.3 Bubbelbad of avondje privésauna met jacuzzi

Zet je badje op. Wat zeepsop in het water en met rietjes blazen. Zo kun je je eigen bubbelbad maken. In een luxere versie sluit je de zwembadpomp aan. Een bubbelvoetenbadje in een teiltje behoort ook tot de mogelijkheden. Een manier om geld te verdienen. De aandeelhouders willen wel verwend worden. Voor de grote uitvinder is het maken van een bubbelfontein een uitdaging. Let wel op dat je biologisch afbreekbaar sop gebruikt. We willen natuurlijk dat het kampterrein er goed uit blijft zien.

1.2.4 Wearing your Scoutingskills!

Technical skill is mastery of complexity, while creativity is mastery of simplicity (Christopher Zeeman). Knopen voor gevorderde is macramé. Als je prettig aanvoelend touw of draad gebruikt kun je hier een stuk kledingstuk vervangen door jouw ingewikkeld knoopwerk.

Op vele T-shirts vind je bewust of sluikreclame van de mega bedrijven. Geef de logo's en quotes net een andere betekenis of pas de vorm aan. Begin alvast met de achterkant van je T-shirt. Knip deze in smalle repen en knoop ze vervolgens weer aan elkaar. Je kunt je bekende Scoutingknopen gebruiken. Ik daag je uit om de nog ingewikkelder keltische knopen toe te passen. Meer tips en inspiraties staan op Pinterest.

Nog niet uit geknoopt of op zoek naar een uitdagende project? Knoop je eigen kledingstuk van slierten tricot. Je kunt T-shirts of tricot onderlakens in repen knippen en deze verder verwerken. Het is ook in grote klossen onder de naam: Zpagetti te koop. (ik heb het in recycle shops/ tweede (h)kanskwinkel aangeboden gezien). Leg de knopen niet te dicht op elkaar, dan wordt het een grote harde plank. Het kledingstuk zal zonder iets eronder zijn functie van bescherming tegen het zicht van buiten niet hebben. Je draagt wel een kledingstuk dat helemaal in stijl van dit thema is en tevens jouw vele Scoutingskills toont. Cyberpunk meets festival "the power of happinez". Deze activiteit is een relaxed en af te wisselen met andere activiteiten.

Heerlijk in je eigen bubbel maar ook hier hebben de mega bedrijven hun invloeden. Originaliteit wordt beloond. Wat dacht je naast een som punten/geld van heerlijke baan bij? De mol actie van de megabedrijven liegen er niet om. Ze zullen je overal voor laten betalen. Hoeveel logo's heb je gebruikt? Welke materialen? Wat zijn de grondstoffen? Invoerrechten, eco tax en achterstallige salarissen kunnen gevorderd worden. Er zijn nog achterstallige rekeningen te betalen. Met een deel van de opbrengst zal je deze moeten betalen. Tenzij je juridisch kan aantonen dat dat niet zo is. Be prepared..

1.2.5 *Geluiden uit 2047*

De rustige analoge activiteiten/aankleding worden regelmatig opgeschrikt door de geluiden uit de megastad. Opnames van ratelende computers, piepende trillende telefoons, rinkelende geldstromen/kassa's, verkeer en bedrijvigheid of schreeuwende reclames en muziekfragmenten. Deze geluiden worden door elkaar afgespeeld: zo wordt de hectiek weergegeven. Dit geluidsfragment geeft de overgang tussen de verschillende activiteiten aan. De mega-bedrijvigheid viert dan weer even hoogtij. Per geraden geluidsfragment verdienen de explorers punten/munten.

1.3 **Korte activiteiten**

1.3.1 *Ochtendgymnastiek in bubbeltijd: the power of the gym*

We komen uit onze eigen huiselijke bubbels. Sportscholen waren dicht en het hamsteren van WC-papier was begonnen. Dit vormde een inspirerende combinatie. Er zijn heel veel sportieve uitdagingen met de WC-rol in de hoofd- of bijrol verzonnen. Verzamel ze en stel je eigen ochtendgymnastiek er mee samen. Voor elke aangebrachte challenge krijg je munten. Tevens voor het uitvoeren van de challenge en extra munten voor het correct uitvoeren. Zorg dat de rol dicht is! Ook hier is de invloed van de mega bedrijven zichtbaar. Hoe kom je aan de challenges? Welke devices heb je gebruikt? Zijn er merken zichtbaar? Etc. de cyberpunk is opzoek naar rechtszaken en geld.

1.3.2 *Je ziet ze vliegen!*

The reason birds can fly and we can't is simply because they have perfect faith, for to have faith is to have wings." (J.M. Barrie, in *The Little White Bird*)
Inventariseer de vogels die je ziet tijdens dit kamp. Bereid je goed voor door je in te lezen welke vogels je kunt verwachten. Er zijn zeer veel verschillende kaartspelen in omloop die je kunnen helpen bij het leren onderscheiden van de verschillende vogelsoorten. Leuk om te spelen na een drukke intensieve activiteit. Of als opstart na je hanguurtje in je hangmat. Hier probeert de cyberpunk ook geld te verdienen. Hoe kom je aan die kennis? Kunnen ze het hardmaken dat er ergens betaald kan worden. We vertrouwen erop dat de explorers meer punten verdienen met het herkennen van de vogels dan dat ze gaan betalen.

1.3.3 *Je hoort ze vliegen*

Raad het geluid (vogel bingo) "Birds are indicators of the environment. If they are in trouble, we know we 'll soon be in trouble." (Peter Tory Peterson).
Zoek fragmenten van vogelgeluiden en afbeeldingen van de vogels. Hier kun je een vogel bingo van maken. Bij deze activiteit komen de megabedrijven achteraf weer geld innen. Ze letten op octrooi, gebruik van devices en andere mogelijkheden om geld te verdienen.

1.3.4 *Bewijs dat je echt zweeft in je Scoutingbubbel*

Foto opdracht: Maak verschillende foto's waarin je kunt zien dat je echt zweeft. "All photos are accurate. None of them is the truth" (Arnold Newman). Op de foto mag er geen bewijs zijn dat je ergens aan vast zit. Plaats je mooiste foto's op je Scouting instagram. Ook hier proberen de megabedrijven ergens voor te laten betalen. Is er op de achtergrond iets van een merk te zien? Welk merk schoenen, broek etc. is zichtbaar?

1.3.5 *Teken de bubbel om je heen*

Basic practice to improve your drawing skill.

A: bubbel in met symmetrie getekend.

1. De stip is het centrum.
2. De cirkelrand is de begrenzing van het geheel, jouw bubbel.
3. De binnenruimte verdeel je gelijkmatig met een hulpstructuur. Het ontstane speelveld geeft je houvast in de opbouw van je "mandala". De lijnen naar het middelpunt zijn vaak de spiegellijnen.
4. Nu kun je de delen naar eigen inzicht invullen.

B: Bubbel van jou en/of de ander.

Wat als je bedenkt dat je om je lichaam heen een bij jou horende bubbel, een ruimte van energie hebt van 1,5 meter? Wat gebeurt er allemaal in die ruimte? Bv geblinddoekt elkaar benaderen en wanneer voel je aanwezigheid van de ander zonder fysiek contact?

Als je gaat kijken naar elkaars bubbelruimte, welke kleuren denk je dan te zien in de 1,5 meter om de ander heen? Teken/ schilder dat. Als je ziet wat de ander gemaakt heeft van jouw bubbel, herken je dat dan? Welke dingen van jezelf en van hoe je voelt zie je daar dan in terug? Wat zijn de verschillen tussen jouw bubbel en die van de anderen? Wat betekenen die verschillen? En toen kwamen de megabedrijven weer langs en proberen geld te verdienen. Want wat jij zegt is vast niet van jezelf maar je praat een professor of geleerde na en daar hadden ze nu net de octrooi van geclaimd.

Tips om in je eigen bubbel te kunnen kijken.

- Open settings: Ga rustig op de grond liggen. Click on system: teken in gedachten de contouren heel langzaam om jezelf heen. Click on storage: je wordt al rustiger. Under the "local storage" section, click the drive to see usage: nu kun je beter naar jezelf kijken. Kijk even rustig rond in local storage on storage sense. Van deze terminologie wordt een van de mega bedrijven erg rustig. Welk bedrijf is dit? Het denkt jou op deze manier onder controle te hebben.
- Zoek 7 verschillende uitdrukkingen en gezegden die op jou van toepassing zijn. Schrijf ze op losse papiertjes. Verzamel de spreuken van de groepsleden. Leg ze op een grote tafel. Nu mag elk lid 5 uitdrukkingen van een ander kiezen die ook van toepassing zijn maar die je zelf niet opgeschreven had. Je kunt in het thema zweverige bubbels blijven door op zoek te gaan naar uitdrukkingen waarin zweven, vliegen, vogels, waaien, bubbels of andere aanverwante woorden in voorkomen.
- Schrijf op verschillende tennisballen verschillende menselijke eigenschappen. Je zit of staat in een kring. Je vangt de bal en dan mag je vertellen over een gebeurtenis waarin deze eigenschap van jou naar voren kwam. Let op er zijn geen positieve of negatieve eigenschappen. Voorbeeld: als ik me een beetje jaloers voel is dat een signaal dat ik dat ook graag wil. Dan ga ik onderzoeken wat ik daarvoor nodig heb of moet laten. Dit signaal geeft mij dus toegang tot wat ik wil en de keuzes die daarbij gemaakt moeten worden.

1.4 Grotere activiteiten

1.4.1 Hooping: you are the centre of your own universe

Blijf lekker in je bubbel terwijl de wereld om je heen wordt overgenomen door de megabedrijven. Ook als jij in je own universe bent weten we je te vinden. Want hoe kom je aan de info, materiaal? Voor de gevorderde hooping is de vraag: wie heeft het dansje verzonnen? Wie heeft het octrooi? De explorers verdienen punten met hun vaardigheden. Achteraf komen de megabedrijven cashen met claims.

Wikipedia: Hooping is het manipuleren van een artistieke beweging of dansen met een hoepel.

Hoepels kunnen van metaal, hout of plastic zijn. Hooping combineert technische bewegingen en trucs met freestyle of technisch dansen. Hooping kan worden beoefend met muziek.

Tips:

- www.de.hoepelijuf.nl

- [www.hoopdanche op Ibiza.](http://www.hoopdanche.op.Ibiza)
- www.Elenianacircus.com
- www.hoopdanche.nl
- <https://hooplovers.nl>
- [La hoop.nl](http://La.hoop.nl)

De meeste hoepels die je in de speelgoedwinkels koopt zijn iets te klein en te licht. De sport hoepels werken vast zeer effectief voor een slanke taille maar de blauwe plekken vind ik geen pretje. Er zijn ook fijnere hoepels te koop. De straal van de hoepel is de hoogte van de grond tot ongeveer 7 cm boven je navel. (105 cm hoog omtrek 105x3.14= 330)

Op www.ktnk.nl post 15 sept. Vond ik een beschrijving om er zelf een te maken. Zwarte tyleenbuis (wordt o.a gebruikt voor vijverpompen) verbindingsstuk 20 mm (hose connector). Dunne pvc buis en passend koppelstuk. Griptape (wordt o.a op hockeysticks gebruikt) en evt. Leuk andere decoratieve tape.

1.4.2 *Try to escape the power of your cyber cain.*

Na een heerlijk maaltje paddenstoelen (champignons) en opwekkende kruiden thee hebben de kracht rituelen de eco-activisten nieuwe inzichten gegeven. Ze dachten de explorers te kunnen helpen, maar het blijkt het tegendeel. Zij hebben de special scout skills nodig om uit deze impasse te komen. Ze zijn afhankelijk geworden van hun feel good gevoel. De heerlijke festivals, creatieve en sportieve activiteiten zijn opvallend vaak tot op de detail in kaart gebracht. Telkens weer komen er juristen van megabedrijven met megaclaims langs. Achterstallige betalingen invoerrechten, patenten, octroois, eco taxes etc..

De irritatie en woede loopt op en escaleert. Men verdenkt elkaar van spionage. De personen die opvallend goed de andere activiteiten hebben gedaan zijn aangenomen bij de mega bedrijven. Zij hebben de kans om het digitale interne netwerk te hacken. Versleutelde opdrachten te onderscheppen door te sturen of te implementeren. Doen zij nog hun opdracht: bedrijfsspionage? En wel voor het juiste kamp? De explorers weten de gemoederen te sussen. Helaas blijven er twee of meerdere kampen/ploegen bestaan. Ieder wil zijn gelijk bewijzen. Wie kraakt als eerste de harde schijf, hoofdcomputer en weet de special forces die het leven in handen heeft te neutraliseren? Vervelend dat juist nu de verbinding met hun vraagbaak Blance de Witte slecht, onduidelijk en regelmatig disconnected is. Deze tegenvaller werkt op de groep als een rode lap op een dolle stier. De speculaties vliegen om de oren.

Gewapend met [fakkels](#) stappen ze in een virtual reality. Ieder lid kan een onderdeel of onderdelen van dit omgekeerde escape spel/postenspel voorbereid hebben. De aanwijzing voor het volgende onderdeel zit in de oplossing verstopt. De volgende onderdelen zijn in dit lange spel verwerkt:

- Onderdelen uit de geluksroute komen terug.
- Elektrische systemen / schakelaars/ lichtjes/ geluidseffecten battery.
- Denksport puzzels.
- Beveiligingssysteem/ Beveiligingssleutel
- Werken met tijdslimiet
- Spinnenweb <http://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/7292-spinnenweb>
- Vogels
- Kauwgom bel
- Minimaal 3 verschillende routetechnieken toepassen.
- WC-rol challenge
- Kettingreactie
- Geheimschrift/code nl.scoutpedia.org/geheimtaal
- E.H.B.O

- Evenwicht en balans (Tip: slackline Treewear/ classic slackline www.scoutshop.nl)

1.5 Rustmomenten

1.5.1 "Haal de kracht in jezelf naar boven."

De activisten geloven heel sterk dat dit de manier is om de mega bedrijven te kunnen weerstaan.

1.5.2 De volledige smaak van ons voedsel.

Iedereen heeft zijn ogen dicht en krijgt wat eetbaars in hun hand. Ze verkennen eerst op de tast. Later op de geur. En als ze durven kunnen ze een klein stukje proeven. Neem goed de tijd om te laten ontdekken wat het is. Je zult verrast zijn van deze ervaring. Tips om te proeven: stukjes appel, wortel, bladgroente sla, spinazie, radijs, bleekselderij, komkommer, aardappel, bloemkool etc.

1.5.3 Wat vertellen de wolken

Kijk naar de lucht. Wat zie je? Samen met je mede scouts kijk je stil naar de wolken. Je laat de zuurstof en de wolken rustig vertellen wat de volgende stappen zijn. Ze laten je ook de hints voor het volbrengen van de opdrachten goed zien. Neem er rustig de tijd voor.

1.5.4 Yoga

Ga op zoek naar de verschillende yoga vormen. Er zijn er zo veel dat je elke dag een andere vorm kan kiezen. Elke dag beginnen met de zonnegroet. Workshop yoga (een tool/inspiratie voor als je leiding bent/wordt.) www.solidyoga.nl de wegroom cd van Esther Dijkman. Uit Scouting Magazine nr.2 mei 2020: Dit kan ik beter dan mijn ouders!

1.5.5 Droomkaarten

De eco-activisten hebben allerlei kracht opladende gewoontes ontwikkeld. Ze willen er een paar met je delen. Kan dit genoeg kracht geven om de commerciële cyberpunk dystopia weer om te zetten in een utopia waarin de eco-activisten hun doelen samen met de scouts weten te bereiken?

1.5.6 Knuffel een boom

Omarm wat je lief hebt. Door liefde aan de boom te geven kan hij groeien. Leg je oor op de sapstroom van de boom en luister goed wat die je te vertellen heeft.

1.5.7 Kroel met een grassprietje

Ga languit op het gras liggen en luister ruik en voel wat het gras je te vertellen heeft.

1.6 Afsluiting

Scoutingbubbelbingo: wie heeft zijn scout/mol boekje op orde?

Volgens het protocol (op het moment dat ik dit schrijf) kan het kamplied even niet gezongen worden. Dan doen we het even anders. Op je bingo velletje staan dit keer geen getallen maar namen van je Scoutingmaatjes. Per onderwerp is een bingo kaart samengesteld. Je stelt een vraag en de bingo'ers strepen de namen weg van de persoon die bij deze omschrijving hoort. Een kaart per onderwerp. Als het spel al aan de gang is geef je aan welk gedeelte van de kaart bingo geeft. Per onderwerp zullen niet alle namen gebruikt worden. Dit spel is niet zo waterdicht als de cijfervariant, maar wel veel leuker. Als er meerdere personen het antwoord op de vraag kunnen zijn zet je maar een op de kaart. Let op dat ieder lid in het spel voorkomt. Houd je scout (mol) boekje bij om het spel samen te kunnen stellen.

Onderwerpen per kaart kunnen zijn:

- Stopwoordjes (b.v gebruikt in zijn spraak heel vaak het woord doen)
- Uitspraken/ gezegde (de appel valt niet ver van de boom)
- Kleur van: tandenborstel/ toiletta's (invisible want die heeft hij niet)/ kleur shampoo fles etc.
- Lievelingseten / lust ik niet/ allergie.

- Kampgebeurtenissen
- Sport
- Eigenschappen van de leden, evt. verwoord in Junglefiguren of de bewoners van Hotsjietonia.
- Houd van/ Wordt gelukkig van/ Ergert zich aan.
- En dan zijn er nog veel meer thema's die je tijdens je kamp ontdekt.



Scouting