



# #AVONTUREN ZOMER 2020

VOORBEELDTHEMA'S SCOUTS



Scouting

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Themabeleving scouts</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Ideeën voor thema's scouts</b>	<b>4</b>
2.1	Hotel Noir	4
2.1.1	Ideeën voor activiteiten	4
2.2	Toveracademie	4
2.2.1	Ideeën voor activiteiten	4
2.3	Living the dream	4
2.3.1	Themaverhaal	4
2.3.2	Tips voor aankleding	5
2.3.3	Ideeën voor activiteiten	5
2.4	Sterrenzee	6
2.4.1	Themaverhaal	6
2.4.2	Tips voor aankleding	7
2.4.3	Ideeën voor activiteiten	7
<b>3</b>	<b>Rustmomenten tijdens een scoutskamp</b>	<b>9</b>
3.1	Sterrenzee	9
3.2	Living the dream	9
3.3	Droomkaarten	9

# 1 Themabeleving scouts

Voor een zomerkamp bij de scouts kies je een breed thema, waar je veel activiteiten en spellen bij kunt verzinnen. Je ziet vaak thema's als wereldreis of superhelden. Je gebruikt het thema juist om de activiteiten die je doet tijdens een opkomst interessanter en grappiger te maken. Zo worden scouts enthousiaster voor spellen, kookprogramma's en pionieractiviteiten. Je kunt ook de ploegen er een aparte rol in geven door hen een themanaam te laten bedenken.

Het is belangrijk dat je een thema kiest dat tot de verbeelding spreekt bij de scouts. Ga niet te lang door met een thema, voorkom dat het gaat vervelen.

## 2 Ideeën voor thema's scouts

### 2.1 Hotel Noir

De scouts zitten in het luxe all-in resort "Hotel Noir". Opeens klinkt er een afgrijselijke gil, een van de andere gasten valt vanaf de galerij in de lobby, dood, vermoord... Wanneer men de politie probeert te bellen, blijkt de telefoonlijn niet te werken. En ook de poort van het resort zit dit en de sleutel is weg. De scouts, die dachten een lekkere luxe vakantie te krijgen, die zitten nu opgesloten in een luxe bubbel met een moordenaar. Ze moeten hem vinden, voordat er een mogelijke volgende moord wordt gepleegd. Iedereen is verdacht, iedereen kan de moordenaar zijn en wie was de dode gast eigenlijk? Lukt het de scouts om de moordenaar te pakken, voordat de moordenaar de scouts pakt?



#### 2.1.1 Ideeën voor activiteiten

- Moordenaartje ([Gotcha](#))
- Levend Cluedo ([Levend Cluedo](#))

### 2.2 Toveracademie

De magische kristallen kelk van de rector magnificus magicus is verdwenen, hij stond altijd in de lerarenkamer. Welke docent of leerling weet hier meer van? De rector laat de leerlingen pas weer naar huis gaan wanneer dit mysterie is opgelost. Zo wordt de zomerschool week op de Toveracademie misschien toch wel erg lang en nog erger gaat het eindfeest eigenlijk nog wel door?



#### 2.2.1 Ideeën voor activiteiten

- Toveraarsbal ([Quidditch](#))
- Huisgevecht, welk huis is beter ([Postenspel](#))

### 2.3 Living the dream

De scouts zijn in een droom van de Droomdraak beland en moeten hier weer uit zien te komen. De enige manier om dit te doen is door de draak wakker te maken. Dit heeft wel als gevolg dat alles en iedereen waar de draak over gedroomd heeft, ook verdwijnt.



De volgende soorten avonturen komen in dit thema aan bod:

- **Mysterie:** de kinderen komen in een vreemde omgeving en moeten erachter komen wat er aan de hand is en hoe ze het kunnen oplossen.
- **Uitdaging:** om de wekkers te bemachtigen zullen ze opdrachten moeten uitvoeren, obstakels moeten overkomen en uiteindelijk een beslissing moeten maken dat alles verdwijnt.
- **Conflict:** "de Nachtmerries" willen niet dat Droomdraak wakker wordt, want dan houden ze op met bestaan. Dit zorgt voor sabotage acties, boze bewoners ed. Hoe gaan de scouts daarmee om?

#### 2.3.1 Themaverhaal

Eenmaal aangekomen op het kamp, merken de scouts dat er iets niet klopt: de melk is paars, de aardappels zijn groen, de stafleden hebben een welpen Scoutfit aan en er speelt rustgevende droommuziek. Ook zijn de overige aanwezigen een beetje dromerig. Dit klopt niet, maar wat is er mis? Na wat hints en nog wat speurwerk komen ze erachter dat de bubbel waar ze in zitten een droom is, ze dromen allemaal hetzelfde. Wie of wat zit hierachter en hoe kunnen ze uit de droom ontsnappen?

Het is de droom van de Droomdraak, die ook in deze bubbel ligt te slapen en de enige manier om hieruit te komen en weer terug te gaan naar de echte wereld, is om de Droomdraak wakker te maken.

Hiervoor hebben ze vijf speciale wekkers nodig, alleen als deze allemaal tegelijkertijd afgaan, wordt de Droomdraak wakker. De scouts zullen epische tochten moeten maken, gevaarlijke opdrachten moeten ondergaan om de wekkers te bemachtigen (of ze struikelen er bij toeval over, dat kan ook nog natuurlijk).

Maar er is een dilemma, want als de Droomdraak wakker wordt, dan verdwijnt alles en iedereen die in deze droom leeft en bestaat, het is alsof ze er nooit bestaan hebben. Sommigen van de lokale droombewoners zijn hier ook achter gekomen en willen dit koste wat kost voorkomen, ze hebben zich georganiseerd in "De Nachtmerries" en doen alles om ervoor te zorgen dat de Droomdraak niet wakker wordt.

### 2.3.2 *Tips voor aankleding*

We zitten in een droom, dus denk veel pastelkleuren en New Age muziek, voor de donkere stukjes van de droom (stukjes waar "De Nachtmerries" aanwezig zijn), ga voor donkere kleuren en engere muziek. Voor de themafiguren: lokale bewoners zijn vrolijke figuren, maar kunnen grimmig worden als het om de Droomdraak gaat. Je zou zelfs richting Lovecraft kunnen kijken voor "De Nachtmerries" cultisten en enge monsters outfits.

### 2.3.3 *Ideeën voor activiteiten*

#### Losse activiteiten

- Droomtocht: de hike (indien mogelijk) waar de scouts een van de wekkers kunnen verdienen. De hike bevat posten waar ze droom gerelateerde opdrachten moeten doen.
- Dodende straal: de Nachtmerries hebben een van de wekkers van de scouts gestolen en nu moeten de scouts deze terughalen. Helaas wordt deze bewaakt.
- Droomkle(u)ren: de scouts hebben allemaal zo'n saai wit T-shirt, daar weten de bewoners wel wat op. Per ploeg krijgen de scouts een emmer met pastelkleurige waterverf en waterpistolen. Zorg dat jouw droomkleur het meest aanwezig is op de T-shirts van de scouts.

#### Tik Tok Stop

Dit is een variant op een smokkelspel. De scouts hebben een wekker gevonden en willen hem terugbrengen naar het kampement. Net op tijd zien ze dat de Nachtmerries op de hoogte zijn en de terugweg blokkeren. Als ze de scouts pakken, dan zijn de wekker kwijt! De stafleden hebben een idee, als een van de staf zonder de wekker gewoon terug wandelt, dan kunnen ze niks afpakken, want hij heeft niks. De andere staf haalt de wekker uit elkaar (kaartjes met tandwielen, veren, getallen etc). De scouts gaan proberen langs de Nachtmerries te sluipen met deze onderdelen en ze naar het staf lid aan de andere kant te brengen, deze kan de wekker dan weer in elkaar zetten (kaartjes verzamelen).

De stafleden zijn de posten waar de scouts tussen moeten smokkelen en de Nachtmerries lopen tussen deze posten, om de scouts te betrappen. Dit doen ze door op de scouts te schijnen met een zaklamp, als de scouts bewegen terwijl ze beschenen worden en in zicht zijn van de Nachtmerries zijn ze af en moeten ze hun onderdeel afgeven. Als er uiteindelijk genoeg onderdelen gesmokkeld zijn is het spel afgelopen.

#### Benodigdheden:

- Wekker (thematisch)
- Onderdeelkaartjes, kaartjes met tandwielen, veren en wijzers
- Zaklampen voor de Nachtmerries

#### Tips

- In plaats dat het een wekker is, kan het ook iets anders zijn wat ze nodig hebben om de draak wakker te maken, een muziekinstrument bijvoorbeeld. Hier kan je de kaartjes natuurlijk ook op aanpassen.



- Als je eraan kan komen, dan is het ook leuk om echt tandwielen, veertjes en andere metalen onderdelen te smokkelen ipv kaartjes.
- Op het moment smokkelen ze van A naar B, maar je zou het uitdagender kunnen maken dat ze ook bewijs terug moeten smokkelen, als de Nachtmerries hier genoeg van kunnen onderscheppen, dan komen ze erachter waar de ontvangstpost is en kunnen ze daar alles van pakken. Dit wil je dus ook voorkomen.

## 2.4 Sterrenzee

Ons zonnestelsel en andere sterrenstelsels zijn omhuld door een grote kristallen bol. Deze bollen drijven in een onbekende gasachtige zee, de Sterrenzee. Na technologische vooruitgangen kan de mensheid eindelijk de zee bereiken en erop reizen in de sterrenzeilers. Speciaal voor de Sterrenzee gebouwd sterrenschepen, deze bevatten krachtige motoren voor reizen binnen zonnestelsels en imposante zeilen voor op de zee. De scouts bevinden zich op een van de eerste sterrenzeilers, de SZ Spelljammer en gaan waar de mensheid nog nooit geweest is.



Wat gaan ze tegenkomen op de reis, piraten, aliens, grote oorlogen, wie weet?

De volgende onderwerpen komen aan bod in dit thema:

- Ontdekking: elke bol waar ze heen gaan is een ontdekking op zich zelf, wat voor wezens zijn hier, wat zijn de gebruiken en is het veilig?
- Mysterie: wat is de sterrenzee, waar komen de kristallen bollen vandaan en waarom weten we er nu pas vanaf?
- Conflict: op de Sterrenzee zijn buiten de mensheid nog meerdere partijen, onder andere kleine wezens met grote neuzen, die grote hamsters op hun schepen hebben en half octopus/mens piraten met tentakels aan hun gezicht die eropuit zijn om naast je schip te overvallen ook nog je op te eten. Conflict genoeg, de scouts zouden voor een partij kunnen kiezen en weerstand van een andere partij kunnen krijgen.

### 2.4.1 Themaverhaal

25 augustus 2012, Voyager-1 is onderweg om het eerste interstellaire menselijke schip te worden, maar dan net voordat het zou gaan gebeuren valt de verbinding weg, terwijl de laatste foto's binnendruppelen, zien ze iets wat ze niet verwacht hadden: per foto is er een steeds groter spiegelbeeld van Voyager-1 te zien, net alsof hij snel op een grote spiegel afgaat. De laatste foto ooit die van Voyager-1 terugkomt lijkt een selfie, met daarachter een kolkende massa.

Zes jaar later, 5 november 2018, Voyager-2 bereikt de grens van het zonnestelsel en ook daar een spiegelbeeld, dat steeds groter wordt, Nasa verwacht hetzelfde, maar opeens verschijnt er in de foto's een soort tunnel waar het licht in afbuigt, Voyager-2 wordt er in getrokken door onbekende krachten en belandt uiteindelijk in een zee van kleurrijke gassen, als de andere camera wordt aangezet om terug naar de aarde te kijken, zien ze op de foto een grote kristallen bol met daarin, zeer duidelijk zichtbaar, het zonnestelsel.

Jaren later, het zonnestelsel is grotendeels gekoloniseerd door de mens en met behulp van de nieuwe Epstein motor is ook de kristallen buitenkant makkelijk haalbaar, na succesvolle testen van nieuwe probes en automatische verkenners, worden plannen gemaakt om een serie sterrenzeilers te maken om deze sterrenzee te ontdekken, in kaart te brengen en te doorzeilen. De scouts zijn aan boord van een van deze sterrenzeilers, de 'SZ Vliegende Draeck' en nadat ze bij de rand gewacht hebben voor de tunnel die ze naar de zee kan brengen, begint het avontuur. Wat staat ze te wachten op de sterrenzee, ruimte piraten, aliens, vriendelijke kleine wezens met grote neuzen, of misschien wel de reusachtige ruimte hamsters. Ze gaan waar nog nooit een scout is gegaan.

#### 2.4.2 Tips voor aankleding

We hebben het hier over zeilschepen in de ruimte, dus je zou kunnen denken Steampunk, veel koper, tandwielen, lasbrillen en dergelijke. Verder zijn er natuurlijk andere wezens in de ruimtezee en ook nog piraten. De andere wezens hebben natuurlijk ook een eigen stijl van ruimteschepen, je zou hier bijvoorbeeld fantasy aankleding voor kunnen gebruiken.

#### 2.4.3 Ideeën voor activiteiten

##### Losse activiteiten

- Sterrenstrijd: de ploegen willen zien wie de beste bemanningsploeg is doen die door een [ploegen- / laddercompetitie](#) te houden.
- De diamanten ster: de bemanning van de sterrenzeiler vindt in een wrak een schatkaart naar een mythische ster die volledig uit diamant zou bestaan, dit zou je als een kleine tocht kunnen gebruiken of als thema idee voor je hike.
- Armada: twee grote Armada's treffen elkaar in de ruimte om te vechten, variant op [Levend Zeeslag](#).

##### Sterrenstof

De bemanning is er achter gekomen dat er een geld variant, genaamd credits, is dat in bijna elk sterrenstelsel wel geaccepteerd wordt. Maar helaas hebben ze (nog) geen credits. Een vriendelijk vrachtruimteschip geeft aan, dat aangezien ze over een groot schip beschikken best vracht kunnen gaan vervoeren. De kapitein vindt een goed idee en ze gaan richting een groot handelscentrum in een stelsel dichtbij.

Dit is een variant op bestaande [handelsspelen](#). Er is een groot veld waarop verschillende sterrenstelsels (posten) zijn en het handelscentrum (centrale post), elk sterrenstelsel heeft bepaalde stoffen en materialen die ze willen kopen en verkopen. Maar de prijzen zijn niet bij elke post gelijk. De scouts zouden dus credits kunnen verdienen door ergens iets goedkoop in te kopen en ergens anders weer duur te verkopen.

Handel vervoeren tussen de sterrenstelsels is natuurlijk niet altijd veilig, want er zijn piraten op de sterrenzee en die vinden het maar leuk om de ploegen te overvallen (tikken of met een waterpistool te beschieten).

De posten veranderen ook eens in de zoveel tijd (aangegeven door de centrale post mbv een fluit oid) van prijs en voorraad. Iets wat eerst heel erg duur is, kan een minuut later niks meer waard zijn. De ploegen krijgen elk een startbedrag mee en daar moeten ze proberen zoveel mee te gaan verdienen, door slim te verhandelen.

De materialen waar ze in kunnen handelen zijn:

- Sterrenstof
- Unobtanium
- BlooG'rah
- Zonnenbloemen

Als de piraten de ploegen overvallen, dan moeten ze een dobbelsteen rollen om te kijken wie er wint. Als de ploegen hoger rollen dan de piraten, dan zijn ze vrij en kunnen ze gaan. Rollen ze gelijk of lager, dan winnen de piraten en moeten ze de handel afstaan.

Het spel heeft meerdere rondes en elke post heeft per ronde prijzen voor in- en verkoop van de koopwaar en gebruikt deze met de handel van de scouts. Een voorbeeld prijzenschema voor een post zou kunnen zijn:

*Inkoop*

	Sterrenstof	Unobtanium	BlooG'rah	Zonnenbloemen
Ronde 1	10	150	-	50
Ronde 2	20	100	20	50
Ronde 3	-	80	75	10

*Verkoop*

	Sterrenstof	Unobtanium	BlooG'rah	Zonnenbloemen
Ronde 1	-	300	20	10
Ronde 2	10	150	40	-
Ronde 3	30	-	-	100

Benodigdheden:

- Koopwaar kaartjes.
- Credits, kaartjes met bedragen.
- Prijzen schemas per post.
- Dobbelstenen (een set per piraat).
- Fluit of iets anders om aan te geven wanneer de nieuwe rondes beginnen.

Tips en hints:

- Als de materialen op zijn bij een post, dan kunnen ze die ook niet meer verkopen.
- De piraten brengen hun 'buit' om de zoveel tijd rond bij de posten, zodat de voorraad daar wordt aangevuld.
- Zorg voor veel kaartjes en geld, deze gaan meestal snel op.



## 3 Rustmomenten tijdens een scoutskamp

Zorg bij de scouts ervoor dat er genoeg rustmomenten zijn, zorg ervoor dat je wat meer tijd inplant rondom de dagelijkse rustige activiteiten zoals koken en eten. Geef de scouts hier ruim de tijd voor en plan de overige activiteiten niet allemaal op elkaar.

### 3.1 Sterrenzee

Neem je eigen tijd om te reizen in je eigen Scoutingbubbel. Ga zitten of liggen en doe je ogen dicht. Scan rustig je lichaam. Teken een denkbeeldige lijn om je lichaam heen. Begin bij je hoofd en volg de contouren van je lijf. Je kunt je bubbel verstevigen door denkbeeldige lijnen in je favoriete kleuren te maken. Een echte capsule om aan de reis te beginnen. Geniet van het uitzicht van de verschillende zonnestelsels in kristallen bubbels. Neemde tijd om te kijken door rustigin en uit te ademen.

### 3.2 Living the dream

Neem regelmatig samen een kijkje in de psyche van De Droomdraak! Maak jezelf even rustig door je te verplaatsen in de Droomdraak. Daar trek je je onzichtbare droom pantserpak voor aan. Je maakt je zo klein mogelijk. Het droom materiaal is zeer speciaal en mega kostbaar. Je creëert je eigen bubbel door de contouren van jezelf zo klein mogelijk te volgen. Versterk deze bubbel in gedachten met een droomdraad. Extra bescherming kan echt geen kwaad. Als je ademhaling laag is kun je aan de reis beginnen. Kijk een tijdje rond in de psyche van de Droomdraak. Neem heel bewust waar wat zijn plannen zijn. Kom rustig terug in de Scoutingbubbel. Nu kunnen jullie je ervaringen delen en samen "De Nachtmerries" te slim af zijn. Het is raadzaam om na een spannende intensieve opdracht je zo voor te bereiden op wat komen gaat. Je krijgt zo toegang tot je eigen bubble van awareness.

### 3.3 Droomkaarten

Korte begeleide rustmomenten om even rustig te worden. Laat de scouts lekker gaan liggen in het gras of binnen op kussens. Laat ze hun ogen sluiten en hun handen op hun buik leggen. Dan heel diep in en uit ademen. Span je ledematen een voor een. En laat ze weer los. Span je gezicht. En laat het los. Adem rustig in en uit. Lees de droomkaarten in rustig tempo voor. Door het luisteren naar jouw stem kan zo de rust in je groep komen.

#### Droomkaart: Scoutingbubbel

Je zit in je eigen Scoutingbubbel. Daarbinnen kun je bij jezelf blijven. Ook al is het een chaos om je heen. Maak je bubbel groter. Hoe voelt het om je te focussen? Dat betekent goed concentreren. Je kunt je eigen bubbel openen en je weer bewegen in je gezamenlijke Scoutingbubbel. Je stapt uit je eigen bubbel. Adem rustig in en uit. Hoe voelt het om weer in de gezamenlijke Scoutingbubbel te zijn?

#### Droomkaart: bubbelblazen

Je blaast een hele grote bubbel als een ballon op. Je blaast alle drukte uit je hoofd in deze bubbel. Wat voel je als je de bubbelballon opblaast? Leg de knoop in de bubbelballon en laat hem los. De bubbelballon waait met de wind mee. Je mag zelf weten hoe deze wegwaait, met een zacht briesje of een harde rukwind. Adem rustig in en uit. Hoe voelt het om deze gevulde bubbel los te laten?



Scouting