



OP PAD IN JE EIGEN WERELDSTAD!

Spelbrochure voor explorers voor organiseren van grote activiteiten voor regio en admiraliteit 2018-2019

Om andere explorers te ontmoeten is het een manier om een toffe regioactiviteit te organiseren. 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!

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Natascha van de Pol
Joyce Wagemakers
Tommy Baselier
Gert-Jan Luis
Pieter Berghuis
Petra van Ruiswijk
Erica Marsman

Beschikbaarheid spelbrochure

Deze spelbrochure wordt aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland www.scouting.nl.

© 2018 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2019-20

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het organiseren van grote activiteiten voor regio en admiraliteit zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de



spelbrochure van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via
spelspecialisten@scouting.nl!



Voorwoord

Voor je ligt de spelbrochure waarmee jij als explorer gave activiteiten voor de afdelingen in jouw regio of admiraliteit kunt organiseren. Naast deze brochure zijn er ook voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden spelbrochures, speciaal voor de regiomedewerkers die deze dagen organiseren. Maar jij organiseert als explorer natuurlijk zelf een activiteit! Deze spelbrochure helpt je daarbij. Er is ook zo'n map voor de roverscouts beschikbaar.

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 regio-activiteit 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 kan hierbij is hierbij een leidraad, waarbij je 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. Een volleybalwedstrijd met je afdeling is leuk, maar voor een toernooi heb je toch echt andere groepen nodig. Tijdens een regioactiviteit is er veel uitwisseling tussen de verschillende groepen en zijn er veel meer mogelijkheden voor toffe activiteiten.

Voor het opstellen van deze spelbrochure is gebruik gemaakt van informatie van Scouting Nederland. Daarnaast is gebruik gemaakt van de organisatiemap van Regio Neder-Veluwe en van de training voor regiomedewerkers spel en programma van Robert Achterberg en Jos Hengeveld.

Veel plezier met het organiseren van jouw regioactiviteit!

Werkgroep 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. Leeswijzer	6
2. Regioactiviteit	9
2.1 Wat is de regio en wat is de admiraliteit?	9
2.1.1. Regio	9
2.1.2. Admiraliteit	9
2.2. Wat is een regiomedewerker spel en programma?	9
2.3. Speltakoverleg explorers	9
2.4 Wat is een regioactiviteit (en wat dus niet)?	10
2.5 Kwaliteit van de activiteit	10
2.6. Hoe kan een regiomedewerker spel en programma helpen?	11
3. Organisatie	12
De start	12
Samenstelling van een organisatieteam	12
Plan van aanpak (inclusief tijdspad)	12
Actielijst	12
Draaiboek	12
4. Planning voor het organiseren van een Regioactiviteit	13
4.1 Begin van het seizoen	13
4.2 Drieënhalve maand voor aanvang van de regioactiviteit	13
4.3 Drie maanden voor aanvang van de regioactiviteit	14
4.4 Twee maanden voor aanvang van de regioactiviteit	15
4.5 Anderhalve maand voor aanvang van de regioactiviteit	16
4.6 Eén maand voor aanvang van de regioactiviteit	17
Drie weken voor aanvang van de regioactiviteit	17
4.7. Twee weken voor aanvang van de regioactiviteit	17
4.8. Eén week voor aanvang van de regioactiviteit	18
4.9. Vlak voor aanvang van de regioactiviteit	18
4.9. Tijdens de regioactiviteit	19
4.10. Na de regioactiviteit	19
5. Programma	20
Programma	20
Hoe kom je aan originele ideeën?	20
Ideeën voor regioactiviteiten	20
Opening en sluiting	21
Draaiboek maken	21
Thema	22
Werken met een thema	22
Verschillende vormen van thema	22
Thema-aankleding	23
Het kiezen van een thema	23
Brainstorm thema	23

Uitwerken thema	23
6. Speldraad	25
6.1. Wat is de speldraad?	25
6.2. Speldraad 2018-2019: 'The Final Frontier'	25
6.3. Activiteitengebieden	26
6.4. Voorbeeldactiviteiten 'The Final Frontier'	26
7. Financiën	32
7.1. Begroting opstellen	32
7.2. Wie is financieel verantwoordelijk?	32
7.3. Sponsoring	33
7.4. Eindafrekening	33
8. Productie	34
8.1. Locatie	34
8.2. Programma Materiaal	34
8.3. Thema-aankleding	35
8.4. Apparatuur	35
9. Eten en drinken	36
9.1. Drinken	36
9.2. Eten	36
9.3. Financiën	36
10. Communicatie	37
10.1 Uitnodiging	37
10.2 Badge	38
11. Veiligheid	39
11.1 Inleiding	39
11.2 Verzekeringen	39
11.3 Vergunningen	39
11.4 EHBO	40
11.5 Veiligheidsbladen	40
12. Evaluatie	41
12.1 Waarom is evalueren belangrijk?	41
12.2 Wat moet er geëvalueerd worden?	41
12.3 Hoe evalueren	41
13 Informatie voor regiomedewerker spel en programma	43
13.1 Taken regiomedewerker spel en programma explorers	43
13.2 Organiseren van een speltakoverleg	43
14. De regioactiviteiten van Scouting Nederland	44
14.1 De landelijke speldraad	44
14.2 De spelbrochures	45
14.4 Toelichting voor regiomedewerker spel en programma tijdens het organiseren van regioactiviteiten voor Explorers	47



15 Bijlagen

49

15.1 Handige links

49

15.2 Checklist

51

15.3 Tips van mede-explo's: het voorbereiden van een regioactiviteit

54

15.4 Voorbeelden van uitnodigingen

57



1. Leeswijzer

Wil je voor de afdelingen in jouw regio een regioactiviteit organiseren? Gebruik dan deze spelbrochure om voor een succesvolle activiteit te zorgen! In onderstaand overzicht zijn de belangrijkste vragen die je kunt hebben van een antwoord voorzien. Daarbij is aangegeven waar je meer informatie over dit onderdeel kunt vinden in deze spelbrochure.

Wat wil je?	Hoe kan deze spelbrochure je daarbij helpen?	Paginanr.
Wil je het initiatief nemen om een activiteit te organiseren?	Bereid je goed voor en neem eerst contact op met de mensen die je kunnen ondersteunen: je begeleider, een explorer met ervaring en/of de medewerker spel en programma van de regio. Wat er allemaal bij een goede voorbereiding komt kijken, lees je in hoofdstuk 3.	12
Wie kan je helpen?	Binnen je groep kun je ondersteuning krijgen van je begeleider en/of een explorer met ervaring. Vanuit de regio kan de medewerker spel en programma je ondersteunen. In hoofdstuk 2.6 staat wat de regiomedewerker spel en programma voor je kan betekenen. In hoofdstuk 13 vind je informatie die voor de regiomedewerker spel en programma zelf is bestemd en waar je de regiomedewerker spel en programma eventueel op kunt wijzen.	11 43
Wil je weten hoe de regio in elkaar zit en wie waar verantwoordelijk voor is?	Jouw scoutinggroep maakt samen met andere groepen deel uit van een regio. De regio heeft een bestuur en een regiomedewerker spel en programma. Zij kunnen jouw initiatief ondersteunen. In hoofdstuk 3 lees je hier meer over.	12
Hoe kom je aan ideeën voor een regioactiviteit?	Het leukste is natuurlijk als de ideeën uit je eigen speltak komen! Om je te inspireren vind je in paragraaf 6.4 een aantal ideeën. In de bijlagen in hoofdstuk 14 vind je vervolgens diverse toffe filmpjes en voorbeelden van afdelingen die een leuke activiteit voor de regio hebben georganiseerd.	20 46
Leuk bedacht, maar kunnen explorers dat zelf?	Ja natuurlijk, dat gaat juist heel goed! In het interview 'Hollywood op de Veluwe' in bijlage 14.1.4 vind je een voorbeeld van een afdeling die met succes zelf een regioactiviteit heeft georganiseerd.	46
Waar moet je allemaal aan denken als je een regioactiviteit gaat organiseren?	In paragraaf 3.1 staat hoe je de organisatie aan kunt pakken. In bijlage 14.2 vind je een handige checklist met vragen die je op een rijtje kunt zetten om een goede start te maken.	12 48
Hoe pak je het aan en hoeveel tijd heb je nodig voor de organisatie?	Hoofdstuk 4 neemt je stap voor stap mee door de tijd. Daarin staan alle stappen en taken die er gedaan moeten worden om een succesvolle regioactiviteit te organiseren.	13
Hoe zit het met het thema en wat is de speldraad?	Voor de regioactiviteiten van de andere speltakken, de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden, zijn er ook spelbrochures zoals deze. In elke spelbrochure staat de jaarlijkse speldraad centraal. De speldraad is een gezamenlijke inhoudelijke rode draad die door de activiteiten loopt waarmee je het thema voor je	

	regioactiviteit kunt uitwerken. In hoofdstuk 6 lees je meer over de speldraad en voor het uitwerken van je thema kan je alles vinden in paragraaf 6.2.	25 21
--	--	----------

Wat wil je?	Hoe kan deze spelbrochure je daarbij helpen?	Paginanr.
Waar kun je aan denken bij het uitwerken van de activiteiten?	In deze spelbrochure staan in paragraaf 6.5 verschillende activiteiten per activiteitengebied op basis van de speldraad van dit seizoen. In totaal zijn er ruim zestig verschillende activiteiten.	28
Wie gaat dat betalen? Hoe zit het met de financiën?	Hoofdstuk 7 gaat over de financiën. Daarin staat wat de regio voor jouw activiteit kan betekenen en hoe je omgaat met winst en verlies. Ook staat er iets over de begroting en de eindafrekening.	33
Waar moet je verder nog aan denken, behalve het programma en het geld?	In hoofdstuk 8 wordt stilgestaan bij alles wat 'productie' genoemd wordt: het materiaal, het terrein, de aankleding van de locatie.	35
Maar je wilt ook iets te eten en te drinken hebben. Zijn daar regels voor?	In hoofdstuk 9 vind je veel informatie over eten en drinken. In dit hoofdstuk staat waar je op moet letten bij verkoop en welke regels daarvoor zijn. Explorers mogen geen alcohol, dus tijdens de regio-activiteiten wordt er geen alcohol geschonken.	37
Hoe laat je weten dat je een supergave activiteit organiseert?	In hoofdstuk 10 staat communicatie centraal. Je vindt er tips voor een aankondiging en een definitieve uitnodiging, de verspreiding van de uitnodiging en hoe je nog meer aandacht op jullie activiteit kunt vestigen. Ook wordt stilgestaan bij hoe je omgaat met regels en met de burens. In bijlage 14.5 vind je enkele voorbeelden van aankondigingen en van complete uitnodigingen.	38 54
Waar vind je informatie over verzekeringen en vergunningen?	Hoofdstuk 11 is gereserveerd voor veiligheid, vergunningen en verzekeringen. Het helpt je herinneren aan de noodzaak van EHBO'ers en het opstellen van een crisisplan bij een ongeval of noodsituatie.	39
Hoe leg je vast wat er goed ging en minder goed ging?	Je kunt zelf evalueren, maar je kunt ook de deelnemende groepen vragen wat zij ervan vonden. Natuurlijk maak je ook een verslag van de regioactiviteit voor de volgende groep die iets gaat organiseren en plaats je foto's op de website van de regio. Meer informatie over de evaluatie staat in hoofdstuk 12.	41



2. Regioactiviteit

2.1 Wat is de regio en wat is de admiraliteit?

2.1.1. Regio

Een regio is de verzameling van een aantal Scoutinggroepen die bij elkaar in de buurt liggen. Een regio heeft veel verschillende taken, maar de belangrijkste zijn de organisatie van trainingen binnen de regio, de organisatie van gezamenlijke activiteiten voor de jeugdleden en het zorgen voor uitwisseling tussen groepen. In deze spelbrochure wordt de nadruk gelegd op twee taken van de regio: de regio organiseert met regelmaat een overleg per leeftijdsgroep (speltakoverleg) en de regio coördineert de organisatie van activiteiten voor explorers.

2.1.2. Admiraliteit

Een admiraliteit is een samenwerkingsverband van de watergroepen binnen de grenzen van één of meerdere regio's. De taak van een admiraliteit is het organiseren van het Scoutingspel op en rond het water. Dit houdt in dat de admiraliteit aandacht heeft voor trainingen en een Scoutingprogramma voor alle leeftijden. Om de veiligheid van het spel op het water te garanderen, vormt advisering op het gebied van nautische en technische zaken ook een belangrijke taak.

2.2. Wat is een regiomedewerker spel en programma?

Zowel de regio als de admiraliteit hebben de taak om activiteiten voor jeugdleden te organiseren. De regio of admiraliteit organiseert een Bever-Doe-Dag, een Jungledag, de regionale Scoutingwedstrijden of de regionale Scoutingzeilwedstrijden. Binnen de meeste regio's is er daarom een team dat dit voor diverse speltakken doet. Sommige regio's en admiraliteiten hebben een team per speltak, andere regio's en admiraliteiten hebben één groot team. De mensen in dit team worden medewerkers spel en programma genoemd. Om deze spelbrochure leesbaar te houden, noemen we de persoon die namens de regio of admiraliteit activiteiten organiseert overal 'regiomedewerker spel en programma'. Regio en admiraliteit zullen dan ook niet steeds apart benoemd worden.

Binnen de regio worden activiteiten georganiseerd voor de diverse groepen. De regiomedewerker spel en programma heeft de taak om deze activiteiten te organiseren en te begeleiden. Voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden is er een regionaal activiteitenteam om de regiomedewerker spel en programma te helpen bij de organisatie.

In veel regio's gebeurt nog weinig voor explorers. Nu kunnen zij heel goed zelf hun regioactiviteit organiseren, maar explorers hebben hierbij misschien wel wat hulp nodig. Een regiomedewerker spel en programma kan helpen, aangezien hij of zij veel ervaring heeft met het organiseren van (andere) regioactiviteiten. Een regiomedewerker spel en programma coördineert onder andere de regioactiviteiten en zorgt dat afdelingen bij elkaar komen in een regio-overleg om afspraken te maken en de activiteiten te evalueren. In hoofdstuk 13 vind je meer informatie over de taken van de regiomedewerker spel en programma.

2.3. Speltakoverleg explorers

Zoals in de eerste paragraaf al is aangegeven, is één van de taken van de regio de organisatie van een speltakoverleg dat regelmatig plaatsvindt. Iedere speltak heeft zijn eigen overleg en waarin alleen zaken besproken die deze speltak aangaan. Samen met de groepen wordt tijdens dit overleg een jaarprogramma opgesteld met wanneer ze welke activiteit willen doen. In hoofdstuk 13 staat meer informatie voor de regiomedewerker spel en programma over de opzet van een speltakoverleg.



Aangezien explorers zo veel mogelijk zelf organiseren, is het dus heel logisch dat ze ook zelf de regioactiviteiten organiseren. Tijdens een regio-overleg wordt afgesproken welke activiteiten de afdelingen tijdens een jaar willen doen, welke afdeling welke activiteiten organiseert, wanneer de activiteiten zijn, en wat de randvoorwaarden zijn. Denk bijvoorbeeld aan hoeveel geld er te besteden is per activiteit. Elke regio maakt hier zelf afspraken over. Deze spelbrochure is slechts een voorbeeld van hoe een regioactiviteit georganiseerd kan worden door jongeren zelf.

Gemakshalve is aangenomen dat de regio vanuit de contributie of op een andere manier geld ter beschikking stelt om activiteiten te organiseren. Je kunt natuurlijk ook een bijdrage vragen, maar dat hangt af van bestaande afspraken in jouw regio.

In de tabel hieronder vind je een voorbeeld van de verdeling van het activiteitenbudget tussen de verschillende activiteiten. In de betreffende regio worden in dit voorbeeld jaarlijks vier activiteiten georganiseerd. Vanuit de contributie stelt de regio een budget beschikbaar om activiteiten te organiseren. Elke activiteit wordt georganiseerd door een andere afdeling.

Inkomsten		Uitgaven	
Inkomsten regio	€ 1.050,00	Volleybaltoernooi	€ 150,00
		Explorerweekend	€ 500,00
		Winterhike	€ 150,00
		Wateractiviteit	€ 250,00
<i>Totale inkomsten</i>	<i>1.050,00</i>	<i>Totale uitgaven</i>	<i>1.050,00</i>

2.4 Wat is een regioactiviteit (en wat dus niet)?

Elke regioactiviteit wordt door de regio en voor de regio georganiseerd. De regio is verantwoordelijk voor de kwaliteit en de uitvoering van de regioactiviteit. Een regioactiviteit wordt georganiseerd voor alle groepen uit de (sub)regio. Alle groepen worden dus ook uitgenodigd. Er worden geen groepen uitgesloten en er komen geen groepen van buiten de regio.

Omdat de regio verantwoordelijk is voor de regioactiviteit, is de regio ook financieel verantwoordelijk. Waarschijnlijk zijn er binnen de regio afspraken gemaakt over de financiën. Bijvoorbeeld of een activiteit selfsupporting moet zijn, of je een eigen bijdrage mag vragen en hoe je een eventueel verlies kunt voorkomen.

Een activiteit of feest dat door één afdeling wordt georganiseerd, maar niet onder de vlag van de regio valt, is dus volgens deze definitie géén regioactiviteit! Een groep is dan zelf overal verantwoordelijk voor: voor de communicatie, voor de planning en voor het materiaal. Die groep loopt het risico van het verlies, maar mag de winst ook zelf houden. Deze spelbrochure gaat over de organisatie van een grote activiteit voor de regio of admiraliteit, maar als jouw groep een leuke activiteit organiseert voor bevriende groepen, dan kun je deze spelbrochure natuurlijk ook gebruiken voor ideeën en als leidraad voor de organisatie.

2.5 Kwaliteit van de activiteit

Alle activiteiten die onder de vlag van de regio of admiraliteit worden georganiseerd, vallen onder de verantwoordelijkheid van het bestuur van de regio of admiraliteit. Het bestuur legt in de regioraad weer verantwoording af aan de groepen in de regio. De regiomedewerker spel en programma is het aanspreekpunt voor activiteiten binnen de regio.



Wanneer een afdeling voor de regio een activiteit organiseert kunnen de leden ondersteund worden door de regiomedewerker spel en programma. Daarbij let de regiomedewerker spel en programma op de kwaliteit van de activiteit. Is de planning in orde? Is het programma uitdagend genoeg voor de speltak? Worden de uitnodigingen op tijd verstuurd? Is de begroting realistisch?

2.6. Hoe kan een regiomedewerker spel en programma helpen?

Een regiomedewerker spel en programma heeft al meerdere regio-activiteiten georganiseerd. Hij of zij heeft al veel ervaring met de organisatie van activiteiten en kent de fijne kneepjes van het organiseren van een regioactiviteit. Zo weet hij of zij welke activiteiten er aanslaan en waar je op moet letten tijdens de organisatie. Ook weet hij of zij welke afspraken er gemaakt zijn binnen de regio of admiraliteit.

Je kunt hierbij denken aan de volgende aspecten:

- Mag er een financiële bijdrage gevraagd worden?
- Mag 's avonds de muziek hard aan staan?
- Waar vind je een grote tent?

Bij de regiomedewerker spel en programma kun je dus met allerlei vragen terecht. Voor een goed contact met de regiomedewerker spel en programma, is het raadzaam om minimaal drie keer contact te hebben:

- Aan het begin van het project neem je samen de verwachtingen door en spreek je af welke activiteit je gaat organiseren en wanneer je dit gaat doen.
- Ongeveer anderhalve maand voor de regioactiviteit neem je samen met de regiomedewerker spel en programma het draaiboek door. Zo weet hij of zij wat je gaat organiseren en of alles goed verloopt.
- Na afloop van de regioactiviteit evalueer je de activiteit met de regiomedewerker spel en programma. Zo weet jij hoe je het de volgende keer beter kunt doen en de regiomedewerker spel en programma weet hoe hij of zij andere groepen beter kan ondersteunen bij de organisatie van een regioactiviteit.

Als het goed is, worden er in elke regio meerdere activiteiten per jaar georganiseerd voor explorers. Worden er in jouw regio of admiraliteit nog geen activiteiten voor explorers georganiseerd en wil je zelf een (regio)activiteit organiseren? Neem dan eerst contact op met de regiomedewerker spel en programma. Misschien is er ook een andere groep met hetzelfde idee. Het bestuur van je Scoutinggroep weet met wie je contact op moet nemen.



3. Organisatie

2.1 De start

Wanneer jouw groep deel uitmaakt van een regio of admiraliteit, waar vaker grote activiteiten worden georganiseerd, zal het speltakoverleg een logische start zijn om een activiteit voor te stellen. Is er geen speltakoverleg binnen jouw regio, dan kun je het beste contact opnemen met de regiomedewerker spel en programma.

2.2 Samenstelling van een organisatie team

Een regioactiviteit organiseer je met de gehele afdeling. Een team van ongeveer vier personen is hierin de 'kartrekker'. Een klein organisatie team is handig, want dan kun je de hoofdlijnen in de gaten houden en samen overleggen. Alles met de hele speltak doen, wordt erg onoverzichtelijk. Vier personen vormen samen het organisatie team en bedenken hoe de regio-activiteit eruit gaat zien. Het organisatie team verdeelt onderling de verschillende onderdelen, maar schakelt daarbij de hulp in van de andere explorers voor het bedenken van posten, het inkopen van fourage, het regelen van materiaal, het maken van thema-aankleding en ga zo maar door.

Het organisatie team van de explorers wordt bij de organisatie ondersteund door één begeleider, die het overzicht over de vorderingen heeft.

2.3 Plan van aanpak (inclusief tijdspad)

Voordat er iets georganiseerd kan worden, moet er een plan gemaakt worden. Wat wil je gaan organiseren en wanneer wil je dit gedaan hebben? In hoofdstuk 3 staat een voorbeeld van een tijdspad met de verschillende taken en onderdelen. Dit is slechts een richtlijn voor het organiseren van een regioactiviteit, want iedere activiteit is natuurlijk anders. Het tijdspad biedt echter wel goede aanknopingspunten. Bij een heel grote of complexe activiteit (meer dan honderd deelnemers) is het verstandig om eerder te beginnen.

2.4 Actielijst

Maak bij de start van de organisatie een overzichtelijke actielijst. Zo weet iedereen wat er gedaan moet worden en wanneer bepaalde taken af moeten zijn. Ook kun je in de actielijst namen koppelen aan acties, zodat direct duidelijk is wie er verantwoordelijk is voor een bepaalde actie. Spreek ook af wanneer een taak klaar is zodat anderen hier van op aan kunnen. Op deze lijst kan iedereen dan ook zien wie waarmee bezig is en welke taken al gedaan zijn. Dit voorkomt onduidelijkheid en dubbel werk.

2.5 Draaiboek

Een draaiboek maak je niet alleen voor je begeleiding of de regiomedewerker spel en programma, maar vooral voor jezelf en jouw afdeling. Tijdens het maken van het draaiboek zet je alle voorbereidingen en onderdelen van de regioactiviteit onder elkaar met de daarbij behorende materialen en het aantal personen dat nodig is om de activiteit te begeleiden. Op deze manier heb je zelf een goed overzicht van de regioactiviteit en weet de rest van de afdeling wat er gaat gebeuren. Het geeft je ook houvast voor een tijdspad.

Op de explorerwebsite van Scouting Nederland (www.scouting.nl/explorers) is een handig [projectplan](#) voor het organiseren van een activiteit door explorers te vinden. Je kunt het vervolgens uit bouwen naar een draaiboek. Ook de tabellen in hoofdstuk 4 zijn hiervoor een leidraad.



4. Planning voor het organiseren van een Regioactiviteit

4.1 Begin van het seizoen

Aan het begin van het seizoen of aan het eind van het seizoen ervoor maak je met je afdeling een jaarplanning. Houd bij het maken van deze jaarplanning ook rekening met de regioactiviteit en de voorbereidingen hiervoor. De voorbereidingen zullen, naast alle voorbereidingen die buiten de opkomsten gedaan kunnen worden, misschien ook tijdens enkele opkomsten moeten gebeuren. Het organisatieteam komt een paar keer apart bij elkaar om te kijken of alles goed verloopt en iedereen doet wat is afgesproken. Het is handiger om dat in een klein groepje te doen, dan alles met de hele afdeling te bespreken.

Op het laatste speltakoverleg in een Scoutingjaar of het eerste speltakoverleg aan het begin van het nieuwe seizoen, maak je samen met alle andere afdelingen in de regio een jaarplanning voor activiteiten in de regio. Welke activiteiten worden er dit jaar georganiseerd? Welke afdeling(en) gaan een activiteit organiseren? Wanneer wordt welke activiteit gedaan? Allemaal zaken die op het regio-overleg geregeld moeten worden.

Begin ruim van te voren met de voorbereidingen van een activiteit. In het tijdspad dat hieronder beschreven staat, wordt er drieënhalve maand voor aanvang van de regioactiviteit begonnen met de voorbereidingen. Wanneer een activiteit veel voorbereiding vereist of wanneer je de activiteit met een kleine afdeling organiseert, is het verstandig om eerder met de voorbereidingen te beginnen. Ook bij een activiteit met veel deelnemers is het verstandig om op tijd te beginnen. Dit tijdspad moet je dan ook zien als een richtlijn. Aan het eind van elk tijdsblok is een overzicht opgenomen met acties waaraan je in dit tijdsblok zou moeten denken. In bijlage 15.2 zijn deze actielijstjes verzameld, zodat je ze kunt gebruiken als een handige checklist.

4.2 Drieënhalve maand voor aanvang van de regioactiviteit

Bij het opstarten van de organisatie voor de regioactiviteit is het goed om bij de regiomedewerker spel en programma of bij andere afdelingen te informeren naar voorgaande regioactiviteiten. Met een draaiboek van de vorige activiteit heb je een voorbeeld van hoe een andere afdeling de regioactiviteit heeft georganiseerd. Heeft de regiomedewerker spel en programma of de andere afdeling ook een evaluatieverslag, dan weet je bovendien wat er de vorige keer goed is gegaan maar ook wat er beter kan. Met deze informatie heb je een voorbeeld van hoe de regioactiviteit de vorige keer georganiseerd was en wordt het makkelijker om de activiteit zelf te organiseren. Bespreek meteen met de regiomedewerker spel en programma hoe hij of zij je kan ondersteunen tijdens de voorbereidingen en wanneer je contact met hem hebt.

Bedenk aan het begin van het project met de afdeling welke activiteit je gaat organiseren, hoe je dit doet en wie de activiteit gaan organiseren. Zonder teveel in details te treden, moet je met elkaar bedenken wat voor activiteit je wilt gaan organiseren. Je kunt dan een planning gaan maken en bepalen welke voorbereidingen er nodig zijn en hoeveel explorers je nodig hebt voor de voorbereiding. De voorbereidingen worden begeleid door het organisatieteam. Dit zijn ongeveer vier jongeren (bij de explorers aangevuld met één begeleider voor ondersteuning). Deze vier mensen verdelen de verschillende onderdelen onder elkaar en zijn voor hun eigen onderdeel verantwoordelijk.

Een voorbeeld van hoe de verdeling eruit kan zien, vind je in de tabel hieronder.

Organisatieteam	Onderdeel 1	Onderdeel 2	Onderdeel 3
Lisa	Programma	Contact met regiomedewerker spel en programma	
Raoul	Financiën	Inkopen	
Peter	Productie	Eten en drinken	
Adinda	Communicatie	Veiligheid	Evaluatie en terugkoppeling

Acties die drieënhalve maand voor aanvang van een regioactiviteit ondernomen moeten worden, vind je in de tabel hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Een organisatieteam samenstellen.		
Contact opnemen met de regiomedewerker spel en programma.		
Een globale planning maken.		

4.3 Drie maanden voor aanvang van de regioactiviteit

Houd een eerste vergadering met het organisatieteam. Bespreek welke activiteiten je wilt gaan organiseren en waar je dat wil gaan doen.

Acties die drie maanden voor aanvang van een regioactiviteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De activiteit kiezen die je gaat organiseren. Wat ga je organiseren?		
De locatie bepalen. Kijk bij een andere locatie dan je eigen clubgebouw naar de mogelijkheden en de regels waar je je aan moet houden. Houdt hierbij ook rekening met veiligheidsaspecten en bezoekersaantallen.		
Het tijdstip en de duur van de activiteit bepalen. Wanneer vindt de activiteit plaats en hoe lang duurt de activiteit?		
De doelgroep bepalen. Voor wie ga je de activiteit organiseren en wie nodig je uit? Bij een regioactiviteit zijn dat alle groepen uit de regio.		
Een thema kiezen voor de activiteit. Ieder jaar staan de regioactiviteiten in een specifiek thema (speldraad). In hoofdstuk 6 is dit uitgewerkt.		
Eventueel een extra doel voor deze activiteit bepalen. Denk aan meer contact tussen groepen, nieuwe technieken aanleren, etc.		
Een taakverdeling maken. Wat moet er geregeld worden en wie is daar verantwoordelijk voor?		



De eerste algemene uitnodiging naar de andere groepen versturen. Stuur de uitnodiging per mail en zet alle informatie op de regiowebsite, Facebook, etc.		
--	--	--

Wacht niet te lang met het versturen van de uitnodigingen. Sommige groepen maken lang van te voren hun planning. Het is handig om de volgende punten in ieder geval in de uitnodiging terug te laten komen:

- Wanneer de activiteit plaatsvindt.
- Hoe laat de activiteit begint en hoe lang deze duurt.
- De doelgroep van de activiteit.
- Wat voor soort activiteit het is.
- Wat het thema van de activiteit wordt.
- Of er kosten aan deelname aan de activiteit verbonden zijn.

4.4 Twee maanden voor aanvang van de regioactiviteit

Een regioactiviteit kan vaak goed gehouden worden bij je eigen clubhuis. Soms vereist een activiteit een grotere of andere locatie of past de activiteit beter bij een externe locatie. Eén of meerdere personen hebben sinds de eerste vergadering gekeken naar een goede locatie voor de activiteit. Bij een externe locatie hebben ze informatie opgevraagd en gekeken naar de mogelijkheden. Bij een externe locatie gelden vaak andere regels dan bij je eigen clubgebouw.

Denk aan de volgende punten bij het vastleggen van een locatie:

- Mag je er kampvuur stoken of kamperen?
- Hoe ga je het terrein aankleden?
- Welke vergunningen zijn er nodig?
- Zijn er nog regels in verband met geluidsoverlast, alcoholgebruik, etc.?

In de tweede vergadering bepaal je de locatie. Nu de locatie bekend is, is het belangrijk om alle activiteiten te bedenken en deze goed te gaan voorbereiden. Brainstorm met elkaar over het programma en werk dit na de vergadering verder uit. Om alle activiteiten overzichtelijk onder elkaar te zetten, kun je het beste een draaiboek maken. Met dit draaiboek is het voor iedereen duidelijk welke activiteit er wanneer plaatsvindt. Op de explorerwebsite van Scouting Nederland (www.scouting.nl/explorers) is een [projectplan](#) voor het organiseren van een activiteit te vinden. Dit projectplan kun je gemakkelijk uitbouwen naar een draaiboek. Laat één iemand van het team de verschillende activiteiten samenvoegen tot één draaiboek.

Aan het vastleggen van de locatie zijn waarschijnlijk kosten verbonden. Bespreek met de regiomedewerker spel en programma hoe dit financieel geregeld wordt. Daarnaast zal er nog een aantal andere kosten gemaakt worden. Maak een begroting van de verwachte uitgaven en inkomsten.

Denk hierbij aan de volgende uitgaven:

- Kosten voor de locatie (huur, overnachtingskosten)
- Aankleding
- Programma en materiaal
- Eten en drinken.

Denk daarnaast aan de volgende inkomsten:

- Bijdrage regio
- Inschrijvingskosten
- Inkomsten uit eten en drinken.

Acties die twee maanden voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De locatie vastleggen.		
Het programma van de regioactiviteit bepalen. Wat ga je precies doen?		
Een materiaallijst maken. Wat voor materiaal heb je nodig?		
Een inrichtingsplan voor de locatie maken. Hoe ziet de locatie eruit, wat wil je op welke plek doen en wat is er nodig aan thema-aankleding? Denk ook hier weer aan veiligheid van medewerkers en deelnemers		
Een begroting opstellen. Wat zijn de kosten die gemaakt moeten worden voor de regioactiviteit?		
Inschrijfkosten voor de deelnemers vaststellen.		
Tweede uitnodiging naar de groepen versturen.		
Verdeel het werk voor het uitwerken van het programma.		
Globaal draaiboek maken		
Medewerkersplan maken. Taken en verantwoordelijkheden bepalen. Heb je voldoende mensen om de regioactiviteit te organiseren?		
Ondersteuning vragen. Heb je hulp nodig bij de organisatie of uitvoering van bepaalde onderdelen?		

Naast de informatie in de eerste uitnodiging, hoort op de definitieve uitnodiging ook de volgende informatie:

- Plaats van de activiteit (exact adres)
- De inschrijfkosten voor deelname aan de activiteit
- Enkele highlights van de activiteit.

4.5 Anderhalve maand voor aanvang van de regioactiviteit

Je hebt de locatie waar je de regioactiviteit wilt organiseren gereserveerd en je hebt afspraken gemaakt over het gebruik van de locatie. Het programma voor de regioactiviteit is nu (bijna) compleet! Laat de regiomedewerker spel en programma weten welke activiteiten je gaat doen en loop het programma eventueel met hem of haar door. Stuur hierna de definitieve uitnodigingen met de punten uit de vorige uitnodigingen en noem een inschrijftermijn. Laat de inschrijftermijn lopen tot ongeveer drie weken voor aanvang van de regioactiviteit.

Acties die anderhalve maand voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Loop het programma door met regiomedewerker spel en programma.		
Verstuur de definitieve uitnodigingen.		



4.6 Eén maand voor aanvang van de regioactiviteit

Je hebt de activiteiten doorgenomen met de regiomedewerker spel en programma en waarschijnlijk heb je feedback gekregen op wat je bedacht hebt. Bespreek de feedback van de regiomedewerker spel en programma met elkaar en pas de plannen waar nodig aan. Nu de activiteiten definitief zijn, kan er begonnen worden met de voorbereidingen van de activiteiten en de thema-aankleding. Maak voor alle materialen die nodig zijn een materiaallijst en voor het eten en drinken een fouragelijst. Zorg dat alle afspraken met andere groepen en met mensen van buiten Scouting op dit moment worden vastgelegd. Denk hierbij aan de locatie of het programma.

Acties die één maand voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Activiteiten aanpassen met feedback van de regiomedewerker spel en programma. Draaiboek ook aanpassen.		
Alle activiteiten gaan voorbereiden.		
Thema-aankleding maken.		
Materiaallijst maken.		
Fouragelijst maken voor eten en drinken dat ingekocht moet worden.		
Zorgen dat alle afspraken met andere groepen of niet-scouts (bijvoorbeeld ouders) gemaakt zijn.		

2.6 Drie weken voor aanvang van de regioactiviteit

De activiteiten zijn nu allemaal gepland en de inschrijftermijn is verlopen. Je weet hoeveel deelnemers er meedoen aan de regioactiviteit. Tijd om de begroting en de fouragelijst bij te werken en definitief te maken. Je kunt alvast het activiteitenmateriaal en het houdbare eten en drinken inkopen. De kosten hiervoor, kan je afdeling waarschijnlijk niet helemaal zelf voorschieten. Vraag daarom de regio of je groep om een voorschot.

Acties die drie weken voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Inschrijving sluiten.		
Voorschot regio/groep aanvragen.		
Diverse materiaal inkopen.		
Begroting bijwerken op het aantal deelnemers.		
Fouragelijst aanpassen op het aantal deelnemers.		

4.7. Twee weken voor aanvang van de regioactiviteit

De activiteit begint nu vorm te krijgen. Neem even goed de tijd om te controleren of alles veilig is. Denk hierbij niet alleen aan de activiteiten, maar ook aan de locatie en aankleding. Zorg ervoor dat er tijdens de activiteit minimaal één persoon aanwezig is met een EHBO-diploma en een goede EHBO-koffer of -tas.



Om meer respons op de evaluatie te krijgen van de deelnemers, moet je deze goed voorbereiden. Als die goed voorbereid is, kun je die direct na de activiteit versturen.

Informeer de omwonenden die mogelijk overlast kunnen ondervinden van de regioactiviteit. Het volgende hoort in een dergelijke brief thuis:

- Wanneer vindt de activiteit plaats?
- Welke activiteit vindt er plaats?
- Wat kunnen omwonenden ervan merken?
- Waar kunnen omwonenden terecht met klachten?

Acties die twee weken voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Veiligheidscheck uitvoeren. Zijn alle activiteiten veilig? Wie is verantwoordelijk / aanspreekpunt tijdens het evenement.		
EHBO regelen.		
Omwonenden informeren die overlast kunnen ondervinden van de regioactiviteit.		
Evaluatie deelnemers voorbereiden.		

4.8. Eén week voor aanvang van de regioactiviteit

Vlak voordat de regioactiviteit begint, gebeurt er nog van alles. Zorg dat de thema-aankleding en het activiteitenmateriaal klaar staan, zodat je dat alleen nog maar hoeft neer te zetten of op te hangen. Dat scheelt veel stress voorafgaand aan de activiteit. Stuur ook alle deelnemers nog de laatste informatie, zodat ze enthousiast worden om te komen en de laatste informatie hebben.

Acties die één week voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Controle op voldoende mensen.		
Zijn alle onderdelen af?		
Draaiboekcontrole en draaiboek compleet maken.		
Activiteitenmateriaal klaarzetten.		
Thema-aankleding afmaken. Zorg dat alles alleen nog maar neergezet/opgehangen hoeft worden.		
Stuur de laatste informatie door naar de deelnemers.		

4.9. Vlak voor aanvang van de regioactiviteit

Zorg dat de laatste inkopen voor de regioactiviteit worden gedaan, dat de locatie versiert is en dat alles klaarstaat voor de aankomst van de deelnemers. Spreek met elkaar het draaiboek nog een keer door en zorg ervoor dat iedereen weet bij welke activiteit hij of zij moet staan en wat er van hem of haar verwacht wordt. Spreek vooraf af wie het aanspreekpunt is als er iets mis gaat.

Acties die vlak voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.



Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De laatste inkopen doen voor de regioactiviteit.		
De locatie versieren met thema-aankleding.		
Al het activiteiten materiaal bij de activiteit leggen.		
Nog een keer met z'n allen het draaiboek door lopen.		
Rolverdeling en verantwoordelijkheden nog één keer doornemen.		

4.9. Tijdens de regioactiviteit

De deelnemers stromen binnen en de regioactiviteit begint. Als het goed is, kun je met alle voorbereidingen die je hebt gedaan een fantastische activiteit neerzetten. Veel plezier!

Aan het einde van de activiteit moet er worden opgeruimd. Dat hoort er ook bij. Doe dit met z'n allen, dan valt het allemaal wel mee. Neem het opruimen op als taak in je draaiboek, zodat niet iedereen tegelijk met de deelnemers naar huis gaat.

4.10. Na de regioactiviteit

Rond de activiteit ook financieel af en kijk of je uitgekomen bent met de begroting. Betaal het voorschot terug aan de regio of groep als je dat ontvangen hebt.

Om aan de groepen te laten zien hoe leuk de regioactiviteit was, kun je een verslag op de website van de regio en op Facebook zetten. Als een aantal groepen niet is geweest, kunnen die groepen dit verslag lezen en worden ze misschien wel enthousiast, zodat ze de volgende keer ook meedoen.

Zelfs na een geslaagde regioactiviteit zijn er zaken die de volgende keer beter of anders kunnen. Heb het hier met elkaar over en stuur ook de deelnemers een evaluatie. Zo hoor je van hen hoe leuk ze de regioactiviteit vonden. Als je alle evaluaties hebt verzameld, kun je die overhandigen aan de regiomedewerker spel en programma. Hij of zij kan deze informatie doorgeven aan de volgende organisatoren van een regioactiviteit.

Acties die na de activiteit ondernomen moeten worden, vind je in de actielijst hieronder.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Met z'n allen de locatie opruimen.		
Financieel afronden en het voorschot terugbetalen.		
Verslag op de regiowebsite en Facebook zetten.		
Met het team evalueren hoe de activiteit verlopen is.		
Een evaluatie naar de deelnemers sturen.		
Met de regiomedewerker spel en programma en de andere afdelingen contact zoeken en verslag doen		



5. Programma

4.1 Programma

Het programma is het belangrijkste onderdeel van de regioactiviteit. Bedenk een goed programma dat iedereen leuk zal vinden. Probeer iets te bedenken dat jijzelf of anderen niet snel in hun eigen groep zullen doen.

4.1.1 Hoe kom je aan originele ideeën?

Originele ideeën zijn overal te vinden. Gewoon in de buurt of op televisie. Sommige mensen kunnen ze zo verzinnen, anderen hebben er wat meer moeite mee. Door samen te brainstormen, kun je elkaar helpen om een goed programma te verzinnen. Er is een aantal manieren om dit proces op gang te helpen. Hieronder vind je een voorbeeld.

Maak groepjes van ongeveer drie tot vier mensen. Geef ieder groepje drie woorden die zo weinig mogelijk met elkaar te maken hebben. Kies wel woorden die iets oproepen en verplicht het groepje tot het verzinnen van een programma waarin alle drie de woorden een rol spelen. Doe dit ongeveer tien minuten lang. Sommigen krijgen op basis van deze informatie geweldige ideeën, maar anderen zitten met hun handen in het haar. Laat het even gaan, maar als er niets gebeurt mag ieder groepje een woord dat een vreemde eend in de bijt is, omvormen. Dit gebeurt via de What-Else-methode waarbij je een woord verandert, zodat het meer mogelijkheden biedt: wasbak wordt badkuip, lopen wordt zwemmen, etc.)

Uit dit proces kunnen ideeën komen die onhaalbaar lijken. Vaak lukt het om door iets om te denken een leuk programma te maken.

Enkele vragen die je kunt stellen:

- Wat kun je gebruiken van het originele idee?
- Wat ziet er nog meer zo uit?
- Kun je iets toevoegen of weglaten?
- Is een stuk groter of juist een miniatuur mogelijk?
- Meer of minder tijd gebruiken?
- Wie of wat kan er in plaats van...?

4.1.2 Ideeën voor regioactiviteiten

Er zijn veel verschillende activiteiten te verzinnen die je kunt doen tijdens een regioactiviteit. Met je afdeling brainstorm je met elkaar om zo een leuke activiteit te verzinnen. Mocht je nu echt niets kunnen verzinnen, dan vind je hieronder enkele voorbeelden van activiteiten die je kunt gaan doen tijdens een regioactiviteit:

- Winterhike
- Nachthike
- Weekend-outdoor-activiteiten
- Explorerweekend
- Pooltocht
- GPS-hike
- Dropping

- 
- Survival
 - Wadlopen
 - Filmfestival met eigen films
 - Themaparty (Halloween, Hawaiï)
 - Moordweekend
 - Recorddag
 - Ter land, ter zee en in de lucht
 - Zeepkistenrace
 - Tobbedansen
 - Kanodag
 - Foodfestival
 - Zwemmen/zwemwedstrijden
 - Volleybalwedstrijden
 - Zeilwedstrijden
 - Wrikwedstrijden
 - Highland games
 - Kookwedstrijden
 - Fox and Hunted
 - Casinoavond
 - De Uitdaging
 - Theatersport
 - Songfestival
 - Greppeltocht

Je kunt natuurlijk ook inspiratie opdoen in de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank).

4.1.3 Opening en sluiting

Met een opening en een sluiting is het voor iedereen duidelijk wanneer de regioactiviteit begint en wanneer die afgelopen is. Tijdens deze onderdelen is het leuk om iets met het thema te doen. Zo kan iedereen in de stemming komen of vormt de sluiting het afsluitende stuk van een verhaal. Als de regioactiviteit onderdelen heeft die in wedstrijdverband plaatsvinden, dan hoort er natuurlijk een prijsuitreiking aan het einde. Maak deze elementen vooral verrassend en leuk om naar te kijken.

4.1.4 Draaiboek maken

In het draaiboek staan alle activiteiten die tijdens de regioactiviteit georganiseerd worden. Per activiteit staat wat er georganiseerd wordt en wie dit gaat doen. Hierbij wordt weergegeven hoe lang de activiteit duurt, wat de inhoud is, welke materialen er nodig zijn en wat de verwachte kosten zijn.

Alle activiteiten moeten daarna ingedeeld worden in een aparte tijdsplanning. Dit is een overzicht van wanneer welke activiteit plaatsvindt. Maak hierin een logische indeling en stem de activiteiten die elkaar opvolgen goed op elkaar af. Om het draaiboek te maken, is het [projectplan](#) een goed uitgangspunt om te beginnen. Hierin staan alle onderdelen die er minimaal in het draaiboek voor moeten komen.

Tip: je bent met een grotere groep dan normaal. Dit heeft invloed op de tijdsplanning, aangezien de meeste dingen langer duren dan tijdens een normale opkomst.



4.2 Thema

4.2.1 *Werken met een thema*

Een thema is een belangrijk onderdeel van je regioactiviteit. Een thema geeft je activiteit iets extra's. Wanneer je de activiteit in een bepaald thema wilt organiseren, probeer dan ook een locatie en aankleding te vinden die passen in het thema. Als er voorkeur is voor een bepaalde omgeving, kijk dan of je er met het thema bij kunt aansluiten. Kijk ook of een thema wel voldoende mogelijkheden biedt. Het gaat er daarbij niet alleen om dat jij er als organisator activiteiten bij kunt verzinnen, maar het gaat er vooral om of de activiteit er beter van wordt.

Een thema loopt als een rode draad door het programma heen. Gebruik het thema om nieuwe activiteiten te bedenken. Een thema kan op verschillende manieren gebruikt worden tijdens een activiteit. Je kunt het bijvoorbeeld gebruiken als kapstok, maar ook als verdieping. Wanneer je met een thema gaat werken, is het belangrijk dat je weet hoe je het thema wilt gaan inzetten.

Een thema is een verhaal of onderwerp dat de activiteiten ondersteunt of waar activiteiten aan opgehangen worden, met als doel meer samenhang in de activiteiten te brengen. Het is de uitdaging om zelf met het thema aan de slag te gaan en er zelf activiteiten bij te bedenken. Dat zorgt ervoor dat het helemaal jouw activiteit wordt. Natuurlijk kun je er ook voor kiezen om je bestaande regioactiviteit in een thema-sausje te gieten.

4.2.2 *Verschillende vormen van thema*

Een thema kun je op verschillende manieren uitwerken.

Je kunt kiezen voor:

- Een verhalend thema.
- Een thema als rode draad.
- Een thema als kapstok.

Verhalend thema

Een verhalend thema is een verhaallijn die is of wordt uitgespeeld in een sketch, filmpje, etc. Je neemt de deelnemers van je activiteit mee in het verhaal en doet aan de hand van het verhaal activiteiten. Je wordt als het ware ondergedompeld in het thema en je wordt er in meegenomen. Het thema is het belangrijkste uitgangspunt voor de activiteiten.

Een thema als rode draad

Een rode draad is een term die slaat op een belangrijk onderdeel van een verhaallijn van bijvoorbeeld een verhaal, boek, film of televisieserie. De rode draad is een element dat telkens terugkeert, en dat alle gebeurtenissen binnen de verhaallijn met elkaar verbindt. De rode draad kan iets tastbaars zijn, zoals een voorwerp of een persoon, maar ook iets niet-tastbaars, zoals een missie die de personages moeten volbrengen. Thema en activiteiten zijn beide belangrijk, ze wisselen elkaar af of vullen elkaar aan.

Een thema als kapstok

De activiteiten zijn met elkaar verbonden door het thema, maar kunnen ook heel goed activiteiten op zich zijn. Hier ligt de nadruk meer op de activiteiten en minder op het thema.

Bedenk hoe jouw thema valt bij (een deel van de) ouders. Je hoeft daar niet altijd rekening mee te houden, maar je moet zeker wel altijd een weloverwogen beslissing nemen. Ga je op kamp met als



thema 'Spuiten en slikken', dan moet je niet raar opkijken als dit vraagtekens oproept bij ouders en groepsbesturen. Dit soort zaken kunnen gevoelig liggen.

4.2.3 Thema-aankleding

Om het thema sprekend te maken, is de aankleding heel erg belangrijk. Themamateriaal kan opnieuw gebruikt worden. Het maken ervan is dan een activiteit waar je meerdere mensen bij kunt betrekken. Bijvoorbeeld door het met andere speltakken, meerdere groepen of ouders te doen.

4.2.4 Het kiezen van een thema

Wanneer je geen tijd hebt voor een uitgebreide brainstorm, vind je hieronder enkele manieren om aan een thema te komen.

Je kunt denken aan:

- Populaire televisieseries, films en games.
- Internet (Scoutpedia, groepswebsites, etc.).
- Het *Scouting Magazine*, de regio spelen, de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank).
- Gebeurtenissen uit de geschiedenis (denk ook aan het groepsarchief).
- Ideeën van jeugdleden.
- Sprookjes.
- Omgeving (bijzondere plekken, bezienswaardigheden, ontstaansgeschiedenis).
- Fantasie (prikkel de creativiteit).

4.2.5 Brainstorm thema

Wanneer je een thema gekozen hebt, is het tijd om het thema te gaan uitwerken. Voor je met allerlei praktische zaken aan de slag gaat, is het handig om met elkaar eens te gaan kijken wat je zoal in het thema kunt doen. Dit doe je door met elkaar te brainstormen (associëren).

Brainstormen is op een snelle en creatieve manier veel nieuwe ideeën over een thema krijgen. Tijdens het brainstormen associeer je en schrijf je alles op wat in jouw hoofd opkomt om zoveel mogelijk ideeën te krijgen. Tijdens het brainstormen worden meningen en kritiek achterwege gelaten. Het enige wat je doet, is associëren en doordenken. Er wordt zoveel mogelijk bedacht, het gaat tijdens het brainstormen meer om kwantiteit dan om kwaliteit. Pas achteraf wordt de kwaliteit en haalbaarheid van ideeën bekeken. Brainstormen kan individueel gedaan worden, maar het gebeurt ook vaak in een groep om nog meer verschillende ideeën te kunnen verzamelen.

Wanneer je geassocieerd hebt, kun je de ideeën in categorieën onderbrengen. Bijvoorbeeld de activiteitsgebieden. Misschien levert dit nog meer ideeën op. Het kan zijn dat je er naar aanleiding van het associëren achter komt dat de gekozen vorm of richting niet past bij de ideeën. Het is aan jouw afdeling om te kijken wat je dan gaat aanpassen.

Houd er rekening mee dat het thema in alle onderdelen van de activiteit gebruikt kan worden. Zorg dat het thema een pakkend begin heeft, een hoogtepunt kent en dat alles uiteindelijk ook goed wordt afgesloten.

4.2.6 Uitwerken thema

Naar aanleiding van de brainstorm kunnen er keuzes gemaakt worden voor de verdere uitwerking. De volgende punten kun je in thema uitwerken:

- *Logo*
Wanneer je een logo hebt, kun je dit overal op laten terugkomen. Dit werkt versterkend en geeft herkenbaarheid.
- *Uitnodiging*
Wanneer je een uitnodiging in thema maakt, geef je al een stukje van de sfeer prijs waarin de activiteit zal plaatsvinden. Dit werkt stimulerend.
- *Themakleding voor organisatie en deelnemers*
Wanneer je kleding aanpast aan het thema zal je zien dat je jezelf meer onderdompelt in het thema en iedereen er een gevoel bij krijgt. Bij sommige activiteiten is het leuk als ook de deelnemers in themakleding komen. Is 'Strand' je thema, dan vraag je mensen om in een Hawaiï-shirt te komen. Is Halloween je thema, dan kun je vragen of mensen zich eng willen schminken. Of je vraagt mensen allemaal in een bepaalde kleur kleding te komen, zoals bij Sensation White of Symphonica in Rosso.
- *Aankleding van je locatie of lokalen (denk hierbij ook aan de wanden, prikborden, ramen, etc.)*
Aankleding van de ruimte of het gebouw is belangrijk, want dit doet ook heel veel voor de sfeer.
- *Schmink*
Houd wel rekening met de temperatuur.
- *Eten en drinken*
Dit is vaak een uitdaging, maar wel heel leuk om over na te denken. Zo vervalt je niet in de standaard maaltijden.
- *Muziek*
Muziek kan heel persoonlijk zijn, maar het kan veel met de sfeer doen: country, rap of André Hazes hebben ieder hun eigen uitwerking. Bedenk hoe je de verschillen in persoonlijke muzieksmaak, thema en sfeer op elkaar afstemt.
- *Keuze activiteiten*
Een thema kan ervoor zorgen dat je op andere activiteiten komt dan je in eerste instantie bedacht had. Het kan ook zijn dat je het 'themasausje' over je al bestaande activiteiten heen giet.
- *Opening en sluiting*
Een opening en sluiting zijn bij Scouting een belangrijk onderdeel en geven structuur aan de activiteit. Juist een opening en sluiting lenen zich er prima voor om in thema uitgevoerd te worden.
- *Themavlag*
Met een eigen vlag kun je het thema nog mooier maken. Je hebt aan het eind ook een mooi aandenken voor jezelf of een prijs om weg te geven.
- *Vorbereiding van de activiteit in een opkomst*
Je kunt de deelnemers vragen om iets voor te bereiden. Bij een filmfestival of een zeepkistenrace is dit heel duidelijk, want zonder film of zonder zeepkist wordt de activiteit zelf ook niet leuk. Om ideeën op te doen, zou je eens kunnen kijken naar het hoofdstuk over de speldraad en naar de voorbeelden, zoals het filmpje over Ghana (zie bijlage 14.1.1) en het interview 'Hollywood op de Veluwe' (zie bijlage 14.1.4).



6. Speldraad

6.1. Wat is de speldraad?

Deze paragraaf kun je lezen als je meer wilt weten over de speldraad. In paragraaf 6.2 wordt de speldraad voor het seizoen 2018-2019 beschreven en in 6.3 met voorbeeldactiviteiten uitgewerkt.

De speldraad is een thematische rode draad door het programma van de verschillende landelijke ledenactiviteiten. Elke landelijke ledenactiviteit heeft de ruimte om deze rode draad op eigen wijze in te vullen en vorm te geven. Een speldraad loopt gelijk met een Scoutingseizoen, van september tot en met augustus van het volgende jaar.

De speldraad is een handig hulpmiddel om je activiteit en het thema vorm en richting te geven. Omdat de speldraad voor de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden wordt gebruikt, wordt er ook in deze spelbrochure mee gewerkt. Het thema is niet verplicht: je kunt ook je eigen thema verzinnen, maar vanuit de speldraad zijn al de nodige dingen bedacht waar je gebruik van kunt maken. Ook kan je zo duidelijk laten zien dat jouw activiteit deel uitmaakt van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

6.2. Speldraad 2018-2019: 'The Final Frontier'

"Space the Final Frontier.....". Zo opende elke week de (nog steeds) populaire televisieserie "Star Trek" elke aflevering. De bemanningen van de USS Enterprise ontdekten elke week nieuwe werelden of stonden voor nieuwe technische uitdagingen. In de 19e eeuw was Noord Amerika de Final Frontier. Avonturiers en Pioniers trokken vanuit het oosten naar het westen van Noord Amerika, om daar nieuw geluk en nieuwe plekken te vinden om daar te wonen en te werken. Onderweg stonden deze pioniers voor nieuwe technische uitdagingen en kwamen in aanraking met nog onbekende stammen van Native Americans.

Via deze speldraad willen we jeugdleden prikkelen om zich te ontwikkelen door vernieuwende en uitdagende activiteiten. Met behulp van Scoutingtechnieken *en* moderne technieken verkennen ze de wereld voorbij hun eigen grenzen. Zo komen ze meer te weten over Scouting wereldwijd en andere culturen. Kernwoorden hierbij zijn:

- je eigen grenzen uitdagen;
- survival;
- onbekend gebied betreden.

Elke leeftijd zal dat op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat elk huis anders is en dat de bewoners zo hun eigen manieren hebben. Op speelse wijze maken ze een beetje kennis met robotica en programmeertalen (geheimtaal). Welpen kijken buiten hun eigen horde en gaan op bezoek bij een horde van een andere spelsoort (lucht - land - water) en ontdekken waar de overeenkomsten en verschillen liggen. Met behulp van magneten ontdekken ze welke materialen magnetisch zijn of ze leren een simpele boodschap over te brengen met een binaire code. Scouts maken een straalverbinding met een andere groep en gaan aan de slag met soldeerprojectjes van de Service Kring Jota-Joti (SKJJ) op www.kitbuilding.org (bijvoorbeeld deze: [Een lampje op een CD laten branden](#)¹). Explorers gaan op reis naar de wereldsteden en ontdekken waarom hun eigen stad of dorp

1

http://kitbuilding.org/index.php?option=com_phocadownload&view=category&download=76:soldeerproject&id=5:workshop-documenten&Itemid=942&lang=nl



ook een plek van wereldformaat is. Roverscouts bezoeken de zeven nieuwe wereldwonderen en creëren hun eigen 8e wereldwonder.

6.3. Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken:

Internationaal: Scouting is een internationale, wereldwijde organisatie. Bij het activiteitengebied Internationaal doe je mee aan internationale uitwisselings activiteiten waarbij je meer te weten komt over Scouting wereldwijd en andere culturen.

Uitdagende Scoutingtechnieken: Bij Scouting worden nog allerlei technieken gebruikt, oude én nieuwe. In het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken zijn de activiteiten opgenomen waar je een bepaalde techniek bij nodig hebt. Hierbij kun je denken aan: hakken, zagen, stoken, kaart en kompas, routetechnieken, schiemanen, pionieren, zeilen, roeien, wrikken, primitief koken, seinen, vliegen en modelbouw. Voor advies over moderne techniek kun je terecht bij de service Kring Jota-Joti (kitbuilding.org).

Themasfeer en -uitstraling

In het thema 'The Final Frontier' Gaat het om het verleggen van je eigen grenzen en je eigen grenzen ontdekken. Niet alleen op individueel niveau maar zeker ook binnen je groep. Het ontdekken van nieuwe plekken, activiteiten en het ontmoeten van nieuwe mensen spelen binnen dit thema een sleutelrol.

Final Frontier staat in het teken van ontdekken van nieuwe plekken. Daarom gaan de explorers op reis om de wereldsteden te ontdekken. Daarnaast herontdekken ze de eigen omgeving. Wat maakt hun stad/dorp nou zo'n mooie, toffe en bijzondere plek.

6.4. Voorbeeldactiviteiten 'The Final Frontier'

Hieronder vind je enkele voorbeelden van activiteiten voor explorers. De activiteiten zijn bedacht om in de regio uit te voeren. Je kunt ook een activiteit met de opkomst doen om alvast in de sfeer te komen. Sommige activiteiten zullen een heel weekend beslaan anderen kun je combineren om tot een weekend te komen of enkel voor een regionale opkomst gebruiken.

NIEUW: De activiteiten zijn gecategoriseerd middels icoontjes. Deze icoontjes vertellen je bij welke activiteiten gebieden de activiteit hoort.

Je kunt er bijvoorbeeld voor kiezen om één van de activiteiten op te nemen in de uitnodiging, zodat de groepen die naar de activiteit komen al een beetje in de sfeer komen en enthousiast worden. Voor sommige activiteiten zullen er door groepen ook wat voorbereiding aan vast zitten. Dit is alleen mogelijk als groepen dit vooraf weten, zodat ze hiervoor de tijd hebben om dit in te plannen.



Buitenleven



Sport & Spel



Expressie



Samenleving



Identiteit



Internationaal



Uitdagende Scoutingtechnieken



Veilig & Gezond

A Real Big Game!

Dit spel is uitermate geschikt voor een grote activiteit met een meerdere groepen.



Een reis om de wereld.

Dit is een postenspel waarbij je werkt met foto's van diverse wereldsteden. Aan elke wereldstad zit een coördinaat gekoppeld. Je krijgt aan het begin een foto te zien van een wereldstad. Als jullie denken te weten welke stad hierbij hoort ga je naar het betreffende coördinaat toe. Hier vind je een post met een bijpassende activiteit. Klopt de stad bij het coördinaat, dan mag je de activiteit uitvoeren en krijg je punten. Klopt deze niet, dan kun je ervoor kiezen de juiste post alsnog te raden of de activiteit uit te voeren zonder punten te verdienen. Wie is als eerste binnen met de meeste punten? Enkele suggesties voor activiteiten: De Eiffeltoren mini-pionieren, turkse thee drinken, Olympisch discus werpen, enz.

Het wordt nog leuker als je, je eigen plaats als middelpunt neemt en de wereldsteden in de werkelijke windrichting plaatst binnen bereikbare afstand!

Overige activiteiten.



Mijn stad, wereldstad!

Maak een ansichtkaart met alle highlight van jouw dorp/stad of regio. Wat maakt jouw omgeving nou zo bijzonder? Waarom zou het een wereldstad kunnen zijn? Kortom, wat maakt het de moeite waard om juist hier naartoe te komen?



Om het nog leuker te maken, verstuur je deze kaart aan een ballon. Zo kun je kijken waar deze kaart beland. Nodig de ontvanger van de kaart uit om een keer langs te komen.



Pizza Napoli goes underground.

Een pizza bakken kunnen we bijna allemaal en velen van ons hebben dit wellicht een keer boven een vuurtje geprobeerd. Maar we gaan nu upgraden naar een hoger niveau door down under te gaan. We gaan namelijk een pizza bakken in een ondergrondse oven. Zorg voor ieders favoriete pizza ingrediënten. Maak zelf het deeg en bouw de oven. En je hebt een leuke voedzame activiteit. Wil je weten hoe je zo'n oven bouwt? Check dan deze link:

<http://www.wild-kamperen.nl/koken/in-5-stappen-bouw-jij-je-eigen-ondergrondse-pizzaoven/>



Babylonische Spraakverwarring.

Babylon was een groot rijk omstreeks 6 eeuw voor Christus. De hoofdstad van dit land was Babylon, dat telde in de hoogtijdagen 200.000 mensen, het was 's werelds grootste stad. Met zoveel mensen is een spraakverwarring snel gemaakt. Babylon bestaan nu niet meer. Communicatie is een essentieel onderdeel van ons leven en zorgt zo nu en dan voor de nodige miscommunicatie. Daarom het volgende spel: Je vertelt met je groep een verhaal aan de andere groep, maar.... Je kiest voor minimaal 10 woorden, die steeds terugkeren in je verhaal een ander bestaand woord. De leden van de andere groep moeten raden welke 10 woorden jullie bedoelen.



Viva Barcelona!

Heerlijk zonnetje, prachtige stranden en... fantastische dansen! Ja ja, de Flamego. Mannen in pak en vrouwen in prachtige jurken met bloemen in hun haar. Het ziet er prachtig uit, maar hoe gaat dat eigenlijk. Natuurlijk kun je een workshop volgen. Maar... Je kunt zelf ook een lesje geven. Zoek eens een leuk filmpje op YouTube en geef een lesje Flamenco dansen.



Amsterdam Scouts Fashion Week

Elke wereldstad heeft grote modehuizen, Dior en Chanel in Parijs, Dolce&Gabbana in Milaan en Viktor&Rolf in Amsterdam. Maar ook scouts zijn erg modieus. Hou met elkaar een modeshow, waarbij je elkaar een modieus scoutfit toont uit een wereldstad. Denk hierbij ook aan Casablanca, Tokyo en Moskou.



Untouchable Hot Spots!

Alle wereldsteden hebben ze, Hot spots, de plaatsen waar je geweest moet zijn als je een stad bezoekt. De Eiffeltoren in Parijs, Manneke Pis in Brussel, Plein van de Hemelse Vrede in Peking, enz. Dit zijn typische plekjes waarin deze steden zich onderscheiden van anderen. Sommige steden hebben ook gebruiken waardoor ze zich onderscheiden van andere steden en juist dan extra toeristen trekken. Denk hierbij aan Carnaval in Rio de Janeiro, Oktoberfest in München en Día de Muertos in Mexico City.



Denk nu eens aan je eigen groep of speltak. Waardoor onderscheiden jullie je als speltak binnen de groep en als groep binnen de regio? Hoe kun je dit inzetten om het contact met anderen te versterken?



Sputten en Slikken International! The Pub Quiz.

Maak je eigen Sputten en Slikken Pub Quiz. Geef er een internationaal tintje aan door bijvoorbeeld in te zoomen op vrijgezellenfeesten in Praag en Amsterdam, alcoholgebruik in London en sigaren uit Havana.



Amsterdam CanalParade

Schuitje varen, theetje drinken, varen we naar de overkant.... Tsja een ware attractie in steden als Amsterdam, Utrecht, Venetië en Praag zijn de rondvaarten op de grachten. Maak nu zelf eens een mini-bootje. Je kunt dit doen door het uithollen van een boomstammetje <https://www.hunebednieuwscafe.nl/2017/04/hoe-maak-boomstamkano/> of door een boot te vlechten met wilgentakken. Vervolgens kun je een parcours uitzetten in het water of in een waterbak. Welk bootje vaart het beste?



Carnaval in Venetië

Venetië is waanzinnig populair om zijn gondels, bruggen en uiteraard het Venetiaans Masker. Maak ieder een eigen Venetiaans masker van papier mache. Gebruik hierbij de kleuren die passen bij jou. Elke kleur heeft een eigen betekenis.

<https://mens-en-samenleving.infonu.nl/diversen/22156-kleuren-en-hun-betekeningen.html>

Leuk om daarna een Bal Masque te organiseren en andere groepen uit te nodigen, die uiteraard ook allen met een eigen masker op komen.



Hey Ho an other fight in Tokyo

Japan staat bekend om zijn actiefilms, geen rambo of Terminator maar ze hebben een geheel eigen genre: Kung Fu! Ook hebben ze een speciaal soort tekenfilmpjes: Animee. Maak met elkaar een Kung Fu film of Animee stripverhaal. Schrijf een script, maak een mood-board en neem de film op. Na montage plan je een leuk film avond en kijk je je eigen film terug. Laat de popcorn maar komen!



Paris, The City of lights

Parijs, de stad van de lichtjes en de romantiek, is een echte wereldstad. Er is altijd wat te doen, de stad slaapt nooit en er valt van alles te beleven. Iets dichtbij huis, in je eigen woonplaats kun je het ook wat licht maken met Glow-in-the-dark-city-golf! Verf wat balletjes met glow-in-the-dark-verf. Maak ook een paar hindernissen en verf deze ook met deze verf. Regel, of maak zelf een paar golf sticks. Stel een route in je stad/dorp samen waar je deze hindernissen wilt plaatsen en leg deze samen met je groep in het donker af. Wie is er een waar golftalent?



Lasagne a la Roma

Wat is er nu lekkerder dan zelf koken? Vaak zijn we geneigd om hamburgers op een houtvuurtje te gooien of een appel in de na smeulende as te poffen. Maar probeer een wat anders.... Een Lasagne uit het vuur! Het concept is vrij eenvoudig. Kies een lekker recept voor lasagne en haal van die alluminium bakjes of smeer een metalen ovenschaal aan de buitenkant goed in met groene zeep. Maak de lasagne volgens het recept in de bakjes of metalen schaal. Dek deze af met aluminiumfolie. Maak ook een mooi kampvuur. Als de vlammen gedoofd zijn kun je de lasagne in de kolen zetten. Met een sateprikker kun je tussentijds controleren of de lasagne al gaar is.



Utopia

Dit is een onmogelijke werkelijkheid, een ideale wereld die niet gerealiseerd kan worden. Maar.... Je kunt wel proberen zo dicht mogelijk bij deze ideale wereld te komen. Je gaat dit doen voor een weekend. Waarbij je met elkaar afspraken maakt en regels invoert, zoals er volgens jullie geleefd moet worden. Ook maak je een onderkomen dat het beste past bij jullie groep. De begeleiding heeft als rol de fysieke en psychische veiligheid te bewaren en te voorkomen dat jullie wetten overtreden. Tussendoor houden jullie evaluatie momenten. Aan het einde van het weekend vindt de eindevaluatie plaats. Wat werkt goed, wat werkte niet en hoe kwam dit dan? Welke dingen zijn wel voor even of in een kleine groep te realiseren maar niet voor een hele samenleving en welke zaken juist wel?



In de baai van Shanghai

Tijd voor Levend Zeeslag! Je zorgt dat je in het water een constructie verankerd waartussen een zwart landbouwfolie is gespannen. Je kunt denken aan twee driepoten met een bovenlijn waar dit zeil aanhangt.

Iedereen gaat in een grote zwemband zitten en neemt een plek in. De regels en de opzet van het spel zijn gelijk aan Lijnbal. Alleen zie je elkaar nu niet en bevind je je op het water. De begeleiding is de scheidsrechter.



Plastic Soup-The Movie

Plastic is not fantastic! Sterker nog er drijft een compleet eiland aan plastic in de oceaan. Bekijk eens deze film <https://www.youtube.com/watch?v=bOHlub79aXc> En bedenk met elkaar wat jullie individueel, thuis, op de groep en misschien wel in de stad kunnen doen om ervoor te zorgen dat deze vuilnisbelt niet groter wordt. Ga je hier actief mee aan de slag, dan kun je deze activiteiten inzetten voor de Nature Award. Kijk voor meer informatie over deze award op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/awards/2826-handleiding-nature-award/file>



Ulaanbaatar, hoofdstad der nomaden.

Ulaanbaatar is de hoofdstad de meeste geregistreerde inwoners van deze stad leiden een nomadisch bestaan. Hun huis is dus gemakkelijk verplaatsbaar, maar wel van alle gemakken voorzien. Ze noemen dit een yurt. Maak met je afdeling een eigen yurt en zorg dat deze groot genoeg is om met de



hele afdeling in te slapen. Hier vind je een filmpje hoe je dit kunt aanpakken.

<http://www.zelfbewustleven.nl/tag/mongoolse-yurt/>



Stockholm, 1938....

Je hoeft niet een heel groot inlevingsvermogen te hebben om te begrijpen dat de hedendaagse wereldsteden er vroeger heel anders uitzagen. Maak een eigen memorie spel met foto's van wereldsteden naar keuze van vroeger en nu. Leuk om met de afdeling te spelen.



De Wilde Stad.

Iedereen kent inmiddels de film “De nieuwe wildernis” welke is opgenomen bij de Oostvaardersplassen. Iets minder bekend is de film “De wilde stad” welke is opgenomen in Amsterdam. Heb jij enig idee met welke dieren jij samenleef? Organiseer een filmavondje met een paar stellingen. Zodat je met elkaar in discussie kunt gaan. Maak het gezellig met een bak popcorn en home-made lemonade.



Internationaal Knooppunten netwerk

Overall in Nederland, maar ook in België en Duitsland heb je fietsknooppunten liggen. Deze knooppunten kun je gebruiken om een rondje te fietsen maar ook om een route af te leggen. Deze knooppunten vormen de basis voor je route. Je kiest een minimaal af te leggen rondje. Je start op een willekeurig knooppunt. De organisatie laat hier een foto zien van een vlag. Jullie moeten raden welke wereldstad hierbij hoort. Kortom, van welk land is deze vlag en welke grote stad ligt hier in de buurt. Is het antwoord goed, dan gaan jullie naar het volgende knooppunt op de kaart. Is het antwoord fout, dan word je naar een knooppunt gestuurd dat verder weg ligt.

Het leuke van dit spel is dat je groepen op verschillende plekken kunt laten starten of compleet verschillende routes kunt af laten leggen. Je kunt dit spel ook op afstand begeleiden via what's app, hangouts of signal.



7. Financiën

Ieder jaar reserveert de regio een budget per speltak voor regioactiviteiten. Met dit budget kunnen de regioactiviteiten worden georganiseerd zonder dat er inschrijvingskosten worden gevraagd aan de deelnemers. In de regiораad wordt het budget voor iedere regioactiviteit bepaald.

Uiterlijk drie weken voor aanvang van de regioactiviteit moet je het draaiboek en de begroting inleveren bij de regiomedewerker spel en programma. Je kunt als afdeling een voorschot aanvragen bij de regio. Het bedrag dat aangevraagd wordt, moet wel onderbouwd worden. De penningmeester beslist uiteindelijk over de hoogte van het voorschot. Zonder begroting is er natuurlijk geen voorschot mogelijk. Daarnaast moet het vragen van een eigen bijdrage voorkomen worden. Het mag wel, maar dan moet dit wel eerst besproken worden in het speltakoverleg.

7.1. Begroting opstellen

Het maken van een begroting is niets anders dan het vooraf inschatten van de verwachte inkomsten en uitgaven. Hiermee bepaal je hoeveel geld je kunt uitgeven aan je spel materiaal en andere spullen. Je ziet ook meteen of je achteraf geld overhoudt of niet. Een regioactiviteit hoeft geen winst te maken. Het is dus het beste als de inkomsten gelijk zijn aan de uitgaven. Een voorbeeld van de begroting vind je hieronder.

Inkomsten	Bedrag
Bijdrage van de regio*	€ 320,-
Bijdrage deelnemers	Geen

Uitgaven	Bedrag
Bekers, soepkommen, servetten, etc.	€ 25,-
Eten en drinken (niet voor de verkoop, alles gewoon uitdelen, soep, broodje knakworst, drinken, chips, etc.)	€ 250,-
Themamateriaal/versiering	€ 30,-
Pennen, papier, etc.	€ 15,-

*In de regio uit dit voorbeeld is er een bijdrage van de regio, de activiteit wordt betaald uit de regiocontributie; aan deelnemers mag geen extra geld gevraagd worden. Elke regio doet dit weer anders, in dit voorbeeld heeft de regio het op deze manier afgesproken.

Let op de volgende punten bij het maken van een begroting:

- Laat de begroting goedkeuren door de regiomedewerker spel en programma of het regiobestuur.
- Maak goede afspraken, vooral over bonnetjes.
- Benoem financiële risico's en dek ze af.
- Reserveer een overschrijding van het budget in de begroting (Reserveer ongeveer 10% van het budget zodat je onverwachte kosten kan betalen!).
- Geen wishful thinking: denk realistisch en ga er niet vanuit dat alles onderhands te regelen is.

7.2. Wie is financieel verantwoordelijk?

De regioactiviteit wordt door en voor de regio georganiseerd. Als afdeling krijg je de verantwoording om het budget te beheren voor de regio. De regio blijft financieel eindverantwoordelijk, omdat het een



regioactiviteit is. Als er verlies wordt gemaakt, dan vangt de regio dit op, maar als er winst overblijft, gaat dit ook naar de regio.

7.3.Sponsoring

Om de benodigde spullen aan te kunnen schaffen, is geld nodig. Dit komt uit het budget dat de regio beschikbaar stelt, al is dit niet altijd toereikend. Om dit op te lossen, kan er gekeken worden naar sponsoring, maar dit blijft een lastig onderwerp. Veel personen en bedrijven zijn niet scheutig in het sponsoren van geld. Veel vrijgevinger zijn ze vaak met materialen, aangezien ze dan kunnen zien dat er wat mee gebeurt. Bekijk welke materialen je nodig hebt en benader personen die dit voor een gereduceerd tarief of zelfs gratis kunnen leveren.

7.4. Eindafrekening

De eindafrekening lever je in bij de regio. Hiermee leg je de verantwoording af. Je laat zien waaraan je het budget besteed hebt en hoe je aan een eventueel verlies of juist aan winst gekomen bent. Twee weken na de activiteit moet de declaratie en het exploitatieoverzicht ingeleverd worden bij de regiomedewerker spel en programma. Vervolgens controleert hij of zij de gegevens en na akkoord wordt de declaratie ingeleverd bij de penningmeester van de regio.

Tips:

- Maak van alle bonnen die je inlevert kopieën voor je eigen administratie.
- Budget-overschrijdende bedragen kun je het beste bij de regio neerleggen, bijvoorbeeld een borg die betaald moet worden.



8. Productie

Onder productie wordt alles verstaan dat geen programma en geen eten en drinken is. In sommige gevallen kun je er ook voor kiezen om het eten en drinken tóch onder productie te laten vallen, maar in deze spelbrochure is dit niet het geval.

Productie is dus het regelen van de locatie, het benodigde materiaal, de aankleding en de apparatuur. In sommige gevallen moet alles ook vervoerd en/of uitgedeeld worden. In de voorbereiding kun je hier al mensen voor uitnodigen of aanwijzen.

8.1. Locatie

In de meeste gevallen organiseer je een activiteit op of rond je eigen Scoutinggebouw. Ook in dat geval moet je regelen dat andere speltakken niet óók iets gepland hebben.

Punten waaraan je moet denken bij de locatie:

- Vastleggen datum.
- Zijn er extra kosten aan het gebruik van de locatie verbonden?
- Hoe komen mensen en materiaal op de locatie?
- Wat wordt de terrein-indeling?
- Is er voldoende stroom, water en plek?

Als je gebruik wilt maken van een Scoutinggebouw of een andere locatie, dan moet je dit ruim van te voren aanvragen. De stelregel is dat je twee maanden voor aanvang van de activiteit de locatie geregeld moet hebben. Binnen sommige regio's mag je vrij van elkaars gebouwen gebruik maken. Voor de organisatie van een regioactiviteit wordt in de regel geen vergoeding gevraagd.

Als je een activiteit in een Scoutinggebouw houdt, informeer dan naar de regels die voor dit gebouw gelden. Vraag ook naar de gebruiksvergunning. In de gebruiksvergunning staat hoeveel mensen tegelijk in het gebouw mogen zijn. Als er meer deelnemers komen, dan moet er contact opgenomen worden met de brandweer. Let daarop!

Ga na of er bijvoorbeeld afspraken zijn gemaakt met de burens over het beperken van geluidsoverlast. Is er een stookvergunning of moet die apart aangevraagd worden? Mag er binnen een feest worden gehouden?

Bij een grote activiteit kan er veel afval worden geproduceerd. Past alles in zakken en kun je dat langs de kant van de weg zetten? Of moet je een container lenen of huren?

Vergeet niet om de burens te informeren dat er een activiteit georganiseerd wordt. Geef duidelijk de tijden aan en geef een telefoonnummer op dat ze kunnen bellen als ze nog vragen hebben op de dag zelf.

8.2. Programma Materiaal

Bij het maken van het programma worden alle activiteiten uitgewerkt in een draaiboek. In het draaiboek staat per activiteit wat er gedaan wordt en wat daarbij aan materiaal nodig is. Het team van productie weet zo welke materialen er allemaal geregeld moeten worden. In de week voor de regioactiviteit kunnen de materialen al per activiteit klaargezet worden. Voor en tijdens de regioactiviteit zorgt een team voor de logistiek: het materiaal staat klaar en iedereen die het nodig heeft, kan erbij wanneer het nodig is.



8.3. Thema-aankleding

Als je een thema hebt voor de regioactiviteit, is het belangrijk om ook aandacht aan de aankleding van de locatie te besteden. Een thema zoals de jungle leeft niet onder de deelnemers als de locatie een kaal Scoutinggebouw is. Om de locatie aan te kleden, moet er decoratie geregeld worden. Je kunt hierbij denken aan het neerzetten van een grote boom of bamboebos of het ophangen van een klimnet. Sommige aankleding zal je misschien al hebben, maar je kunt zelf ook dingen maken. Begin hier op tijd mee en houd rekening met extra kosten bij het zelf maken van de decoratie.

Bij het stellen van een dresscode zullen andere groepen in themakleding komen. Zelf zal je dan ook met de gehele afdeling in themakleding moeten lopen. Zelfs als je geen dresscode aangeeft, kan het leuk en gezellig zijn om in themakleding te lopen. Het geeft extra sfeer en als organiserende afdeling ben je meteen herkenbaar gekleed.

8.4. Apparatuur

Als je apparatuur leent van iemand anders, is het goed om daar een verzekering voor af te sluiten. Wanneer er dan onverhoopt iets mis gaat, krijgt deze persoon de schade vergoed.

Wanneer je apparaten gebruikt die je niet kent, zorg dan dat dit veilig gebeurt. Vraag een goede uitleg en houd veiligheidsregels in acht. Als je veel elektriciteit gaat gebruiken, kijk dan voor de zekerheid naar de smeltveiligheden (de zekeringen) in de groepenkast en zorg voor reservezekeringen. Kijk ook goed naar de kwaliteit van de verlengsnoeren en kabels.

Tip: probeer apparatuur een aantal dagen van tevoren uit. Niets is zo vervelend als er tijdens de avond achter komen dat de apparatuur niet werkt.



9. Eten en drinken

Natuurlijk wil je bij je activiteit dat het de deelnemers aan niets ontbreekt. Dus wil je dat ze iets te drinken kunnen krijgen en misschien zelfs iets te eten. Daar komt nogal wat bij kijken. Hieronder wordt kort beschreven hoe je dit kunt regelen, maar daarnaast is het verstandig om gebruik te maken van de info- en veiligheidsbladen van Scouting Nederland.

9.1. Drinken

Gelukkig zijn de regels voor het schenken van koffie, thee, water en fris beperkt zolang daar niet voor betaald hoeft te worden. Zelfs wanneer je voor niet-alcoholische dranken een kleine bijdrage vraagt, is dat geen probleem.

9.2. Eten

Wanneer je ook eten gaat serveren, zoals broodjes knakworst, warme erwtensoep of iets dergelijks, dan zijn daar ook regels aan gebonden.

Enkele belangrijke regels om rekening mee te houden:

- De ruimte waar je voedsel gaat bereiden, moet schoon zijn en goed schoon gehouden kunnen worden.
- Je moet de mogelijkheid hebben om je handen te wassen.
- Bewaar bederfelijke producten niet langer dan twee uur buiten de koeling, voordat je ze gebruikt om een maaltijd te bereiden. Het is natuurlijk beter om ervoor te zorgen dat die periode korter is.
- Je moet afval op een juiste manier kunnen afvoeren.

Meer informatie over voedselveiligheid in een [clubhuis](#) of [op kamp](#) vind je in de betreffende veiligheidsbladen.

9.3. Financiën

Prijzen moeten zichtbaar zijn voor de deelnemers. Barinkomsten moeten verwerkt worden in de begroting en in het uiteindelijke overzicht van kosten en opbrengsten (eindafrekening). De barwinst vloeit dus terug naar de activiteit en niet naar de organiserende partij.

Tip: probeer frisdrank en bier te kopen bij een zaak waar je na afloop de niet-gebruikte flessen, kratten en pakken weer kunt inleveren.



10. Communicatie

10.1 Uitnodiging

Uitnodigingen kunnen het beste verstuurd worden naar contactpersonen van afdelingen (vaak de begeleiding). Deze gegevens kun je via de regiomedewerker spel en programma krijgen. Hij of zij kan ze vinden in Scouts Online. Daarnaast is het goed om de uitnodiging ook te sturen naar de secretarissen van alle Scoutinggroepen, omdat er vaak wisselingen van functies plaatsvinden.

Normaal verstuur je twee uitnodigingen. In de eerste uitnodiging maak je de datum van de activiteit bekend. Bij een regioactiviteit voor explorers stuur je de uitnodiging ook naar de begeleiding. De eerste uitnodiging houd je vaag en spannend. In de tweede uitnodiging staan zaken die de deelnemers kunnen verwachten tijdens de activiteit. Ook staat erin wat ze mee moeten nemen. Vermeld altijd een uiterste inschrijfdatum in de uitnodiging.

Uitnodigingen kunnen via post of via e-mail verstuurd worden. Als de uitnodiging via e-mail wordt verstuurd, vraag dan altijd om een ontvangstbevestiging. Zodoende weet je zeker dat de mail aangekomen is. Probeer verder het bericht niet te groot te maken.

Wat hoort er in een uitnodiging te staan?

- Tijd/plaats/duur van de activiteit.
- Wat kunnen ze van de activiteit verwachten?
- Thema met eventueel een dresscode.
- Inschrijfkosten voor de deelnemers.
- Waar kunnen ze zich inschrijven en wat is de uiterste inschrijfdatum?

Wanneer verstuur je de uitnodiging?

De eerste uitnodiging verstuur je minstens drie maanden voor aanvang van de activiteit. Zo zorg je ervoor dat iedereen de datum kan opnemen in het drie-maandelijks programma en de datum kan vrijhouden.

De tweede uitnodiging stuur je acht weken voor aanvang van de activiteit, zodat je ongeveer een maand van te voren weet hoeveel mensen er naar de activiteit komen.

Opmaak

Besteed aandacht aan de uitnodiging. Wanneer een uitnodiging er leuk uitziet, is de kans groter dat mensen er enthousiast voor raken en willen komen.

In bijlage 14.5 zijn enkele voorbeelden van een eerste en een tweede uitnodiging opgenomen.

Tips:

- Zet de deadline voor het aanmelden op een zondag. Zodoende is er altijd nog een opkomst voor de definitieve datum.
- Controleer of iedereen de informatie heeft ontvangen. Dit kan als je een mail stuurt bijvoorbeeld door te vragen om een ontvangstbevestiging. Als je een schriftelijke uitnodiging stuurt, kun je ook vragen om een bevestiging via de mail.
- Stuur de uitnodiging als een plaatje mee in de mail. Veel mensen openen een bijlage niet en zien dan de uitnodiging alsnog niet. Als plaatje wordt de uitnodiging meteen weergegeven in de mail. Maak daarnaast een pdf die als poster geprint kan worden en kan worden opgehangen in het Scoutinggebouw.



10.2 Badge

Een badge kan een leuk aandenken zijn aan een regioactiviteit. Je kunt hiervoor zelf een ontwerp maken en de badge vervolgens laten ontwikkelen via de ScoutShop (www.scoutshop.nl).



11. Veiligheid

11.1 Inleiding

In dit hoofdstuk wordt stilgestaan bij allerlei aspecten van veiligheid, verzekeringen en vergunningen. Een compleet beeld is natuurlijk moeilijk te schetsen in deze spelbrochure. Voor specifieke zaken is het daarom goed om ze na te vragen bij je groepsbestuur of te kijken op de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl). Een goede start bij de kwalificatie van leiding is het volgen van module 8. Veiligheid (Scouting Academy). Deze module is ook te downloaden via de site.

11.2 Verzekeringen

Wanneer je een regioactiviteit organiseert, val je onder de verantwoordelijkheid van de regio. De regio heeft een verzekering die heel veel zaken dekt. Vraag er eens naar bij het regiobestuur (of vraag je groepsvoorzitter dit te doen, die kent de regiovoorzitter vast persoonlijk).

11.3 Vergunningen

In Nederland is alles geregeld. Voor elke bijzondere activiteit heb je een vergunning nodig. Je kunt natuurlijk net doen of dat niet zo is, maar dan zal het niet de eerste keer zijn dat de politie een eind maakt aan een regioactiviteit. En dat wil je natuurlijk voorkomen.

Aan deze vergunningen moet je denken:

- Stookvergunning: als je kampvuur wilt maken.
- Activiteitenvergunning: als je met grote groepen mensen op de openbare weg iets gaat doen.
- Horecavergunning: als je alcohol gaat schenken.
- Gebruiksvergunning: wat mag je allemaal wel en wat mag je niet doen op de locatie?
- Toestemming voor toegang tot een bos of ander natuurgebied?

Stookvergunning

De stookvergunning vraag je aan bij de brandweer. De beheerder van de locatie weet precies wie je hiervoor moet hebben.

Activiteitenvergunning

De activiteitenvergunning vraag je aan bij de gemeente. Een gemeente wil namelijk niet dat alle verenigingen op de laatste zaterdag voor de zomervakantie tegelijk iets gaan doen in het centrum (rommelmarkt van de voetbalvereniging, vossenjacht van Scouting, muziekoptreden van de fanfare, etc.). Dat probeert de gemeente te coördineren door middel van activiteitenvergunningen.

Vergeet ook niet de politie te informeren. Zeker als je iets 'onverwachts' doet als een greppeltocht, is het handig dat zij dit ook weten. Ook zij kunnen bezwaar maken, bijvoorbeeld als er die avond een spannende voetbalwedstrijd is. Regel dit dus tijdig.

Horecavergunning

Zie hiervoor hoofdstuk 9 Eten en drinken.

Gebruiksvergunning

Deze vergunning hoeft je niet aan te vragen, die is er al voor de locatie waar je iets wilt gaan doen. Je moet natuurlijk wel weten wat er in de vergunning staat: mag je er tenten opzetten? Mag je er stoken? Mag je er geluid (door sommigen ervaren als lawaai) maken? Vraag dit na bij de beheerder van de locatie.

Toestemming toegang



Helaas kun je tegenwoordig niet overal zomaar het bos in gaan. Sommige bosgebieden zijn verboden terrein en andere mag je alleen met toestemming van de eigenaren betreden. Het is in Nederland verboden om tussen zonsondergang en zonsopgang door natuurgebieden te lopen.

Als de deelnemers 's avonds of 's nachts moeten lopen, dan kan dat dus alleen nog maar op de voor verkeer opengestelde wegen en paden. Denk hierover na als je een route gaat uitzetten. Neem bij twijfel contact op met de regio of de eigenaar van het bosgebied (Natuurmonumenten, Staatsbosbeheer, etc.).

11.4 EHBO

Zorg dat er tijdens een activiteit deskundige mensen beschikbaar zijn voor EHBO. De EHBO'ers moeten goed zichtbaar en bereikbaar zijn, zijn goed opgeleid en beschikken over goede materialen. Kijk voor de zekerheid van te voren welke huisarts er dienst heeft tijdens de activiteit. Dat voorkomt het verlies van kostbare tijd als je onverhoopt toch een arts nodig hebt. Denk ook aan reddingsmiddelen (bij wateractiviteiten), brandblusmiddelen en een opgeladen telefoon.

11.5 Veiligheidsbladen

Wanneer je een bijzondere activiteit gaat doen, zoals [zeilen](#), een [dropping](#), [klimmen](#) of [pionieren](#), kijk dan even in de diverse [veiligheidsbladen](#) op de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl). In de veiligheidsbladen vind je veel tips ten aanzien van veilig werken tijdens deze activiteiten. Het is aan te raden om het betreffende veiligheidsblad er tijdens de voorbereiding bij te houden, zodat je weet waar je op moet letten.



12. Evaluatie

12.1 Waarom is evalueren belangrijk?

Evalueren betekent niets anders dan het meten en beoordelen van de sterke en de zwakke punten van je activiteit. Zo deel je ervaring en leg je kennis vast. Achteraf kun je zien of je het doel dat je aan het begin gesteld hebt, ook hebt bereikt met de regioactiviteit. Bespreek vooral de dingen die voor een volgend project meegenomen moeten worden.

Het is goed om de evaluatie met het organisatieteam en de afdeling te doen. Het kan zijn dat de deelnemers het anders ervaren hebben. Het is dus erg leerzaam om te zien hoe de deelnemers de regioactiviteit hebben beleefd. Je kunt hier achter komen door bijvoorbeeld een (digitale) enquête te houden. Hiervan leer je het meeste voor een volgend project!

De belangrijkste vragen in de evaluatie zijn:

- Wat vond je ervan?
- Wat ging er goed?
- Wat kon er beter?

12.2 Wat moet er geëvalueerd worden?

Eén onderwerp dat geëvalueerd moet worden, is het doel dat je aan het begin van het project gesteld hebt. Na afloop van de activiteit kun je beoordelen of dit doel behaald is. Wat er verder precies geëvalueerd moet worden, hangt af van de activiteit die je georganiseerd hebt en wat je zelf graag wilt bespreken.

Een aantal voorbeelden:

- Hoe was het programma?
- Hoe was de locatie?
- Hoe was het thema?
- Was het eten/drinken goed en genoeg?
- Hoe ging het financieel?
- Zijn er problemen geweest?
- Hoe ging de samenwerking?

12.3 Hoe evalueren

Als iedereen alleen maar positieve punten inbrengt, is het lastig om tijdens de evaluatie kritische punten in te brengen. Bedenk vooraf hoe je wilt gaan evalueren en hoe je beide kanten bespreekbaar kunt maken. Je kunt bijvoorbeeld iedereen vooraf twee positieve en twee verbeterpunten laten noteren. Bespreek deze punten en bedenk waarom de positieve punten zo goed waren en bedenk hoe de kritische punten de volgende keer beter kunnen. Schrijf deze punten op en maak hier later een omschrijving bij.

Een evaluatie voor de deelnemers kan per afdeling gedaan worden, maar ook individueel. Hiervoor moet er een evaluatieformulier gemaakt worden met de vragen die je aan de deelnemers wilt stellen. Let hierbij goed op de vragen en hoe je deze stelt. Een deelnemer kan de vraag anders interpreteren dan jij bedoeld hebt. Deze evaluatie kan per mail verstuurd worden. Daarnaast zijn er online vele hulpmiddelen, zoals [Google forms](#), die alles overzichtelijk verzamelen. Je kunt natuurlijk ook een online enquête opzetten, ook daar zijn online diverse gratis tools voor te vinden.



Om een goede response te krijgen op je evaluatieformulier is het belangrijk om het formulier snel na de regioactiviteit te versturen naar de deelnemers. Het is het beste om het evaluatieformulier al voor de regioactiviteit af te hebben en het binnen enkele uren na de regioactiviteit te versturen naar de deelnemers.

Het is belangrijk dat je de evaluatie leuk maakt, zorg dat de evaluatie een feestje wordt!



13 Informatie voor regiomedewerker spel en programma

Dit hoofdstuk is speciaal voor de regiomedewerker spel en programma. In dit hoofdstuk wordt ingegaan op jouw taken als een regio-medewerker spel- en programma, hoe je een speltakoverleg kunt organiseren, de regioactiviteiten en wat jouw bijdrage kan zijn aan de organisatie van een regioactiviteit voor explorers.

13.1 Taken regiomedewerker spel en programma explorers

Een regiomedewerker spel en programma heeft onder andere als taak het (laten) organiseren van activiteiten en het ondersteunen van de organisatie teams in de regio. Dit doet de regiomedewerker spel en programma niet alleen, maar in samenwerking met de afdelingen in de regio.

Onder gezamenlijke verantwoordelijkheid van de regio heeft de regiomedewerker spel en programma, volgens het huishoudelijk reglement van Scouting Nederland, de volgende taken:

- Het adviseren en begeleiden van de afdelingen met betrekking tot de kwaliteit van het programmaaanbod voor explorers.
- De organisatie van het speltakoverleg, waarin de afdelingen op de hoogte gehouden worden van de ontwikkelingen van het speltakprogramma.
- Op basis van de jaarplanning van de regio het (laten) organiseren en evalueren van regioactiviteiten voor afdelingen in de regio.
- Het fungeren als contactpersoon voor begeleiding, coaches en adviseurs in de regio.
- Het bewaken van de kwaliteit van regioactiviteiten en de organisatie van het programma.
- Het deelnemen aan het landelijk overleg met andere regiomedewerker spel en programma.
- Het op de hoogte blijven van actuele ontwikkelingen in de speltakprogramma's.

Uit bovengenoemde taken vloeien er voor de regiomedewerker spel en programma een aantal primaire zaken voort waar hij of zij in de regio mee aan de slag gaat:

- In Scouts Online adressen verzamelen en bijhouden.
- Contacten leggen en onderhouden met afdelingen, regioteams en andere regiomedewerker spel en programma.
- Regelmatig een speltakoverleg organiseren.
- Activiteiten organiseren of laten organiseren.
- Planning bijhouden.
- Informatie overbrengen van en naar het speltakoverleg.

13.2 Organiseren van een speltakoverleg

Het doel van het speltakoverleg is de afdelingen met elkaar kennis te laten maken, gezamenlijke activiteiten te promoten en eigen ervaringen en informatie uit te wisselen over ontwikkelingen binnen Scouting. Het speltakoverleg is een prima moment om de verschillende activiteiten die afdelingen willen organiseren op elkaar af te stemmen, zodat er bijvoorbeeld niet twee soortgelijke activiteiten op één dag georganiseerd worden.

De onderstaande zaken moeten geregeld worden bij de organisatie van een speltakoverleg:

- Ruimte reserveren.
- Uitnodiging aan de afdelingen versturen met daarbij ook de agenda.
- Koffie en thee zetten en koekjes op een schaalte leggen.
- Tafels en stoelen klaar zetten en eventueel de kachel aansteken.
- Speltakoverleg voorzitten.
- Evaluatie en volgend overleg vastleggen.

- Eventueel een informeel hapje en drankje regelen voor na het overleg.

Voorbeeld van een agenda:

1. Welkom en namenrondje
2. Notulen vorige bijeenkomst bespreken en notulist vragen voor huidige bijeenkomst
3. Mededelingen
4. Ingekomen post,
5. Informatie uit de regio en vanuit Scouting Nederland (zoals van landelijk speloverleg)
6. Verslag van afgelopen activiteit(en)
7. Planning nieuwe activiteiten
8. Rondje langs de groepen (laatste leuke activiteit, nieuwe plannen)
9. Wat Verder Ter Tafel Komt: W.V.T.T.K.
10. Rondvraag: agenda komend speltakoverleg, afspreken locatie volgend overleg en sluiting
11. Eventueel een actief spel of programma dat door één van de groepen georganiseerd wordt, of een training.

14. 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 de landelijke speldraad, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

14.1 De landelijke speldraad

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen de programmagroep Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuwe speldraad gekozen. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen.

De speldraad voor dit seizoen (2018/2019) is "The Final Frontier" waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van Scoutingtechnieken *en* moderne technieken de wereld voorbij hun grenzen te verkennen. De jeugdleden worden gestimuleerd om hun eigen grenzen te ontdekken en onbekend gebied te betreden. Daarom krijgen de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken in deze speldraad extra aandacht.

In voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

Seizoen	Speldraad	Aandacht voor	Activiteitengebieden
2014/15	Expeditie Ghana: "De geheimen van Anansi"	Het internationale aspect van Scouting	Internationaal; Samenleving; Identiteit



2015/16	De Toekomstboom	Samenwerken met elkaars kwaliteiten en aan een duurzame toekomst	Buitenleven; Identiteit
2016/17	Binnenste buiten	De open verbondenheid met de buitenwereld en wat betekent Scouting voor jongeren en de omgeving	Samenleving; Veilig&Gezond
2017/18	Opposites attract - Dare 2 Explore	Het ontdekken van je eigen kwaliteiten en die van anderen	Identiteit; Expressie

14.2 De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitsgebieden. 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.

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 speldraad 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 Hotsjietoniabewoners 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.

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



bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

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 activiteitengebieden. 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 leidinggevenden 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.

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 te baseren op de landelijke speldraad, 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 zo nodig 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.

Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regioactiviteiten 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. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en 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.

14.4 Toelichting voor regiomedewerker spel en programma tijdens het organiseren van regioactiviteiten voor Explorers

Als regiomedewerker spel en programma heb je ook een stimulerende functie bij het organiseren van activiteiten.

Dat kun je op de volgende manieren doen:

- Contacten leggen met afdelingen en deze onderhouden.
- Afdelingen en individuele begeleiding stimuleren om deel te nemen aan de activiteiten.
- Afdelingen motiveren om activiteiten te organiseren.

De afdelingen kunnen van jouw deskundigheid gebruik maken tijdens het hele traject van het organiseren van een regioactiviteit, zoals in de voorgaande hoofdstukken is beschreven.

Wat kun je als regiomedewerker spel en programma nu daadwerkelijk doen tijdens al die fases? Hieronder krijg je een indruk van mogelijke actiepunten voor de regiomedewerker spel en programma binnen of naast het organisatie-team.

Bij het verzamelen van goede ideeën voor een regio-activiteit:

- Suggesties doen voor leuke nieuwe activiteiten.
- Associatiemethoden toepassen samen met de groepen.
- Verwijzen naar andere mensen of organisaties, bijvoorbeeld relaties, experts uit je eigen netwerk een vereniging uit de buurt of verder weg.

Bij het kiezen van een geschikte activiteit:

- Eigen gevoel en ervaring gebruiken door voor- en nadelen van een bepaalde activiteit uit te leggen.
- Ervaring van andere regiomedewerker spel en programma gebruiken.

Bij het maken van een draaiboek voor de activiteit:

- Een voorbeeld van een draaiboek laten zien.
- De inhoud van een goed draaiboek aangeven.
- Het draaiboek lezen en feedback te geven.

Bij de voorbereiding van een activiteit:

- Informeren of de gemaakte afspraken nagekomen worden en als dat niet zo is, de mensen achter de broek zitten.
- Advies geven of bemiddelen bij conflictsituaties.

Bij de uitvoering van de activiteit:

- Aanwezig zijn en eventueel hand- en spandiensten verrichten.

- 
- Observeren van de uitvoering van het draaiboek en de coördinator inseinen als het in jouw ogen mis dreigt te gaan.

Bij de afronding van de activiteit:

- Geven van een schouderklopje aan het organisatieteam.
- Vragen volgend jaar wegens groot succes weer een activiteit te organiseren.

Bij de evaluatie van de activiteit:

- Eigen commentaar geven.
- Vragen naar de verslaglegging.
- Tips geven voor een volgende keer.
- Iedereen hartelijk danken voor de inzet.



15 Bijlagen

15.1 Handige links

Scouting en organiseren

<http://www.scouting.nl/downloads/spel>

Hier kan je nuttige informatie, afbeeldingen en de digitale versie van de spelbrochure downloaden.

Tips: “*activiteitengebieden*”, “*explorers*”, “*awards*”

<http://scout.org/>

Website van de WOSM. Via “My World 2015” (even hierop zoeken) kom je bij een vragenlijst waarop alle scouts aan kunnen geven wat zij voor de United Nations de belangrijkste nieuwe doelen vinden.

Andere Tips: “Messengers of Peace”, “World Map”

<http://www.wagggg.org/>

Website van de WAGGGS. *Tips: “Take Action”, “Global Action Theme”*

<http://www.scouting.nl/bestuur-en-organisatie/bestuurlijke-zaken/meerjarenbeleid/scouting2025>

Binnen project Scouting #2025 werd en wordt over het hele land, door zowel leden als mensen van buiten scouting, meegedacht over de toekomst van Scouting in Nederland.

Inspiratie voor activiteiten en thema

<http://www.activiteitenbank.scouting.nl>

Op de activiteitenbank vind je veel uitgewerkte activiteiten. Zoek op term of bijvoorbeeld speltak.

<http://www.geolution.nl/>

Deze site staat boordevol met informatie over dieren, natuur, milieu en aanverwante wetenschap.

Tip: zoek eens op “eetbaar”

<https://www.scouting.nl/spel/explorers/awards>

Hier vind je informatie om met awards te werken. Er zijn meerdere awards. In deze brochure wordt gesproken over de development award.

<http://potamogeton.webnode.nl/excursies/eetbare-plantjes/>

Een handige site boordevol informatie over eetbare plantjes.

<http://www.transitielab.nl/?nl=verticale+tuin>

Een voorbeeld site hoe je een verticale tuin kan maken. Tip: zoek op verticale tuin en je zult vele voorbeelden vinden.



<http://www.coc.nl/>

De algemene site van de COC organisatie over homosexualiteit en transgenders.

<http://www.lekkerinjevelspel.nl/>

Leuke site waar diverse spellen en spelvormen worden aangeboden over het werken met emoties. Let op dit is voor alle leeftijden, kijk goed welke voor bij jullie past zodat je uitgedaagd wordt.

<https://exploraxxion.scouting.nl/>

De site waar je informatie over het landelijk Explorerweekend kan vinden.



15.2 Checklist

In hoofdstuk 4 is het hele tijdspad voor de organisatie van een regioactiviteit beschreven. Hieronder vind je een samenvatting van alle acties die gedaan moeten worden.

Acties die drieënhalve maand voor aanvang van een regioactiviteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Een organisatie team samenstellen.		
Contact opnemen met de regiomedewerker spel en programma.		
Een globale planning maken.		

Acties die drie maanden voor aanvang van een regioactiviteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De activiteit kiezen die je gaat organiseren. Wat ga je organiseren?		
De locatie bepalen. Kijk bij een andere locatie dan je eigen clubgebouw naar de mogelijkheden en de regels waar je je aan moet houden.		
Het tijdstip en de duur van de activiteit bepalen. Wanneer vindt de activiteit plaats en hoe lang duurt de activiteit?		
De doelgroep bepalen. Voor wie ga je de activiteit organiseren en wie nodig je uit? Bij een regioactiviteit zijn dat alle groepen uit de regio.		
Een thema kiezen voor de activiteit. Ieder jaar staan de regioactiviteiten in een specifiek thema (speldraad). In hoofdstuk 6 is dit verder uitgewerkt.		
Eventueel een extra doel voor deze activiteit bepalen. Denk aan meer contact tussen groepen, nieuwe technieken aanleren, etc.		
Een taakverdeling maken. Wat moet er geregeld worden en wie is daar verantwoordelijk voor?		
De eerste algemene uitnodiging naar de andere groepen versturen. Stuur de uitnodiging per mail en zet alle informatie op de regiowebsite, Facebook, etc.		

Acties die twee maanden voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De locatie vastleggen.		
Het programma van de regioactiviteit bepalen. Wat ga je precies doen?		
Een materiaallijst maken. Wat voor materiaal heb je nodig?		
Een inrichtingsplan voor de locatie maken. Hoe ziet de locatie eruit, wat wil je op welke plek doen en wat is er nodig aan thema-aankleding?		



Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Een begroting opstellen. Wat zijn de kosten die gemaakt moeten worden voor de regioactiviteit?		
Inschrijfkosten voor de deelnemers vaststellen.		
Tweede uitnodiging naar de groepen versturen.		
Verdeel het werk voor het uitwerken van het programma.		
Globaal draaiboek maken.		
Medewerkersplan maken. Heb je voldoende mensen om de regioactiviteit te organiseren?		
Ondersteuning vragen. Heb je hulp nodig bij de organisatie of uitvoering van bepaalde onderdelen?		

Acties die anderhalve maand voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Loop het programma door met regiomedewerker spel en programma.		
Verstuur de definitieve uitnodigingen.		

Acties die één maand voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Activiteiten aanpassen met feedback van de regiomedewerker spel en programma. Draaiboek ook aanpassen.		
Alle activiteiten gaan voorbereiden.		
Thema-aankleding maken.		
Materiaallijst maken.		
Fouragelijst maken voor eten en drinken dat ingekocht moet worden.		
Zorgen dat alle afspraken met andere groepen of niet-scouts (bijvoorbeeld ouders) gemaakt zijn.		

Acties die drie weken voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Inschrijving sluiten.		
Voorschot regio/groep aanvragen.		
Activiteitenmateriaal inkopen.		
Begroting bijwerken op het aantal deelnemers.		
Fouragelijst aanpassen op het aantal deelnemers.		

Acties die twee weken voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Veiligheidscheck uitvoeren. Zijn alle activiteiten veilig?		
EHBO regelen.		
Omwonenden informeren die overlast kunnen ondervinden van de regioactiviteit.		
Evaluatie deelnemers voorbereiden.		

Acties die één week voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Controle op voldoende mensen.		
Zijn alle onderdelen af?		
Draaiboekcontrole en draaiboek compleet maken.		
Activiteitenmateriaal klaarzetten.		
Thema-aankleding afmaken. Zorg dat alles alleen nog maar neergezet/opgehangen hoeft worden.		
Stuur de laatste informatie door naar de deelnemers.		

Acties die vlak voor aanvang van de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
De laatste inkopen doen voor de regioactiviteit.		
De locatie versieren met thema-aankleding.		
Al het activiteitenmateriaal bij de activiteit leggen.		
Nog een keer met z'n allen het draaiboek door lopen.		
Aanspreekpunt bepalen. Wie is het aanspreekpunt als er iets misgaat?		

Acties die na de activiteit ondernomen moeten worden.

Actie	Wie/wat/waar	Afgerond
Met z'n allen de locatie opruimen.		
Financieel afronden en het voorschot terugbetalen.		
Verslag op de regiowebsite en Facebook zetten.		
Met het team evalueren hoe de activiteit verlopen is.		
Een evaluatie naar de deelnemers sturen.		
Met de regiomedewerker spel en programma en de andere afdelingen evalueren.		



15.3 Tips van mede-explo's: het voorbereiden van een regioactiviteit

De explorers van Scouting Bennekom organiseerden in 2017 "Hollywood op de Veluwe": een greppeltocht met een eindfeest voor alle afdelingen uit Regio Neder-Veluwe. We kijken terug op hun voorbereidingen.

"Het begon allemaal in mei vorig jaar", zegt Marcel, medewerker spel en programma explorers van Regio Neder-Veluwe. "Elk jaar kiezen de afdelingen uit de regio vier activiteiten voor het volgende Scoutingseizoen. Naast de greppeltocht was er dit jaar gekozen voor een filmfestival, een casinoavond en een survivalactiviteit. Elke activiteit wordt door één afdeling georganiseerd. Met twaalf afdelingen in de regio, komt elke afdeling dus gemiddeld eenmaal in de drie jaar aan de beurt en krijgt elke explorer de kans om mee te helpen bij de organisatie van een regioactiviteit. Het is alweer bijna vier jaar geleden dat deze afdeling een regioactiviteit organiseerde, voor alle explorers is het dus een nieuwe ervaring."

"Voor de explorers begon het een maand of drie geleden", vertelt Marin (16). "Tijdens een opkomst hebben we nagedacht over wat er allemaal gedaan moest worden. Ook werd er nagedacht over een thema. Iedereen moest met een idee komen en een week later is er gestemd en hebben we voor het thema 'Hollywood' gekozen."

Nele (begeleidster van de afdeling) vult aan: "Vervolgens is ongeveer twee maanden voor de activiteit de uitnodiging verstuurd aan alle afdelingen uit de regio. Er is één herinneringsmailtje verstuurd, maar dat was eigenlijk niet nodig, want de aanmeldingen stroomden binnen. Natuurlijk zijn er ook altijd afdelingen die zich te laat aanmelden. Uiteindelijk hadden zich 140 explorers aangemeld, samen met nog eens 30 begeleiding. Daar zaten de leden van de eigen afdeling niet eens bij. Alle groepen uit de regio waren aanwezig, dat was wel bijzonder!"

"Wij hebben als explorers een groot gedeelte zelf gedaan", legt Paulien (18) uit. "We hebben het programma opgesteld, de posten bedacht en uitgevoerd, de spotters geleverd en de aankleding van het feest bedacht. We wilden een rode loper, maar de begeleiding heeft wel een beetje moeten helpen om dat te regelen."

Marin: "We waren zelf ook allemaal in themakleding, de route was uitgezet met de sterren van de Walk of Fame, de eerste prijs was een stoeptegels met de naam van de winnende groep, en er was een toneelstukje als opening bedacht. Maar dat liep niet helemaal zo als gepland. Uiteindelijk heb ik zelf ten overstaan van 200 explorers en begeleiding iedereen welkom geheten en uitgelegd wat de bedoeling was." Of dat niet spannend was? "Nee, echt totaal niet", antwoordt Marin.

De begeleiding was vooral aanspreekpunt en zorgde voor de coördinatie. "Het contact met de gemeente en de politie hebben wij als begeleiding op ons genomen", zegt Nele. "Ook heeft de begeleiding het draaiboek geschreven, want voor alle explorers was het de eerste keer dat ze zoiets groots organiseerden."

"Het budget dat de regio ter beschikking had gesteld, was € 325,-", vertelt Marin. "De deelnemers hoefden niets meer bij te betalen, dat zat al in de regiocontributie. Dat bedrag was ook ongeveer op. Vooral aan eten en drinken en aan aankleding. Een deel van de aankleding kwam van de regio. Het was een heel gedoe om het lichtsnoer uit de knoop te krijgen, maar het was wel de moeite waard. Voor het feest hadden we als welkomstdrankje een cocktail van Sprite en Blue Curaçaosirop, natuurlijk zonder alcohol. Verder was er soep en waren er broodjes knakworst. Ook hoefde er niet betaald te worden voor het drinken."

Voor de tocht had Angelika (16) de boekjes gemaakt: "Tijdens de avond zaten de explorers zelf bij de posten. Ook hebben ze zelf groepjes opgespoord." "Het spotten was het allerleukste van de avond", vond Erwin (18). Marin en Paulien bemanden samen een post. "Daar moesten de deelnemers uitbeelden welke skills ze hadden, want zonder skills kom je er niet in Hollywood", lacht Paulien. De afdeling had de scoutsleiding gevraagd voor een kabelbaan, zo konden de deelnemers als sterren omlaag vallen.

De afdeling heeft een aantal tips voor afdelingen die nog nooit een regioactiviteit hebben georganiseerd:

- Vraag er iemand bij die al vaker een grote activiteit heeft georganiseerd.
- Begin met flink brainstormen, zet dan eerst alles op een rijtje en ga daarna pas de taken verdelen.

Tot besluit van het gesprek geeft Angelika aan dat het ontzettend leuk is om zelf zo'n activiteit te organiseren: "Alles zelf bedenken, op post zitten en zien dat alle afdelingen uit de regio het supergaaf vinden, is iets dat elke explorer een keer zou moeten doen!"

De uitnodiging voor een explorerweekend:



EXPLORER WEEKEND 2016
27, 28, 29
MEI 2016

!!! KOM JE OOK !!!

**DIT WEEKEND IS EEN ACTIVITEIT VOOR
ALLE EXPLORERS WAARBIJ VOORAL
DE LOLEN SAMENDINGEN ONDERNEMEN HET BELANGRIJKSTE ZIJN
OP ZATERDAGEN ZONDAG
WORDT EREEN UITDAGEND PROGRAMMA GEBODEN
MEER INFORMATIE KIJK OP: WWW.FACEBOOK.COM/EXPLORERWEEKEND2016
OF STUUR EEN MAIL NAAR: EXPLORERWEEKEND2016@GMAIL.COM**



Nog een voorbeeld:



15.4 Voorbeelden van uitnodigingen

Een voorbeeld van een eerste uitnodiging:

Explore'16



Voor Explorers en Wilde Vaart wordt ook in seizoen 2015-2016 weer

een leuke activiteit georganiseerd: Explore'16.

Deze activiteit zal net als in 2015, in het teken staan van outdoor: klimmen op het klimeiland in Voorschoten. Daarbij gaan we dit jaar ook gebruik maken van het naastliggende aquapark.

Dit weekendkamp is bedoeld voor alle Wilde Vaart en Explorers (maar ook Rowans, Sherpa's, etc.) zonder hoogte- of watervrees en zal plaatsvinden op zaterdag 28 en zondag 29 mei 2016.

Tijdens deze dag worden uitdagende activiteiten georganiseerd die speciaal op deze leeftijdsgroep zijn gericht, waarbij ook de kennismaking met deelnemers van andere groepen centraal staat.

Het programma zal er (globaal) als volgt uit zien:

zaterdag 28 mei

- 15:00 uur – 17:30 uur: Aankomst en opbouw
- 18:00 – 22:00 uur: klimmen en barbecue
- 22:30 uur: pub quiz
- 24:00 uur: chillen

Zondag 29 mei:

- 10:00 uur: ontbijt
- 11:30 uur: aquapretpark
- 12:30 uur: opruimen en opbreken
- 14:00 uur: vertrek

Deze tijden zijn een indicatie en worden in de bevestigingsmail aan de deelnemende groepen definitief bekendgemaakt.

Kosten zijn €25,- pp (€15,- voor deelnemers die niet klimmen). Inschrijven kan via [Scouts Online](#).

De Explore heeft een eigen facebookpagina, waar alle relevante informatie terug te vinden is:

<https://www.facebook.com/ExploreHM>.

De paklijst staat op de volgende pagina, de routebeschrijving op pagina 3!

Een tweede
voorbeeld:



Een voorbeeld van een definitieve uitnodiging:



Een tweede voorbeeld:

Romeinse strijdswagenrace

Zaterdagmiddag 9 juni is het dan zover: de RSA 521 strijdswagenrace in Scherpenzeel. We beginnen om 14.00 uur en de race duurt tot 17.00 uur. Vanaf 13.30 uur ben je welkom op het terrein van de Willaergroep in Scherpenzeel.

De bedoeling is dat iedere groep zijn eigen Romeinse strijdswagen maakt om daarmee tegen elkaar te gaan racen. Er zullen meerdere onderdelen zijn waarop het beste legioen zich kan bewijzen en uiteindelijk zal het beste team er met de hoofdprijs vandoor gaan. Aan de strijdwagens worden natuurlijk wel wat eisen gesteld.

Eisen:

- Twee wielen
- Minimaal twee personen als aandrijving
- Maximaal vier personen als aandrijving
- Geen remmen
- Geen motoren
- In thema
- Helm verplicht
- Teugels verplicht
- Achteruitkijkspiegel verplicht
- Eigen vaandel
- Legioen naam
- Themakleding verplicht



De strijdswagen zal voordat de race begint gekeurd worden op deze eisen, maar zal ook beoordeeld worden op originaliteit. Hier kunnen al punten mee verdiend worden in strijd om de eerste plaats.

Aanmelden kan via...

Je kunt je aanmelden tot en met 26 mei.

Wij hopen jullie allen te zien.

Zij die gaan sterven, groeten u.

RSA 521 Scherpenzeel



Achterkant spelgids

<Logo Scouting Nederland>

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens 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