

Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2018

‘Opposites attract’



Heb je het al gehoord? De botsing komt eraan. Dat wordt een Big Bang! Op planeet Rika maakt iedereen zich druk over het nieuws dat vanochtend via de airmedia binnen kwam. Op planeet Zianië is alles nog rustig, ogenschijnlijk rustig dan. Weten de mensen hier dan niet dat er een botsing aan komt met de planeet Rika? En dat dit op een ramp uit kan lopen?



Scouting

Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW). Tijdens de jaarlijkse RSW komen scouts uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen en te strijden om als winnaar naar de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW) te mogen. Hier wordt gestreden om de nationale titel van het jaar. Het belangrijkste doel van de RSW is echter om de scouts een geweldig weekend te bezorgen en kennis te laten maken met de diversiteit van Scouting, waarbij ze zich door het doen van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen. Daarnaast is de RSW een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel jeugdleden genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

Elke regio speelt en organiseert dit op eigen wijze. Deze spelbrochure biedt ideeën voor thema en activiteiten en geeft inzicht in hoe je de RSW kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

De grote activiteiten van Scouting Nederland staan dit jaar in het teken van 'Opposites attract'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is de inspiratie geweest voor het themaverhaal en de activiteiten van de RSW. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven. De basis voor de RSW wordt gevormd door het themaverhaal over de planeten Rika en Zianië die op het punt staan tegen elkaar te botsen en daardoor één planeet te vormen. De bewoners van beide planeten gaan op onderzoek uit en ontdekken de overeenkomsten en verschillen van het andere volk. Kunnen ze samen een beschaving vormen?

Naast een themaverhaal bevat deze brochure onder andere informatie over de regioactiviteiten, een organisatieopzet en inspiratie voor activiteiten tijdens de RSW. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden ook nog een aantal bijlagen downloaden, zoals een checklist waarmee je overzicht kunt houden bij de organisatie van de RSW.

Veel plezier met het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden!

De werkgroep regiospelen

Heb je als regio nog vragen over de RSW, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Kijk dan eens in de bijlage met handige links, of neem contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldig weekend van te maken!

Inhoudsopgave

1	Planet Big Bang	5
1.1	Inleiding	5
1.2	Beschrijving volken	5
1.3	Themaverhaal	6
1.4	Theatertips	7
1.5	Tips per scène	8
1.6	Tips voor theater algemeen	10
2	Activiteiten	12
2.1	SL – Samenleving	12
2.2	VG – Veilig & Gezond	14
2.3	EXP – Expressie	16
2.4	ID – Identiteit	19
2.5	UST – Uitdagende Scoutingtechnieken	21
2.6	INT – Internationaal	24
2.7	BL – Buitenleven	26
2.8	SPS – Sport & Spel	28
3	Organisatietips	31
4	Weekendverloop	32
5	Laat je zien	34
6	Tips om groepen te betrekken	35
7	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	37
8	Speldraad 2017/2018: Opposites attract – Dare 2 Explore	40
8.1	Uitleg	40
8.2	Kernwoorden	40
8.3	Doelstellingen	40
8.4	Activiteitengebieden	40
9	Colofon	42

1 Planet Big Bang

1.1 Inleiding

“Het is 10 uur! Dit is het nieuws van 15 maart 2207. Ja heb je het ook al gehoord? Die botsing komt eraan! Dat wordt een big bang!”

Op planeet Rika maakt iedereen zich druk over het nieuws dat vanochtend via airmidia binnen kwam. “Maar daar zal Reine@Rika, onze leidster, toch al wel over nagedacht hebben?”, vraagt Akir@Rika verschrikt aan zijn broer Mika@Rika. “Nou, ik heb niet zo’n vertrouwen in die Reine@Rika. Ze zal de oplossing wel weer aan het volk overlaten zoals altijd, wat een leidster is dat!”, antwoord Mika. Mika is nog niet uitgesproken of er komt bij hen beide een bericht binnen. Iedereen dient zich vanmiddag om 13:00 uur te verzamelen op het grote plein voor de verkiezing van de Outer. “Wat is nu weer een Outer?”, mompelt Mika. “Goed lezen broertje, onze grote leidster doet niet zomaar wat, ze heeft hier gewoon al over nagedacht”, verklaart Akir. “We zullen dit probleem toch in samenwerking met Zianië op moeten lossen. Een Outer is een verkenner, die wordt op uitzending gestuurd naar Zianië om te gaan verkennen hoe ze daar denken deze ramp te kunnen voorkomen.” “Nou ik moet het nog zien”, zegt Mika. “Dat is in ieder geval geen baantje voor mij, ik denk niet dat ik mee ga stemmen.” “Dat kan je niet maken Mika, je stem uitbrengen is een groot goed, natuurlijk ga je mee. En dan erbij: na de stemming is er feest op het plein, met goede muziek, kampvuur en een barbecue, dat wil je toch niet missen?”, spreekt Akir zijn broer tegen. “Oké dan”, verzucht Mika. “Ik ga wel weer mee, maar ik vind het nog steeds niks.”

Op planeet Zianië is alles nog rustig, ogenschijnlijk rustig dan. Weten de mensen hier dan niet dat er een botsing aan komt met de planeet Rika? En dat dit op een ramp uit kan lopen? Maar waar buiten op straat iedereen rustig en kalm is, wordt binnen in het regeringsgebouw hard gewerkt. De grote leidster van Zianië, Herrin@Zia, zit midden in een vergadering met de vier belangrijkste ministers. Hier liggen de grote vragen op tafel: wanneer wordt er een beslissing genomen? Wat gaat er precies gebeuren? Buiten de vergaderzaal weet niemand in Zianië nog iets..

Rika@Zia zit rustig op de bank een boek te lezen als haar beste vriendin Lia@Zia komt aanstormen. “Rika, Rika, dit raad je nooit! Rika, weet je wat ik ga doen?” “Wat dacht je van een boek lezen Lia@Zia?”, antwoord Rika@Zia rustig. “Je weet wel, zoals iedereen doet op dit uur van de dag. Dat voorkomt ook dat je niet opnieuw wordt bestraft voor ongeoorloofd gedrag. Zoals laatst toen je het zo nodig vond om dat spel ‘Planet Big Bang’ uit te proberen op je Zwitser. Je weet toch dat dat verboden is!” Maar Lia hoort helemaal niet wat Rika allemaal te preken heeft. “Nee joh Rika, ja joh Rika, weet je wat Rika...” Zoals gewoonlijk is Lia weer overenthousiast en komt ze niet makkelijk uit haar woorden.

Wat zou Lia te vertellen hebben aan Rika? Hoe zou de stemming voor de Outer op de planeet Rika gaan verlopen? Allemaal vragen waar jullie tijdens de RSW achter zullen komen!

1.2 Beschrijving volken

Planeet Rika

Hier heerst een soort hippieklimaat. Alles wordt samen besloten, iedereen mag zichzelf en alles ontdekken/ontplooiën. Expressie zit hier heel duidelijk ingebakken. Mensen worden aangemoedigd om een vorm van kunst te beoefenen. Alles is gericht op samen. Iedereen met iedereen. Vertellen dat iemand iets fout doet kan niet, dit leidt soms tot hele gekke en moeilijke situaties. De planeet wordt door een vrouw geleid die in naam wel een soort leidster is, maar eigenlijk geen enkele beslissing neemt, gewoon meewerkt met de rest van het volk en eigenlijk vooral is om de stemmen te tellen.

Planeet Zianië

Alles is in de maat, iedereen heeft hetzelfde geloof. Paradelopen en een nieuwere versie van de Stick Hero game zijn geaccepteerde vrijetijdsbestedingen, maar andere dingen worden niet getolereerd.

Hoewel het erop lijkt dat iedereen los is, is ook op deze planeet alles gericht op samen. Deze planeet heeft een absolute leider, zij beslist alles en er is niemand die er tegenin gaat of besluiten in twijfel trekt.

1.3 Themaverhaal

Probleem

We leven in het jaar 2207. De aarde is inmiddels vergaan en opgesplitst in meerdere planeten. Uit Afrika en Amerika is de planeet Rika ontstaan en Zianië is een overblijfsel van het voormalig Azië en Oceanië. De mensen die het overleefd hebben zijn verspreid geraakt over de planeten in een nieuw melkwegstelsel en daar hebben ze, los van elkaar, hele nieuwe maatschappijen opgericht. Een nieuwe ramp dreigt zich echter te voltrekken. De planeten Rika en Zianië zijn in elkaars baan terechtgekomen en worden nu door elkaars zwaartekracht aangetrokken. Het lijkt onvermijdelijk dat ze op elkaar gaan botsen. De bewoners van de twee planeten staan voor de uitdaging om te zorgen dat ze deze botsing overleven.

Outers

De bewoners van beide planeten voelen ergens wel aan dat het wellicht handig is om met de andere planeet samen te werken. Dat samenwerken is natuurlijk wel een ding, want de bewoners van de andere planeet zijn maar een raar volk. Het debat over wel of niet samenwerken verloopt op de twee planeten heel anders. Maar de conclusie is dat er iemand, een Outer, op verkenning moet worden gestuurd.

Op Rika wordt deze Outer op een democratische manier gekozen, op Zianië gaat het heel anders. Er wordt informatie ingewonnen over welke kwaliteiten er nodig zijn als Outer en wie aan al deze competenties voldoet. Dit blijkt iemand te zijn die niet helemaal goed functioneert in de maatschappij. Zij heeft bijvoorbeeld straf gehad voor het spelen van een ongeoorloofd computerspel en staat bekend om het uit de maat lopen. Na een stevig debat wordt besloten dat het wellicht een goed idee is om haar een doel te geven. Wellicht dat ze dan in de maat gaat lopen. Haar naam is Lia@Zia.

Beide Outers bereiden zich voor op een moeilijk en spannende reis. We zien ze zich voorbereiden, goed bedoeld advies aannemen en op pad gaan. In eerste instantie is de missie het bespioneren van dat andere volk. Dus liggen ze in bosjes het voor hen vreemde volk te bekijken, worden er geheime opnames gemaakt en wordt er in een geheimschrift (digitaal) gerapporteerd aan het thuisfront. Aan beide kanten wordt de conclusie getrokken dat het wellicht veilig genoeg is om een delegatie van de tegenpartij te ontvangen.

Uitnodiging

Zianië is het volk dat de stap durft te zetten om een delegatie van Rika uit te nodigen om eens nader met elkaar kennis te maken. Prompt nodigt planeet Rika ook Zianië uit en in Zianië wordt besloten deze uitnodiging te accepteren. Een delegatie wordt samengesteld.

Ondertussen gaan in Rika de voorbereidingen voor de ontvangst van de delegatie uit Zianië. Hier gaat iedereen met het bezoek aan de slag. Iedereen vindt er iets van en iedereen vindt meteen ook dat zijn of haar unieke kunstzinnigheid onderdeel moet zijn van de ontvangst.

Ook tijdens de voorbereidingen wordt over en weer bespioneerd door de Outers en Lia@Zia kijkt haar ogen uit. Ze rapporteert vol verbazing over de voorbereidingen in Rika.

Inzichten

Mika@Rika komt erachter dat niet alles aan Zianië negatief is, dat beslissingen niet worden genomen vanuit egocentrisme, maar vanuit onderbouwd onderzoek en weloverwogen keuzes, gemaakt door experts in het vakgebied. Waar zijn rapporten eerst steeds vol stonden met alle rare dingen die mensen op Zianië doen, veranderen deze langzaam in steeds meer rapporten waar ook bewondering voor de georganiseerdheid in doorklinkt.

Outer van Zianië, Lia@Zia, komt erachter dat de beslissingen in Rika niet altijd even positief uitpakken. De meerderheid beslist, maar mensen weten soms niet goed waar ze over beslissen. Doordat over alles een compromis wordt gesloten, zijn besluiten vaak voor niemand echt bevredigend, of kunnen echt vreemd of grappig uitpakken.

Ontmoeting

De grote dag is eindelijk daar. Vandaag zullen delegaties van de planeten elkaar eindelijk ontmoeten en besluiten op welke manier ze gaan samenwerken. Vlak voordat de grote ontvangstceremonie van start gaat, botsen de twee Outers op elkaar. Ze raken aan de praat en komen erachter dat ze beide de Outers zijn van de andere planeet. Hier worden ze wat verlegen van. Ze praten over wat ze ontdekt hebben over elkaars planeet en hebben heel veel vragen voor elkaar. Dat beslissingen op Rika alleen goed uitpakken als iedereen zich schaaft achter een expert, en dat beslissingen op Zianië alleen goed tot uitvoer komen als het wordt gedragen door de bevolking. Ze bedenken dat een mix van deze twee staatsvormen wel heel goed zou kunnen werken. Wat ze beide wel jammer vinden is dat, nu de ceremonie staat te beginnen, hun rol als Outer klaar is.

Ruimteschip

Na de ceremonie beginnen Zianië en Rika met het bouwen aan een groot ruimteschip waar iedereen van elk volk in kan. Het is een megaproject en zeker in het begin zijn er nogal wat problemen met hoe die samenwerking vorm moet krijgen. Waar de mensen van Zianië verantwoordelijk zijn voor de bouwtekening en de het moeilijke constructiewerk, zorgen mensen van Rika voor de voeding, grondstoffen en de werkkraft. De kleinste dingen tijdens de bouw zijn soms aanleiding tot hevige discussie. Zo wordt er gesteggeld over de vorm van het ruimteschip, over de warpsnelheid die het moet hebben, over of mensen verschillende statussen hebben en daarmee ook meer of minder recht op luxe in het ruimteschip hebben. Maar gaandeweg het proces ontdekken ze ook overeenkomsten en krijgt het schip al snel vorm.

Big Bang

De Outers vervelen zich in eerste instantie een beetje, maar als snel krijgen zij de taak om te zorgen dat het aan boord laten gaan van alle mensen zo soepel mogelijk gebeurt. En daar hebben ze het behoorlijk druk mee, want overal moeten kleine brandjes worden gelukt. Wanneer iedereen eindelijk in het ruimteschip zit, lijkt het eindelijk even rustig te worden en wachten ze samen op het moment dat er wordt opgestegen.

Het ruimteschip doorkruist met hoge snelheid de ruimte om zoveel mogelijk afstand af te leggen voordat de botsing van de planeten plaatsvindt. Natuurlijk is het spannend of ze het gaan halen, maar uiteindelijk kijken de mensen van Rika en Zianië gezamenlijk naar de botsing van hun voormalige thuishavens.

Nadat de rookwolken zijn opgetrokken blijkt daar een hele nieuwe planeet te zijn ontstaan. Voorzichtig worden beide Outers erop uitgestuurd om te ontdekken of het veilig genoeg is om voet op deze nieuwe planeet te zetten. Na wat verkenning blijkt het veilig en land het ruimteschip.

Feest

Het werken aan vragen als: hoe moeten de twee volken een plek krijgen op deze planeet, op welke manier gaat deze worden bestuurd en wie krijgt dan de leiding, besluit men even te laten wachten. Er wordt gefeest en gevierd dat iedereen het heeft overleefd.

En leven ze daar lang en gelukkig? Kunnen ze wel met elkaar samenleven? En is de planeet eigenlijk wel leefbaar? En wat gaan de Outers nu doen? Dat ga je zien op de LSW.

1.4 Theatertips

Voor de opening van de RSW kan je het kopje *Inleiding* gebruiken, maar je kunt ook de kopjes *Inleiding* en *Outers* samen pakken in één theatermoment.

Het verhaal is zo ingedeeld, dat je de tekst onder elk kopje als theaterscene kunt uitspelen, maar je kunt ook meerdere kopjes samen pakken tot één scène. Bij vier theatermomenten op je RSW kan je steeds twee kopjes per moment kunt uitspelen. Bij drie theatermomenten kan je in het middenstuk, de kopjes *Uitnodiging*, *Inzichten* en *Ontmoeting* samen pakken. Je kunt er dan ook voor kiezen om bijvoorbeeld de uitnodiging niet uitgebreid uit te spelen of ook de ontmoeting reduceren tot een botsing en dit pas in de sluiting verder uitspelen.

Als je minder mogelijkheden hebt om het verhaal via theater uit te spelen, kan je de verhaallijn ook op een andere manier aan de scouts overbrengen. Bijvoorbeeld:

- Via een kampkrant.
- Door een themafiguur op een hikepost of spelpost een stuk van het verhaal te laten overbrengen. Voorbeeld: op de eerste hikepost vertelt de Outer van Rika wat hij allemaal ziet in Zianië en op de tweede post gaat het over wat de Outer van Zianië ziet op Rika.
- Door via spel of opdrachten. Voorbeeld: op de eerste hikepost een spel over rare dingen in Zianië en op de tweede post rare gebruiken en gewoontes van Rika. Op de derde post zou je dan weer gebruiken uit Zianië terug kunnen laten komen, maar bijvoorbeeld met steeds meer begrip voor de afwijkende gewoontes van de ander, enzovoort.
- Door middel van een brief of pamflet die de scouts na een spel of hike in de tent of keukentent aantreffen.

Het verhaal speelt zich af in de toekomst, maar ook in de ruimte. Om het concreter en herkenbaar te maken voor scouts, kan je in dit verhaal natuurlijk ook een soort buitenaardse wezens toevoegen of elementen en karakters van bekende sciencefictionfilms of series verwerken.

Tot slot kan je naast de verhaallijn van het ontdekken van het andere volk, ook één of meerdere liefdesverhaallijnen laten lopen, iets wat voor de scouts aansluit bij hun belevingswereld. Naast een liefdesverhaal tussen de twee Outers, kan er bijvoorbeeld ook iets moois bloeien tussen de twee leiders van de planeten, waarbij de basis van de oplossing tot samenleven van de twee verschillende volken in de liefde tussen de twee leiders ligt.

1.5 Tips per scène

Probleem

Het begin van het verhaal kan worden weergegeven in de vorm van een nieuwsbericht. Ook kan je er voor kiezen om twee tegengestelde vormen van nieuwsberichten te laten zien. Eerst het nieuws zoals verteld op planeet Rika en dan een weergave van het nieuws op Zianië. Voorbeelden van tegengestelde vormen zijn:

- Vrolijk via een lied - zakelijk en strak
- Paniekerig - rustig
- Nieuws via audio - visuele nieuwsboodschap
- Tegengestelde boodschappen, op Rika wordt gezegd dat het een groot probleem is, op Zianië zeggen ze dat alles onder controle is en er niets aan de hand is.

Het ontstaan van het probleem en de splitsing van de aarde kan worden overgebracht door middel van een filmpje, of een docent geschiedenis die voor de klas staat. Dit deel van het verhaal kan ook al als introductie vooraf aan de RSW aan de scouts worden overgebracht, bijvoorbeeld in de vorm van een brief, een themaboekje of door het maken van een vlog die de scouts van tevoren via mail of social media kunnen bekijken.

Outers

Hierin kan de totstandkoming van de Outers worden uitgespeeld en kan je de tegengestelde manier van de twee planeten tot uitdrukking laten komen.

Rika

Om de democratische manier van Rika uit te spelen, kan je bijvoorbeeld gebruik maken van het stelsysteem dat bekend is van *Weerwolven van Wakkerdam*. Iedereen mag op iemand stemmen. Reine@Rika telt tot 3 en dan wijst iedereen iemand aan. Blanco stemmen kan ook, dan moet je je armen over elkaar vouwen. Iedereen wil wel Outer worden en stemt dus op zichzelf. Behalve Mika@Rika, die stemt als enige blanco. Daarna wordt besloten dat op jezelf stemmen niet mag (eventueel ook via een stemming). Dan besluiten de meeste mensen te stemmen op Mika@Rika, omdat hij geen Outer wil worden en dus een veilige keuze is. Hierdoor wordt Mika@Rika, hoewel hij het niet wil, de Outer namens de planeet Rika.

Zianië

De manier van tot een keuze komen van de Outer kan je uitspelen door een verhitte discussie achter de schermen van een kleine commissie uit te spelen, waarin wordt besloten dat de persoon die niet helemaal in de pas loopt wordt aangewezen als Outer. Dit wordt dan als een vaststaande mededeling naar buiten gebracht via het nieuws.

Uitnodiging

Elkaar uitnodigen verloopt natuurlijk niet direct vlekkeloos, dit kan je op verschillende manieren duidelijk maken in het theater:

- De volken spreken een andere taal, ze begrijpen de uitnodiging niet.
- De volken hebben andere normen en waarden, ze mogen een uitnodiging van de ander niet direct aannemen.
- De manier waarop de uitnodiging wordt verstuurd is van belang, er worden over en weer meerdere uitnodigingen gestuurd tot de juiste vorm is gevonden die wordt geaccepteerd. Denk hierbij aan: briefvorm, uitnodiging per raket, uitnodiging in liedvorm.

In het theater kan je dit uitspelen door twee spelers van beide planeten tegenover elkaar te zetten en op verschillende manieren zoals hierboven genoemd, een uitnodiging te overhandigen, maar je kan ook gebruik maken van een beeldscherm met een te ontcijferen vreemde taal of geluidstonen waarin de boodschap uitnodiging verwerkt is.

Inzichten

Om te laten zien hoe de Outers aan informatie komen kan je ze een organisatievergadering of een bestuursoverleg van de andere planeet laten bespioneren. Dit kan door de Outer vermoed aan te laten sluiten, of door hem te laten afluisteren vanonder de tafel of via moderne afluisterapparatuur. Een andere vorm waarin je dit duidelijk uit kunt spelen is door de Outer te laten rapporteren aan de leidster van de planeet wat ze allemaal heeft meegemaakt of bespioneert.

Spioneren op Zianië

Door de Outer meerdere (grappige) voorbeelden te laten rapporteren, kan je binnen één theatermoment al een opbouw laten zien: van eerst dingen vreemd vinden en niet begrijpen naar meer begrijpen van de ander en meer begrip tonen voor hun aanpak.

Spioneren op Rika

Ideeën om uit te spelen hoe beslissingen soms raar uit kunnen pakken zijn:

- Door het organisatiecomité voor de ontvangst is besloten om eerst desserts te serveren, dan iets met groentes, want vegetarisch is de norm. Waarom de desserts eerst komen, weet op een gegeven moment niemand meer, maar het begon ermee dat meerdere mensen de desserts de belangrijkste maaltijd vonden.
- De kunstzinnige welkomstdans dreigt te verzanden in iets waar ook verf. meerdere stijlen, vuurspuwen en inheems zingen een rol moeten krijgen. Het is dus eerder een zootje dan iets wat leuk en mooi is om naar te kijken.

Ontmoeting

Op Rika wordt natuurlijk heel hard gewerkt aan het welkom van de gasten en dat kan er op verschillende manieren uitzien:

- Ze gaan helemaal los, het wordt een chaos van verschillende uitingsvormen en kunstvormen en echt alles gebeurt door elkaar. De delegatie van Zianië kan hier dan ook niet echt iets mee. Wanneer de inwoners van Rika vragen wat de delegatie van Zianië ervan vindt, komt er dus ook geen duidelijk antwoord.
- Er wordt heel hard gewerkt aan een marcheerroutine die ze willen showen zodat de gasten zich welkom voelen. Natuurlijk gaat dat niet echt goed en wordt er steeds van alles bijbedacht, omdat ze zich niet voor kunnen stellen dat alleen maar marcheren leuk gevonden wordt. De delegatie van Zianië is blij verrast met het optreden, waardeert de inzet, maar ziet heel duidelijk dat het natuurlijk niet gaat zoals het hoort.

Ruimteschip

Een echt ruimteschip is natuurlijk een hele uitdaging. Begin niet te klein, gebruik dingen die je ook nog plek geven om theater op of in te spelen. Denk aan tafels en banken. Wanneer je een dwarsdoorsnede maakt van het schip hoef je helemaal niet zo veel met vleugels, zilveren buitenkant en dergelijke. Dan maak je een boven strook zilver en een onder strook zilver en daarin maak je de inrichting van een ruimteschip.

Voor de cockpit hoef je niet alleen aan allerlei geavanceerde computer dingen te denken. Spuit juist oude nutteloze dingen zilver, want vergeet niet dat veel scouts alleen maar platte computerschermen kennen. Een ouderwets scherm met laagje verf ziet er dus meteen niet meer uit als iets ouds, maar gewoon als iets anders.

Big Bang

Het is natuurlijk een uitdaging om dit goed weer te geven in het theater. Het kan op verschillende manieren:

- Wanneer er beschikking is over een scherm met beamer, dan zijn er hele mooie filmpjes over te vinden op het internet. Zeker als de show in de avond plaatsvindt is dat een spectaculaire manier.
- Een andere manier is om de personages vanuit het ruimteschip te laten kijken naar de Big Bang en te laten reageren. En dan alleen met licht en geluid duidelijk te maken dat er een grote knal is.
- Als visueel de big bang uitbeelden moeilijk is, kan je er ook voor kiezen dit auditief te doen. Bijvoorbeeld door middel van een radioverslag waar beide volken naar luisteren. Dit kan ook op een spannende manier, alsof het een soort sportverslag is. Op het einde een harde knal doet het natuurlijk ook altijd goed bij de scouts. Let daarbij wel op de veiligheid.

Feest

Hier mag van alles maar er kan gedacht worden aan de volgende dingen:

- Vaak vinden scouts het heel leuk als ze ook mogen mee doen. Bijvoorbeeld moppen tappen, een dansje of een liedje. Een uitdaging is dan wel om te zorgen dat iedereen een kans krijgt en het niet eindeloos duurt.
- Denk aan de verschillende karakters van het land en maak daar een mooie mix tussen.
- Wanneer de karakters er feestelijk uit moeten zien, hoeven ze niet een geheel nieuw kostuum. Geef ze bijvoorbeeld een hoed of iets met een andere kleur.
- In het theater kan je ook heel goed slingers en ballonnen ophangen om het extra feestelijk te maken.

1.6 Tips voor theater algemeen

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat zelf hard om de zelfbedachte grappen kan lachen is essentieel. Scouts zijn in een hele leuke leeftijd: platte humor mag!

- Timing is alles: geef grapjes de tijd om gesnapt te worden. Dat betekent ook niet meteen doorpraten, maar soms even een pauze laten vallen.
- Vaak gaat veel van je theatertijd verloren in het introduceren van je figuren in het verhaal. Meestal wordt het dan een heel gedoe om dat voor elkaar te krijgen. Dit los je op door een line up aan het begin te maken. De figuren komen één voor één op en een voice-over vertelt iets over ze. Als alle figuren zijn geïntroduceerd begint het verhaal pas.
- Als de mensen die je voor het thema beschikbaar hebt minder bedreven zijn in toneelspelen en teksten onthouden of als er geen tijd is om het toneel van tevoren uitgebreid te repeteren, kan je er ook voor kiezen om het themaverhaal in voorleesvorm te schrijven en door een verteller te laten lezen terwijl anderen op het toneel uitbeelden wat wordt verteld.
- Maak van te voren een vlog, hierin kan je het thema introduceren, maar dit kan je natuurlijk ook gebruiken om alle figuren vast bekend te maken bij de scouts.
- Let op: wat heel vaak gebeurt is dat acteurs door elkaar praten, dat is niet te volgen voor publiek. Daarnaast is het heel belangrijk om niet met de rug naar het publiek toe te staan. Ook dit maakt het verhaal niet te volgen.
- Wanneer je wil dat iemand boos speelt, komt het vaak krachtiger over om niet te gaan schreeuwen maar juist heel ingehouden en zacht te praten.
- Vaak is decor een moeilijk iets. We beschikken nu eenmaal niet over een Joop van der Ende toneel dat automatisch alle verschillende settings te voorschijn tovert. Kortom: wees creatief! Een hoop gereedschap en een stuk van een auto of een speelgoed auto worden een werkplaats om te sleutelen. Een infuus paal wordt een ziekenhuiskamer. Zorg met een donker doek voor een achterwand waar je achter kunt verdwijnen en ook spullen achter kunt zetten en weer bijhalen.
- Maak van meer dan alleen acteren gebruik: zang en zelfs dans maken theater levendiger! Wel alleen doen als de zang redelijk zuiver is en de dans redelijk strak.
- Tot slot komen we nog een keer terug op het plezier: hou ruimte voor last minute dingen die tijdens het kamp gebeuren nog te verwerken in het theater, maar ook om grappen die niet in het script staan maar wel tijdens het repeteren op komen borrelen ruim baan te geven.
- Kom je er echt niet uit? Vraag om hulp, denk aan de lokale theatervereniging, of mail de spelspecialisten via spelspecialisten@scouting.nl. Via de spelspecialisten kan je ook in contact komen met het theaterteam van de LSW.

2 Activiteiten

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met speldraad 'Opposites attract'. Ieder activiteitengebied bevat daarnaast een aantal volledig uitgewerkte voorbeeldactiviteiten.

2.1 SL – Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, het cultureel erfgoed en de maatschappij horen in het activiteitengebied Samenleving thuis. Laat scouts met elkaar overleggen op welke wijze zij een bijdrage kunnen leveren aan de maatschappij en hoe ze die doelen gaan bereiken en in stand houden. Scouts kunnen zich als groep inzetten bij maatschappelijke activiteiten.



2.1.1 Activiteitengebied in thema

Je eigen omgeving

De weg vinden in je eigen omgeving op je eigen planeet. De Outers gaan op onderzoek uit om de planeet van de ander te ontdekken. Hoe lukt het hen daar de weg te vinden? Welke technieken worden gebruikt om de weg te vinden in de bekende omgeving en wat doen de Outers om de weg te vinden op de onbekende planeet?

Cultureel erfgoed

Wat zijn de belangrijke en bekende en gebouwen van je planeet en wat zijn de verschillen met de bekende gebouwen op de andere planeet? Wat zijn de overeenkomsten in de gebouwen? Het regeringsgebouw op Rika ziet er heel anders uit dan het regeringsgebouw van Zianië en ook de gebouwen waar religie wordt beoefend: op Rika zijn vele verschillende religieuze gebouwen, op Zianië is maar één godsdienst. De overeenkomst is dat op beide planeten regeringsgebouwen en religieuze gebouwen aanwezig zijn, die ergens eenzelfde oorsprong hebben op aarde.

Op de planeet Rika wordt heel veel aan expressie gedaan, iedereen wordt aangemoedigd om een vorm van kunst te beoefenen. Op de planeet Zianië is de vrijetijdsbesteding veel meer gekaderd, alleen bepaalde vormen van kunst en expressie worden geaccepteerd en beoefend, dit lijkt erg tegengesteld maar de onderliggende overeenkomst is de gezamenlijke oorsprong die deze kunstvorm op aarde had.

Maatschappij

Ga op zoek naar de verschillen in de manier waarop de samenleving op de twee planeten is ingericht, maar ook naar de overeenkomsten. Op planeet Rika is een soort hippieklimaat, alles wordt samen beslist, iedereen mag zichzelf en alles ontdekken en ontplooien, alles is gericht op samen en met iedereen. Op Zianië is alles heel strak ingericht, er is een absoluut leider die alle beslissingen neemt en iedereen heeft hetzelfde geloof. Hoewel het lijkt of iedereen op deze planeet op zichzelf is, is ook deze planeet erg gericht op samen.

2.1.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Kijk met de inrichting van je terrein naar de verschillen van de twee planeten. Geef verschillende ploegen een opdracht mee om op tegengestelde manier hun kampterrein in te richten waarmee je kenmerken van de samenleving naar voren kunt laten komen.

2.1.3 Verwerken in activiteiten

- Richt je in het bedenken van activiteiten op tegenstellingen.
- Het verhaal gaat over twee verschillende samenlevingen, ook in de Nederlandse samenleving hebben we te maken met verschillende gebruiken en culturen, hoe gaan we hier mee om? Wat zijn de tegenstellingen? Wat zijn de overeenkomsten?

2.1.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SL1: Gehaaste samenleving

Doel van de activiteit

Oefenen met het inschatten van tijd.

Beschrijving van de activiteit

Op de planeten Rika en Zianië komt steeds meer tijdsdruk voordat de planeten gaan botsen, iedereen gaat dus steeds gehaaster leven, maar hoe snel kun je bepaalde activiteiten eigenlijk doen? De scouts oefenen met een inschatting maken van tijd.

De scouts spelen in twee ploegen tegen elkaar. Ze bieden tegen elkaar op hoe snel ze een opdracht uit kunnen voeren. De ploeg die de laagste tijd biedt mag de activiteit uitvoeren. Lukt het binnen de tijd hebben ze een punt, lukt het niet dan gaat het punt naar de andere ploeg. Ze krijgen om de beurt een opdracht vanuit Zianië en vanuit Rika, dus een strakke, rechtlijnige opdracht of juist een losse opdracht. Hieronder een aantal voorbeeld opdrachten.

- Voorwerpenopdracht van Zianië: Binnen hoeveel tijd kun je 20 blokken stapelen?
- Voorwerpenopdracht vanuit Rika: Binnen hoeveel tijd kun je 20 ringen naar de overkant rollen?
- Dansopdracht vanuit Zianië: Strak lopen, voetje voor voetje, hoe snel kun je een bepaald stuk afleggen?
- Dansopdracht vanuit Rika: Los dansen, verplaatst je zonder je voeten van de grond te tillen.
- Kledingopdracht vanuit Zianië: Hoeveel stropdassen kun je knopen binnen 2 minuten?
- Kledingopdracht vanuit Rika: Hoeveel hoeden kun je op je hoofd stapelen binnen 2 minuten

Vorbereiding

- Opdrachten maken en van te voren uitvoeren om de haalbaarheid te testen.
- Materialen klaarleggen.

Materiaal

- Alles wat je nodig hebt om de opdrachten uit te kunnen voeren
- Stopwatch

SL2: Heden en verleden (te gebruiken tijdens de hike)

Doel van de activiteit

Scouts ervaren hoe verschillend en bevoorrecht ze zijn ten opzichte van de samenleving van vroeger.

Beschrijving van de activiteit

De scouts krijgen de opdracht om per ploeg zoveel mogelijk paren van foto's te maken, waarbij er een van vroeger is en een van nu. Het is wel de bedoeling dat deze foto's direct na elkaar worden genomen, dus niet eerst een heleboel moderne zaken en dan op zoek naar de tegenstelling van vroeger.

Materiaal

- Per ploeg een digitale camera (zet deze op de ploeg uitrustingslijst).

Tips en veiligheid

- Let op waar je gaat staan als je gaat fotograferen en loop nooit achteruit zonder te kijken.
- Haal het leukste paar foto's er uit om voor iedereen zichtbaar te maken. Prijs voor de meest originele, onwaarschijnlijke of mooie foto?

2.2 VG – Veilig & Gezond

Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel).

2.2.1 Activiteitsgebied in thema

Koken en voeding

Wat is gezond eten, wat is ongezond en waar ligt de grens? Iets wat als gezond wordt gezien kan in de verkeerde hoeveelheid toch erg ongezond zijn voor je lichaam. Bovendien kan eten zowel gezond als ongezond tegelijkertijd zijn, zoals een appel die veel gezonde bouwstoffen bevat, maar slecht is voor je tanden. Ook de balans tussen lijnen voor je gezondheid en te weinig eten waardoor je een eetstoornis ontwikkeld kan een dunne lijn zijn.

Hygiëne

Je kunt op verschillende manieren met hygiëne omgaan. Op Ziāniē zijn hele strakke regels en schema's opgesteld hoe met hygiëne om te gaan. Zo hebben ze een strak schema voor het ophalen van afval; op gezette tijden kan afval worden ingeleverd of pas worden ingeleverd als de zak vol is. Hoe los je het op als de zak nog niet vol is op het inlevermoment? Dit kan natuurlijk door samenwerking met andere ploegen. Rika daarentegen probeert zoveel mogelijk afval te beperken door alles te hergebruiken.

Veiligheid

De twee planeten kennen tegenovergestelde manieren om met veiligheid om te gaan. Op Rika wordt de veiligheid bepaald door met elkaar te overleggen hoe je zorgt dat het veilig blijft. In Ziāniē worden strakke regels van boven opgelegd. Deze regels zijn wel grondig onderzocht door de experts op het veiligheidsgebied. Wat is de reden dat die regels zijn opgelegd? Ga je deze regels blindelings volgen of ga je onderzoeken wat de onderliggende reden is dat deze regel is ingevoerd?

EHBO

Welke tegenstellingen heb je in de EHBO? Wanneer moet je bij een behandeling koelen en wanneer is warmte juist de beste oplossing? Wat doe je bij een verbranding? Je moet koelen, maar niet met ijs terwijl dat een logische tegenstelling zou zijn. Ga met de scouts op zoek naar deze tegenstellingen en de redenen die achter de verschillende behandelingen zit.

Middelengebruik

Er zijn veel tegenstellingen in drugs. Denk maar aan verdovende drugs zoals alcohol of oppeppende drugs als cafeïne. Er zijn natuurlijke drugs die je in de natuur kan vinden, maar er zijn ook synthetische drugs die door de mens zijn geproduceerd. Ga met de scouts in gesprek over wat voor verschillende drugs er zijn en wat de werking ervan is. Benoem de gevaren van drugs. Hoe zou Rika drugs proberen uit te bannen en hoe gaat dat dan denk je in Ziāniē?

Omgaan met elkaar

Ontdek de andere samenleving. Wat voor regels spreek je met elkaar af en wat zijn de regels van de andere planeet? Welke regels zijn tegenstellingen en waar zitten toch overeenkomsten? Hoe zou je het beste van deze twee werelden kunnen samenvoegen en tot een compromisregel kunnen komen?

2.2.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Mindfulness versus strakke ochtendgymnastiek.
- Sluit aan bij de actualiteit; welke tegenstellingen zijn er nu in de wereld? Denk aan Amerika versus Rusland. Met het nieuwe beleid van Trump is de tegenstelling met Putin vergroot. Of zij ze juist dichterbij elkaar gekomen?
- Bedenk een alternatieve schijf van 5 die het tegenovergestelde is.
- Defensie of offensie; op welke manier verdedig je je land?



2.2.3 Verwerken in activiteiten

- Het kennen welke drugs natuurlijk en synthetisch zijn. Glijdende schaal van meest natuurlijke drug naar meest synthetische drug.
- Nodig iemand van een EHBO-vereniging uit, en haal die kennis van buiten bij Scouting binnen. Laat deze persoon zijn kennis delen en verhalen vertellen over heldendaden die hij heeft verricht bij het helpen van anderen.
- Doe een activiteit of groepsgesprek over verschillende stimulerende middelen. Waar krijg je extra kracht of energie van, maar wat zit er allemaal in die middelen wat weer een slechte invloed heeft op je binnenste. Denk aan drugs en energiedrankjes.

2.2.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

VG1: EiHBO (ploegenstrijd of postactiviteit)

Doel van de activiteit

Door middel van de gegeven materialen je ei beschermen tegen breken.

Beschrijving van de activiteit

De twee planeten van Rika en Zianië gaan tegen elkaar botsen. De botsing willen we graag overleven dus gaan we de planeten tegen de botsing beschermen. De bedoeling is om met je team je ei die de planeet moet voorstellen in te pakken. Hiervoor heeft iedere ploeg een beperkt aantal materialen. Laat de scouts zelf bedenken hoe ze dit het best kunnen aanpakken. Hoe kan je voorkomen dat je ei stuk gaat als je botst?

Nadat twee ploegen klaar zijn gaan ze het tegen elkaar opnemen door met het eipakket een parcours af te leggen met aan het einde (het eipakket) een val van hoogte of met de ruggen tegen elkaar duwwedstrijd. Wanneer geen van beide eieren gesneuveld is, moet er opnieuw met de eieren gerend worden.

Voorbereiding

- Materialen klaarleggen.

Materiaal

- Eieren
- Verschillende knutselmaterialen om je ei mee in te pakken, zoals papier, karton, rietjes, tape, touw, satéstokjes, bubbelpastic, enzovoorts.

Tips en veiligheid

- Als dit praktischer zo uitkomt kan er voor gekozen worden om in plaats van de eieren te gooien, deze van een hoogte te laten vallen.
- Optie om een ploeg alleen zachte en de andere ploeg alleen harde materialen te laten gebruiken om de verschillen te benadrukken.
- Zorg ervoor dat het ei niet zo dik wordt ingepakt dat het niet meer te zien is of het ei wel of niet gesneuveld is.

VG2: Tegenstellingen botsen (subkampspel of ploegenstrijd)

Doel van de activiteit

De voorwerpen van de andere partij krijgen via het smokkelspel met twee verschillende type voorwerpen.

Beschrijving van de activiteit

Rika heeft natuurlijke kruiden met een genezende werking en Zianië heeft zeepjes die alles schoon en hygiënisch houden. Beide planeten zijn er achter gekomen dat ze datgene wat ze zelf niet hebben

best goed kunnen gebruiken. Om hieraan te komen worden de voorwerpen gesmokkeld. Volgens Zianië gaat dit niet volgens de strenge importregels en Rika vindt dat het eerlijk moet worden verdeeld, dus proberen ze elkaar tegen te houden. De voorwerpen hebben een waarde van 1 tot 5 waardoor sommige meer waard zijn dan anderen. Ook is er een bron (= vlag) die ze moeten verdedigen, want als die wordt gestolen, zullen ze zonder zitten.

Vorbereiding

- Smokkelmateriaal verzamelen of kaartjes maken.
- Uitwerking maken van de regels en ruilmogelijkheden van het spel voor zowel de scouts- als de medewerkersbriefing.
- Geschikte locatie uitzoeken waar het spel gespeeld kan worden, let daarbij op voldoende beschutting voor de scouts om ongezien te kunnen verplaatsen.

Materiaal

- Natuurlijke kruiden en zeepjes of kaartjes hiervan.
- Vlag die de bron van de kruiden en zeepjes voorstelt.

Tips en veiligheid

- Dit spel kan uitgebreider gemaakt worden door een extra inruilelement toe te voegen. Bijvoorbeeld van bepaalde kruiden kan zeep worden gemaakt, twee verschillende kruiden kaartjes kunnen worden ingewisseld voor een zeepje. Maar als je bijvoorbeeld een zeepje en een ander chemisch stofje inlevert kan uit de zeep weer het kruidenextract worden gehaald, deze twee kaartjes kun je dus weer inwisselen voor een kruid. Dit ruilsysteem kun je zo uitgebreid maken als wenselijk.
- Om het smokkelen spannender te maken kan een tikker worden toegevoegd zodat de scouts tijdens het smokkelen extra voorzichtig moeten doen om te voorkomen dat ze worden betrappt en getikt.

2.3 EXP – Expressie

In het activiteitengebied Expressie gaat het over jezelf uiten in vele mogelijke vormen. Deze vormen kunnen tegengesteld zijn aan elkaar, maar het mooie van expressie is dat dit ook weer nieuwe creatieve dingen op kan leveren.



2.3.1 Activiteitengebied in thema

Dansen en muziek maken

Er zijn vele verschillende soorten en stijlen van muziek en dansen. Ook de stijlen op de planeten Rika en Zianië zijn elkaars tegenovergestelde. Dat deze stijlen erg van elkaar verschillen, wil niet zeggen dat ze niet samen kunnen gaan. Ga met de scouts op zoek naar hoe tegengestelde stijlen samen kunnen worden gevoegd tot een aantrekkelijk geheel. Denk ook aan verschillende soorten ritmes, nieuwe dans- en muziekstijlen en verschillende aantallen mensen (doe je het alleen, of in een groep).

Grafische technieken en handvaardigheid

Grafische technieken kunnen worden ingezet om de verschillen tussen de twee volken aan de buitenwereld kenbaar te maken. Er zijn verschillende materialen en gereedschappen waarmee je uitdrukking kunt geven aan de eigenheid en gebruiken van jouw eigen volk. Technieken die je kunt gebruiken zijn: een striptekening maken, foto's printen, stempelen, sjabloneren of spatten, of er een scrapbook van maken. Ook is het leuk om de scouts kleding te laten ontwerpen en maken voor hun eigen volk. Tegenstellingen in expressie kunnen ook zitten in materialen en kleuren. Geef de scouts uitleg over de kleurenkring en laat ze in hun creaties iets doen met de complementaire kleurcontrasten.

Filmen en fotograferen

Maak foto's van tegenstellingen. Welke tegenstellingen horen bij elkaar? De Outers maken op hun verkenningstocht natuurlijk foto's van de 'vreemde' dingen die ze tegenkomen van de andere samenleving. Hier kan een collage van worden gemaakt om dit aan de rest van het volk te exposeren. Maak een filmpje over je eigen volk, wat zijn de gebruiken, gewoontes en tradities van je eigen volk.

Schriftelijke expressie

De Outers gaan op verkenning om de onbekende planeet te ontdekken. Zij maken natuurlijk een logboek waarin ze alles schrijven wat ze ontdekken en mee hebben gemaakt om hier uitgebreid verslag van te kunnen doen aan hun eigen volk.

Geef de scouts de opdracht een gedicht te maken met de tegenstellingen tussen de verschillende volken en planeten, maar ook juist wat daar de aantrekkingskracht van is.

Toneelspelen

Bij toneelspelen kruip je in de huid van ander. Jullie hebben al wat dingen geleerd van het andere volk, zou je kunnen doen alsof je bij het andere volk hoort?

2.3.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Je kunt het thema terug laten komen in de aankleding van het subkamp en het 'ploegplekkie'.
- Het is ook leuk om subkampnamen aan te passen aan de twee planeten of volken.
- Ontwerpen van je eigen planeetvlag of -logo.

2.3.3 Verwerken in activiteiten

- Verwerk de complementaire kleurcontrasten in de activiteiten of aankleding.
- Werk met verschillende tegengestelde materialen, bijvoorbeeld klei - steen of waterverf - olieverf.
- Laat de scouts een stripverhaal maken over de ontdekkingsstocht naar de andere planeet.
- De ploeg schrijft een artikel om hun eigen Scoutinggroep in de plaatselijke krant te promoten (maximaal 100 woorden).
- De scouts maken een eigen themalied en voeren dit op.

2.3.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

EXP1: Optreden uit je comfortzone (avondactiviteit of postenspel)

Doel van de activiteit

Scouts laten zich zien op een creatieve manier.

Beschrijving van de activiteit

Maak met je ploeg een optreden waarin je 2 tegengestelde stijlen bij elkaar laat komen, zoals bijvoorbeeld een rapnummer combineren met operamuziek, of een hardstyle beat met klassieke muziek. Het kan ook een toneelspel zijn. Combineer humor in een drama verhaal, of mime met een extreem veel pratende cabaretier.

Vorbereiding

- Optredens bedenken en instuderen.
- Eventueel kun je de scouts een in het thema passende uitnodiging sturen om een activiteit voor te bereiden.

Materiaal

- Podium waar de scouts kunnen optreden
- Zaal of ruimte voor het publiek
- Geluidsinstallatie

Tips en veiligheid

- Als je geen tijd hebt om de scouts iets voor te laten bereiden kan je ze ook vragen om een optreden te improviseren of om ter plaatse iets te maken, bijvoorbeeld op een hikepost. Om het ze makkelijker te maken kun je ze een gerichte opdracht geven. Bijvoorbeeld om een liedje te maken met twee tegengestelde stijlen, rap en klassieke zang.

EXP2: Emotionele ontmoeting: improvisatietheater drie in de pan (avondspel of workshop)

Doel van de activiteit

Expressie uiten met verschillende emoties.

Beschrijving van de activiteit

Twee personen spelen een scène met een locatie en een relatie vanuit het publiek van ongeveer 1 minuut. Daarna spelen ze de scène achtereenvolgens nog 2x, telkens met een tegengestelde emotie, of met een andere tegenstelling zoals snel - langzaam, groot - klein of hard - zacht.

Vorbereiding

- Lijstje met verschillende emoties en andere tegenstellingen opstellen.

Materiaal

- Ingrediënten van publiek: een locatie, een relatie en tussendoor emoties of andere tegenstellingen.

Tips en veiligheid

- Als je met improvisatietheater aan de gang gaat, is het altijd goed om eerst wat opwarmingsoefeningen te doen zodat de scouts zich veilig voelen en los komen om zich expressief te uiten. Denk hierbij aan simpele theatervormen, zoals het dirigentspel of woorden of activiteiten uitbeelden
- Belangrijke regels bij theatersport zijn:
 - Niet blokkeren – als iemand iets zegt, dan is dat zo. Je kan niet meer zeggen dat het niet zo is. Als iemand zegt dat je een mooie roze trui aan hebt, dan heb je een mooie roze trui aan. Het is op dat moment verboden te zeggen dat dat niet het geval is.
 - Niet beledigen – je mag geen mensen uit het publiek persoonlijk beledigen, de grond in stampen of op een of andere manier kwetsen.

EXP3: Vlog je volk (overkoepelende opdracht tijdens de RSW of hike)

Doel van de activiteit

Bewust worden van gewoontes en gebruiken en deze vastleggen.

Beschrijving van de activiteit

Maak een vlog over de eigen cultuur van jouw volk of planeet om aan het andere volk te laten zien. De scouts kunnen per groep of ploeg de opdracht krijgen om zelf na te denken over hoe hun volk leeft en welke gebruiken en gewoontes er bij hen zijn. Dit kan worden geïnspireerd op de volken zoals beschreven in het themaverhaal, maar als inspiratie vorm kan ook het spel 'cultureluur' worden gebruikt. Dit is terug te vinden in de activiteitenbank van Scouting Nederland:

<https://activiteitenbank.scouting.nl/index.php/component/k2/item/374-cultureluur>

Vorbereiding

- Vlog maken om de scouts uit te nodigen tot deze opdracht.
- Het spel cultureluur spelen ter inspiratie.

Materiaal

- Camera of mobiele telefoon.

Tips en veiligheid

- Wanneer je gewoontes en gebruiken verzint, kan het niet gek genoeg zijn. Hoe creatiever, hoe leuker!
- Maak duidelijke afspraken over wat gewenste en ongewenste situaties zijn om te filmen, zodat alle scouts in hun waarde worden gelaten in de vlag.
- Maak afspraken over waar en met wie de vlog gedeeld wordt, zodat de privacy van alle scouts voldoende gewaarborgd wordt.

2.4 ID – Identiteit

Alle activiteiten die te maken hebben met zelfbeeld, groepsidentiteit en levensovertuiging. Scouts denken na over hun eigen identiteit. Wat maakt ze bijzonder, of anders dan de anderen? Natuurlijk speelt levensovertuiging hier een belangrijke rol in. Durven ze zich helemaal bloot te geven? Ook alle ploegen en supkampen hebben een eigen identiteit. Dat begint al met een passende (thema)naam voor het team (of subkamp).



2.4.1 Activiteitsgebied in thema

Zelfbeeld

Scouts zijn vaak al erg bezig met wie ze zijn, hoe ze eruit zien, en wat anderen daarvan vinden. Laat jij je 'echte zelf' altijd naar buiten komen? Wat heb je daarvoor nodig? Of is die 'echte zelf' misschien ook wel elke keer anders: zijn er bijvoorbeeld verschillen in wie je bent op Scouting, op school, thuis, op straat, op je sportclub, etc.?

Hoe denken scouts over het dragen van hun Scoutfit? En hoe denken hun vrienden van buiten Scouting daarover? Voel je je anders als je je Scoutfit aan hebt? Maakt de Scoutfit onderdeel uit van de identiteit van de scouts? Wat maakt hen wie ze zijn? Wat als daar opeens iets van zou wegvallen? Maar denk bijvoorbeeld ook aan: wat vind jij leuk aan de ander? Lijkt de ander juist veel of weinig op jou? Wat heb je de ander zien doen, wat je eigenlijk zelf zou willen proberen? Wat vind jezelf zo leuk, dat jij eigenlijk vindt dat iedereen dat zou moeten doen.

Groep

Elke ploeg heeft zijn eigen identiteit. Samen sta je sterk, maar diversiteit maakt je sterker. Wat zijn typische 'inside'-dingetjes voor de ploeg, speltak of groep en hoe verschilt dit van andere groepen? Wanneer ben je echt deel van de club? Wat zijn de verschillen binnen de groep en waarin vullen jullie elkaar aan?

Levensovertuiging

Levensovertuiging speelt een belangrijke rol in wie je bent. Wat jij als persoon belangrijk vindt in het leven, bepaalt voor een groot deel hoe jij je leven leidt. Veel waarden delen de meesten van ons wel met elkaar, maar wat betekent het als deze waarden niet gelijk zijn? We leven in een wereld met steeds veranderende levensovertuigingen. Blijft het dan mogelijk om je eigen waarden te parkeren en je in die van een ander in te leven?

Denk aan alle verschillende vormen van het christendom die we in Nederland hebben. Wat zijn nu eigenlijk de verschillen en waarin zijn ze gelijk? Zijn de verschillen tussen deze christelijke stromingen kleiner dan de verschillen tussen bijvoorbeeld het christendom en de islam of andere geloofsovertuigingen?

2.4.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Scouts kunnen zich als ploeg onderscheiden door een eigen naam, vlag, yell, etc. Laat ze hierin hun eigen kwaliteiten naar voren brengen. Voorbeelden van kwaliteiten: goed in koken, meelevend, wijs, heldhaftig, routetechnieken, creatief, avontuurlijk, doelgericht, grappig etc.

- Scouts moeten laten zien dat ze een bepaalde kwaliteit bezitten voordat ze een ander kamp mogen bezoeken.

2.4.3 Verwerken in activiteiten

- Schrijf van de wet of belofte elke woord apart op een A4'tje. Laat de ploeg de wet of belofte zo snel mogelijk weer in elkaar leggen.
- Scouts kunnen vrienden maken met andere subkampen. Dit kunnen zij dan 'bewijzen' door het maken van een paspoort. Hierin kunnen zij dan stempelafdrukken verzamelen van de verschillende subkampen/kwaliteiten.

2.4.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

ID1: Scout cards against humanity

Beschrijving van de activiteit

Voordat de scouts gaan kennismaken met de Outers is het belangrijk om elkaar op een ongewone manier te leren kennen. Dit gaan ze doen door op een scouts manier *Cards against humanity* te spelen. Elke scout krijgt tien antwoordkaarten. Degene die net jarig is geweest trekt een vraagkaart (deze liggen op een apart stapeltje) en hij stelt de vraag hardop. De scouts geven antwoord op de vraagkaart met een van de witte kaarten die ze in hun hand hebben. Daarna pakken ze een nieuwe kaart. De kaarttrekker beslist welk antwoord het grappigste antwoord is. Dan trekt deze scout de volgende gekleurde vraagkaart. Besluit zelf wanneer het spel is afgelopen, er is geen winnaar.

Vorbereiding

- Beschrijf op de ene kleur kaarten een aantal gekke vragen Voorbeelden:
 - Wat vind je in mijn tuin?
 - Mijn lievelingsfilm is...
 - Mijn badkamer ruikt naar...
 - Mijn favoriete schoolvak is...
 - Het lekkerste snoepje vind ik...
 - Het leukste spel is...
 - Later word ik...
 - Ik zou wel een rol in de serie ... willen spelen
 - Mijn hobby is...
 - De allerslechtste allertijden is....
 - Mijn docent / leiding heeft advies nodig over...
 - Een goede tip: verras iemand met...
 - Wat is die geur?
 - Mijn lievelingseten is...
 - Een leuke sport is...
 - Mijn favoriete vakantieland is...
 - Een goede maaltijd bestaat uit...
 - Een goed voorbeeld is....
 - Scouts zijn...
- Beschrijf op de andere kleur kaarten een aantal gekke antwoorden. Voorbeelden:
 - Hondenpoepzakjes
 - Donald Trump
 - Sinas met een parasolletje
 - Uien
 - Saboteurs
 - De jeugd van tegenwoordig
 - Mijn broertje plagen
 - Pukkels
 - Bikkels
 - Kierewiet
 - Pluizig
 - Koffiedik kijken
 - Gevaarlijk
 - Klaas Vaak
 - Goede tijden, slechte tijden
 - Melig
 - Voldemort
 - Patatje Joppie
 - Justin Bieber

Materiaal

- Set blanco kaartjes in twee verschillende kleuren.

Tips en veiligheid

- Tip: de volwassen variant is wat groffer (zie hier <https://cardsagainsthumanity.com/>). Probeer het dus wel (een beetje) netjes te houden voor jouw scouts. Bedenk dat je voor 20 scouts minstens 200 vragen en 400 antwoordkaarten nodig hebt. Je kunt dit spel ook spelen in groepjes van 5. Dan heb je ongeveer 45 vragen en minimaal 100 antwoordkaarten nodig.

ID2: Complimentenspel

Beschrijving van de activiteit

Een ander spel om elkaar beter te leren kennen is het complimentenspel. Elke scout schrijft op een briefje waar hij/zij goed in is. Vervolgens worden de briefjes ingenomen en wordt er een stapel van gemaakt. Om de beurt pakken de scouts een briefje en raden ze van wie het briefje zou kunnen zijn. De scout legt het briefje voor een andere scout. Als de stapel leeg is, volgt er een tweede ronde. Hierin gaat de scout die het briefje heeft gekregen zeggen of die wel of niet bij hem of haar hoort en wordt dus duidelijk van wie het briefje eigenlijk was. Door dit spel te spelen, krijgen scouts andere inzichten in zichzelf en geven vaak ongemerkt complimenten, door goede eigenschappen aan andere toe te kennen.

Materiaal

- Blanco kaartjes

ID3: Indergram jezelf en de ander

Beschrijving van de activiteit

Scouts bedenken per ploeg een indergram om zichzelf te verkopen. Dit is eigenlijk een soort contactadvertentie. De indergram kan gaan over hoe zij als ploeg overkomen, wat zij belangrijk en mooi vinden in zichzelf en aan een ander. Bijvoorbeeld: willen ze de beste zijn, slim zijn of goed kunnen samenwerken, wat vinden zij belangrijk in de ander?

Materiaal

- Papier
- Pennen, potloden, verf, etc.

2.5 UST – Uitdagende Scoutingtechnieken

Hieronder vallen de vaardigheden in overleven, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als 'typisch Scouting' zullen zien. Bij de scouts draait het erom dat je deze technieken zelfstandig, op een goede manier leert beheersen en in goede samenwerking binnen je ploeg elkaar versterkt en dingen leert. Iedereen heeft wel iets waar hij of zij het sterkst in is. Tijdens de Scoutingwedstrijden worden deze technieken standaard getoetst.



2.5.1 Activiteitsgebied in thema

Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken

Vuurtje stoken en primitief koken zijn activiteiten die op Rika regelmatig worden gedaan, de bewoners komen spontaan bij elkaar en maken het samen gezellig. Ook op Zianië houden ze wel van een feestje, maar daar wordt alles alleen heel strak georganiseerd. Er is een duidelijke taakverdeling; wie hakt het hout, wie is verantwoordelijk voor het vuur en wie verzorgt de maaltijd die op het vuur kan worden bereid. Alle ingrediënten voor een gezellige kampvuuravond zijn op beide planeten aanwezig.

Kaart, kompas en routetechnieken

Een kompas is natuurlijk het ultieme voorbeeld van Opposites attract, de magnetische kracht die de tegenpool aantrekt. Wellicht ligt hier ook wel de oorzaak van de op handen zijnde big bang. Outers van de twee planeten gaan op verkenning op de andere planeet. Maar hoe vinden ze de weg naar die planeet en hoe navigeren ze op als ze eenmaal op de vreemde planeet zijn aangekomen? Een

bekende routetechniek werkt op de andere planeet natuurlijk tegenovergesteld! Maak de routetechnieken voor de scouts extra uitdagend door ze te spiegelen of door ze tegengesteld op te schrijven, bijvoorbeeld links is rechts en andersom, of noord is zuid en oost is west.

Schiemannen en pionieren

Pionieren kan je op verschillende manieren aanpakken, maak je van tevoren een uitgebreid plan compleet met bouwtekening en voorbeeldobject in het klein, zoals ze dat waarschijnlijk op Zianië zouden aanpakken? Of pak je een lading palen en touwen en ga je aan de slag en dan zie je wel wat het eindresultaat wordt? Ook pionieren in tegenstellingen past binnen het thema, denk aan pionieren in het groot of klein, of in spiegelbeeld.

Kamp/bivak

Planet big bang, er is een ramp op komst! Hoe ziet de planeet er uit na de botsing? Wat is er nog over van de woningen? Om je voor te bereiden op deze ramp is het belangrijk dat er wordt geoefend in de vaardigheid een kamp op te bouwen en hoe je op een veilige manier kunt bivakkeren in de buitenlucht.

Seinen

Ieder land en volk heeft zijn eigen taal met zijn eigen woorden en letters. Ook de planeten Rika en Zianië hebben hun eigen taal, met natuurlijk ook hun eigen geheimtaal. Lukt het de scouts om de taal van de ander te ontcijferen en met elkaar te communiceren? En hoe zit het met de geheimtaal van de andere planeet? Het is een nog grotere uitdaging om de geheime boodschappen van de andere planeet te kunnen ontcijferen. Maar wie weet zit er ook wel weer een bepaalde overeenkomst in de opbouw van de verschillende talen en is dat de sleutel tot succes.

Zeilen, varen, kanoën, kayakken, roeien en wrikken

Water op de planeet, is dat er eigenlijk wel op de andere planeet? Hoe gaan ze er daar mee om? Welke watervoertuigen worden op de andere planeet gebruikt? Wat zijn de verschillen en de overeenkomsten? Als je boten tot je beschikking hebt kun je deze ombouwen en inzetten als ruimteschepen waarmee de Outers de andere planeet gaan ontdekken.

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

Luchtvaart en ruimtevaart is volop aanwezig in het thema van dit jaar. Met welke ruimtevaartuigen gaan de Outers op verkenning naar de andere planeet? Hoe werkt deze techniek? Dit thema is de uitgelezen mogelijkheid om scouts meer wegwijs te maken in de lucht- en ruimtevaarttechniek. Hoe ziet het huidige zonnestelsel eruit en waar in het heelal bevinden zich de planeten Rika en Zianië?

2.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Pionier een groot centraal object wat een groot ruimteschip voorstelt waarin de Outers de andere planeet gaan ontdekken.
- Geef de scouts de opdracht de keukentent te pionieren in de vorm van een ruimteschip.
- Pionier twee pionierobjecten met tegenstellingen. Rond - vierkant, groot - klein, geordend - chaotisch.
- Schrijf de naam van het thema of van de planeten in codetaal, de taal van de onbekende planeet, op het entreebord.

2.5.3 Verwerken in activiteiten

- In hiketechnieken kun je veel doen met tegenstellingen. Denk aan spiegelen, omgekeerde routes of aankleding met complementaire kleurcontrasten.
- Speel levend stickhero, hét spel dat veel op Zianië wordt gespeeld (download de app en ontdek zelf hoe verslavend leuk het is). Laat de scouts in de levende versie verschillende

virtuele afgronden overbruggen waarbij ze eerst moeten inschatten welke lengte pionierpaal ze daarvoor mee moeten nemen en in moeten zetten als brug.

- Seinen vanuit het ruimteschip. Wat is de boodschap van het andere volk, komen ze wel in vrede?
- Wedstrijd vliegtuig gooien. Papieren vliegtuigjes als ruimteschepen. Wie komt het dichtst bij de onbekende planeet?
- Wedstrijd tussen de twee volken. Welk volk bouwt de beste schepen? De scouts bouwen hun eigen vlot. De ploeg die het eerst droog aan de overkant is wint.
- Als Outer op een vreemde planeet loop je natuurlijk de kans dat je als spion wordt gezien en wordt opgepakt. Hoe ontsnap je dan weer uit een goed beveiligde vreemde gevangenis? Maak een escaperoom met Scoutingtechnieken. Bijvoorbeeld morsecode ontcijferen voor de volgende aanwijzing of touwtje doorbranden om een kaart te vinden die buiten bereik hangt.

2.5.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

UST1: Sign out of space (postenspel)

Doel van de activiteit

Afstemmen van verschillen in communicatie door te seinen met vlaggen.

Beschrijving van de activiteit

Laat een ploeg een simpele boodschap opstellen met semafoor seinen. Geef de ploeg aan de overkant van het veld een blad met het semafoor alfabet maar dan gespiegeld. De ploeg seint de gemaakte boodschap over aan de ploeg aan de overkant. Lukt het de ploeg aan de overkant om deze boodschap in spiegelbeeld te ontcijferen? Hoe en wanneer komen ze erachter dat de andere ploeg een 'andere taal' spreekt?

Vorbereiding

- Semafoor alfabet uitprinten
- Semafoor alfabet spiegelen en uitprinten

Materiaal

- Semafoor vlaggen
- Semafoor alfabet
- Pen en papier

Tips en veiligheid

- Dit kan ook met ander soort seinboodschappen zoals morse of een zelfgemaakt geheimschrift.

UST2: Go into space (postenspel)

Doel van de activiteit

Creatief omgaan met pioniertechnieken om de raket zo hoog mogelijk te laten komen.

Beschrijving van een routetechniek: Is dat wel duurzaam?

Raketwedstrijd waarbij met behulp van pioniertechnieken een raket lanceerbasis wordt gemaakt. Dit kan in het groot met echte pionierpalen en een katapulttechniek, of in het klein worden gepioneerd met behulp van elastiek. Als de lanceerbasis gereed is kan het lanceren beginnen. Met welke lanceerbasis komt de raket het hoogst of het verst?

Vorbereiding

- Maak een of meerdere stevige raketten die meerdere malen kunnen worden afgevuurd op verschillende lanceerbases.

- Bouw van tevoren een keer de katapult en probeer hem uit om de werking in de praktijk te testen zodat je de kinderen kunt ondersteunen een werkende katapult te bouwen.
- Zorg voor een duidelijk ontwerp of voorbeeld: <http://bit.ly/2veteD0>

Materiaal

- Pionierpalen (of dunne rondhout stokjes of bamboe voor minipionieren)
- Touw (of elastiek voor minipionieren)
- Knutselmateriaal voor raket; bijvoorbeeld een lege fles
- Afstandsmeter

Tips en veiligheid

- Je kunt de scouts ook zelf een raket laten pionieren van licht materiaal waardoor het ook echt kan 'vliegen'.
- Zorg dat de raket niet van te zwaar materiaal is. Zo komt de raket verder en komt het minder hard aan mocht het iets ongewenst raken.
- Zorg dat er niemand staat in de richting waarin de raket wordt afgevuurd.
- Houd rekening met de windrichting en let extra goed op bij (sterke) wind.

2.6 INT – Internationaal

Binnen dit activiteitengebied komen de scouts in aanraking met andere culturen en Scouting wereldwijd. Wereldwijd wisselen scouts ideeën en ervaringen uit met andere scouts. Door deelname aan internationale kampen of jamborees kunnen scouts contact leggen met hun evenknieën uit het buitenland.



2.6.1 Activiteitengebied in thema

Internationale uitwisseling

Wat zou jij van Scoutinggroepen uit andere landen binnen je eigen groep willen halen? Voor welke groepen of landen heb jij bewondering? Wat kunnen we van elkaar leren, zoals superheld Crash in het verhaal ook van 'gewone' mensen leert?

Scouting wereldwijd

Wij maken deel uit van een veel grotere vereniging, niet alleen in Nederland, maar in de hele wereld is er Scouting. Internationale 'heldenacties' van WAGGGS en WOSM zijn elke dag zichtbaar. Bijvoorbeeld Messengers Of Peace van WOSM. Of de leiderschapscampagnes voor meisjes en vluchtelingen door de WAGGGS. Tijdens World Thinking Day worden ze met elkaar verbonden als één sterke cirkel.

Culturen

In de huidige wereld lijken er veel verschillende culturen te zijn. Waardoor ontstaan deze verschillen en hoe groot zijn ze eigenlijk? Vaak als je er langer over nadent en weet waar ze vandaan komen, zijn de verschillen ineens niet meer zo groot. Hoe zou jij het zien als jij naar een ander land zou gaan verhuizen of zoals in het verhaal naar een samengevoegde planeet? We leven in een multiculturele samenleving: wat is eigenlijk nog echt Nederlands en wat buitenlands?

2.6.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Bedenk een volkslied voor de RSW en vertaal deze naar verschillende talen, bijvoorbeeld Engels, Frans, gebarentaal of een zelfbedachte taal. Bijvoorbeeld de taal die ze op Rika spreken.

2.6.3 Verwerken in activiteiten

- Nederland is een mooi land met veel culturen. Laat de scouts kennis maken met deze culturen door ze te bezoeken en uit te zoeken wat voor tradities ze hebben. Tegelijkertijd kunnen ze vertellen over hun eigen tradities op Scouting.
- Neem de scouts in 80 minuten mee door Nederland of Europa.
- Geef de scouts een opdracht op papier in een andere taal, denk bijvoorbeeld aan een workshop thee zetten in runen, worst maken in het Spaans, leren schaken in het Zweeds of dansen op z'n Rikaans, etc.
- Laat het kamp aanvoelen als een mini-jamboree, waarbij elke ploeg zijn eigen nationaliteit krijgt, met een eigen vlag, klederdracht en een volkslied.
- Elke Scoutingbond heeft zijn eigen blouse. Hoeveel kunnen de scouts er goed raden?
- Elke groep heeft zijn eigen das. Maak een grote cirkel met alle dassen.

2.6.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

INT1: Observatie van de andere planeet

Doel van de activiteit

De botsing komt eraan, maar hoe gaan de andere volkeren met elkaar om?

Beschrijving van de activiteit

Scouts gaan om de beurt bij elkaar op expeditie en moeten raden wat de gebruiken zijn van het andere volk. Dit kan in een aantal rondes, elke scout (of Outer) doet vervolgens verslag en instrueert het volgende groepje scouts dat het andere volk bezoekt. Laat de scouts in ploegen één van de onderstaande beschrijvingen lezen. Laat elke ploeg dit eerst met elkaar oefenen voordat ze bij elkaar op expeditie gaan.

Beschrijving Rika:

- Begroeting: eerst zwaaien ze naar elkaar, dan draaien ze een rondje, dan een knuffel, en dan een eskimokus (met neus). Dit doen zij naar iedereen, ongeacht welk volk of leeftijd.
- Iets aanbieden: als ze iemand tegenkomen (maakt niet uit van welk volk), dan gaan ze (na de begroeting) dopjes of andere dingen ruilen (ligt er maar net aan wat er in hun zak zit).
- Begroeten afsluiten: als de ruil klaar is, dan tilt de grootste de kleinste op, en dan gaan ze weer uit elkaar.

Beschrijving Zianië:

- Begroeting: de mensen van Zianië lopen in parade, ook als ze niks te doen hebben. Ze staan nooit stil. Komen zij iemand van hun eigen volk tegen dan doen ze de robot fist bump uit *Big Hero 6* (zie hier: <https://www.youtube.com/watch?v=nC49uRsKmR8>). Belangrijk is dat de fist bump precies zo worden uitgevoerd, als het fout gaat dan stampen beiden op de grond en doen ze het opnieuw. Komen zij niet iemand van hun volk tegen, dan schudden ze het hoofd naar de ander. Komen ze voor de tweede keer iemand tegen die niet van hun eigen volk, dan doe ze wel de robot fist bump.
- Iets aanbieden: de Zianiërs mogen pas iets pakken als de grote baas iets heeft gepakt uit de grote pot in het midden van de ruimte. Als de baas wat gepakt heeft, loopt de rest zo snel mogelijk in paradepas naar de pot. Dan doen ze met zijn alleen een high-five en keren dan weer terug met waar ze mee bezig waren.
- Afsluiten: als de grote baas weer iets in de pot stopt, dan pas mogen de Zianiërs dit ook doen. Ze sluiten wederom weer af met een high five.

Vorbereiding

- Print bovenstaande omschrijving van de volken op aparte blaadjes.

Materiaal

- Omschrijving van de volken.
- Dopjes of ander materiaal waarmee geruild kan worden.

Tips en veiligheid

- Laat de scouts pen en papier meenemen om aantekeningen te maken.

INT2: Nieuwe cultuur na de botsing

Doel van de activiteit

Als de twee planeten botsen willen de twee volken samen een nieuw leven beginnen. Maar welke gebruiken zullen ze aannemen? Want de gebruiken die ze hebben komen niet overeen. Gaan ze van beide volken een aantal gebruiken behouden en een aantal van het andere volk eigen maken? Of verzinnen ze compleet nieuwe gebruiken en laten hun oude gebruiken voor wat het is?

Beschrijving van de activiteit

Laat de scouts bedenken hoe de twee bovenstaande culturen het best met elkaar om kunnen gaan. Laat ze de volgende dingen maken/bedenken:

- nieuwe vlag
- begroeting
- iets aanbieden
- bedanken
- hoe omgaan met oudere of jongere scouts, of grote en kleine scouts, of de grote leider en de rest.
- afsluiting

Materiaal

- Knutselmateriaal voor het ontwerpen van een nieuwe vlag.

2.7 BL – Buitenleven

Activiteiten rondom het beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer, weer en sterrenkunde.

2.7.1 Activiteitsgebied in thema

Buitensport

Rika en Zianië hebben beide een ander kijk op buitensport. Op Zianië gaat men vooral naar de basis, het overleven in de natuur met zo min mogelijk hulpmiddelen. Op Rika gaat het vooral om samenleven met de natuur, maar dan wel met wat luxe. Glamping, het luxe kamperen, is daar heel populair. Terwijl men op Zianië overnacht onder een simpel zeiltje en er op een klein vuurtje wordt gekookt, overnacht men op Rika in een grote tent en kookt men op grote gastoestellen.



Kennis van plant en dier

Planten en dieren zijn heel goed in het zich aanpassen aan de omgeving. Door de opkomende verstedelijking en de aanleg van meer snelwegen hebben dieren steeds minder ruimte in hun eigen natuurlijke omgeving. Steeds vaker zie je bijvoorbeeld vossen in de stad of zwemmen in de grachten vissen en andere zeedieren die oorspronkelijk uit andere gebieden komen. Vaak verdringen deze “exoten” de oorspronkelijke bewoners van deze grachten. Welke dieren en planten kun je terugvinden, op en rond het RSW terrein, die oorspronkelijk ergens anders vandaan komen?

Natuurbeheer en milieu

De botsing tussen Rika en Zianië heeft niet alleen effect op de mensen van deze planeten, maar ook op het milieu en de natuur.

Sterrenkunde

Zianië en Rika draaien om dezelfde zon, maar als ze 's avonds naar de sterrenhemel kijken ziet die er voor beide verschillend uit. Dat komt omdat ze de sterrenhemel vanuit een verschillende positie bekijken. Zo ziet de sterrenhemel er bij ons op aarde anders uit, dan als we het bekijken vanaf onze maan. Hoe zag het sterrenstelsel eruit voor de botsing tussen beide planeten? Hoe zou het er nu uitzien? Heeft dat nog effect op het leven op de nieuw gevormde planeet?

Weer

Het weer op Rika was anders dan het weer op Zianië. Hoe ga je om met veranderende weersomstandigheden? Wat gebeurt er als je afhankelijk bent van ijs en sneeuw en je krijgt te maken met tropische weersomstandigheden?

2.7.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Verschillende manieren van overnachten op het RSW terrein.
- Back to basics versus glitter and glamour.

2.7.3 Verwerken in activiteiten

- Koken op houtvuur versus koken op gas.
- Kies voor een zo simpel mogelijk subkamp, met weinig materialen of voor een zo luxueus mogelijk subkamp met zoveel mogelijk hulpmiddelen.

2.7.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

BL1: Spierkracht versus techniek

Doel van de activiteit

Maken van een brug met o.a. natuurlijk materiaal en het effect hiervan uittesten. Deze activiteit is geschikt als opdracht voor een postenspel, maar kan ook in de vorm van een competitie met andere ploegen worden aangeboden als activiteit tijdens een dagdeel.

Beschrijving van de activiteit

De mensen op Zianië hebben het niet zo op techniek, ze maken gebruik van de spierkracht van het collectief. Het volk op Rika echter is creatief en nieuwsgierig en kan uren knutselen aan een uitvinding.

Maak een brug van natuurlijk materiaal aangevuld met touw en elastiek, hierdoor kunnen de banden tussen Zianië en Rika verbeterd worden (symbolisch, want een brug tussen planeten kan natuurlijk niet ;-)). Vooraf kan een werktekening gemaakt worden en kunnen bestaande (pionier)voorbeelden als inspiratie dienen. Er kan een tijdslimiet van bijvoorbeeld 30 minuten meegegeven worden. Om de bruggen te testen moeten de verschillende teams over elkaars brug heen lopen of als je één brug samen gemaakt hebt, moeten ze allemaal over de brug lopen. Hopelijk blijven de banden tussen Zianië en Rika goed zitten zodat iedereen veilig naar de overkant komt. Scouts combineren tijdens deze activiteit hun Scoutingtechnieken met hun natuorkennis en skills.

Vorbereiding

- Scouts hebben de gelegenheid natuurlijk materiaal te verzamelen in de omgeving en een werktekening te maken. Mocht er niet voldoende materiaal voorradig zijn, dan is het belangrijk dat hierin voorzien wordt.
- Uiteraard zijn de staat en eigenschappen van het materiaal (takken/ hout) belangrijk voor de stevigheid en het slagen van de opdracht. Hier komen vaardigheden als natuorkennis, maar ook creativiteit bij kijken.

Materiaal

- Papier en potloden
- Touw
- Natuurlijk materiaal

Tips en veiligheid

- Zorg dat de bruggen niet te hoog worden, anders kunnen de kinderen eruit vallen en zich bezeeren.

BL2: Eten van de andere planeet

Doel van de activiteit

Op de verschillende planeten hebben ze verschillende planten en verschillend voedsel. De bewoners van Rika hebben geen idee hoe eten in Zianië smaakt en hoe de planten daar groeien en andersom.

Beschrijving van de activiteit

Deel de groep in tweeën, de ene helft is burgers van Rika en de andere helft van Zianië. Beide groepen krijgen een emmer of doos met dingen (beide groepen hebben andere etenswaren) die je kunt eten en die de kinderen kennen. Ieder stuk eten moet omschreven worden door de bevolking van respectievelijk Rika of Zianië. Dit gaan ze doen door vier woorden te noemen. Het eerste woord is de categorie waarin het etenswaar valt (groente, fruit, snoep, vlees, drank) en daarnaast nog twee of drie woorden met eigenschappen van het etenswaar. De bevolkingsgroepen krijgen per etenswaar één minuut om de woorden te bedenken en 30 seconden om te raden welk etenswaar het is.

Materiaal

- Etenswaar en iets om het etenswaar te bedekken zodat het andere team ze niet kunnen zien.

Tips en veiligheid

- Om het moeilijker te maken, kun je zorgen dat de kinderen geen categorie noemen of een eigenschap minder. Om meer variatie te hebben, kun je de kinderen één of meer etenswaren laten uitbeelden, of de eigenschappen of woorden die ze hadden bedacht.
- Let op allergieën, een pinda allergie kan al getriggerd worden door de geur.

2.8 SPS – Sport & Spel

Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitsgebied. Denk daarbij aan denkspeken, teamspelen, renspeken en postenspeken. Scouts hebben zich al behoorlijk ontwikkeld en kunnen daardoor goed zelfstandig spelen uitvoeren. Scouts zijn daarbij inventief, ze zijn op zoek naar uitdaging en bij spelen willen ze de regels ook wel eens ter discussie stellen. De fysieke kracht en het coördinerend vermogen bij jongens en meiden in deze leeftijd ontwikkelt zich enorm. Het is daardoor leuk om ook strategische spelen in competitieverband te doen. Zo leren ze elkaar beter kennen en vertrouwen en ontdekken ze dat niet de individuele kwaliteiten, maar een goede samenwerking het succes van een groep bepaalt.



2.8.1 Activiteitsgebied in thema

Sporten

Elke planeet kent zijn eigen sporten met zijn eigen regels. Dit trekt andere sporters aan om deze sporten uit te oefenen. Daag je scouts uit om andere unieke sporten te beoefenen. Of combineer het sporten met je Scoutingonderdelen.

Posten-/renspelen

Al voor een eeuwigheid wordt er gestreden wie het snelste of het langste bezig kan met een race. Wat nou als je gejureerd wordt op samenwerking. Kan je als je vastgebonden zit aan een concurrerende scout de finish halen?

Teamspelen

Bij teamspelen draait het om samenwerken. Dit ben je gewend binnen je eigen groep, maar wat nu als je tegenstanders je teamleden zijn. Kortom, wat gebeurt er als de ploegen door elkaar geschud worden. Hoe zal de samenwerking zijn, misschien wel Opposites attract!

Binnenspelen

Scouting speelt zich voornamelijk buiten af. De RSW spelen zich dan ook buiten af. De buitenwereld levert een mooie terrein op voor binnenspelen. We kennen bijvoorbeeld Levend Stratego. De beste manier om tegenstrijdige binnenspelen tegelijk te spelen is in het levensgroot. Denk bijvoorbeeld aan het combineren van Cluedo met Stratego.

2.8.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema

- Maak duidelijk in je programma dat onderdelen van de verschillende planeten zijn. Hierdoor kunnen de scouts zien dat, ook al zijn spelen anders, je ze wel kan combineren.
- Het maakt niet uit waar je vandaan komt. Iedereen kan elkaars spelen uitvoeren.
- Probeer om een rode draad activiteit continu tegenstellend te houden, met als resultaat een sterker product.

2.8.3 Verwerken in activiteiten

- Combineer spelen die echt elkaars tegenpool zijn
- Een mooi voorbeeld van Opposites attract zijn de verschillende soorten speltakken die meedoen. Probeer verschillende spelen te combineren, bijvoorbeeld een landspel met een luchtelement. Of een waterspel met een ruiterelement.
- Sporten heb je in vele soorten en maten. Van denk- tot krachtsporten. Hoe mooi is het als deze gecombineerd worden?
- Organiseer een spel waarin iedere sporter zich in kan vinden. Hoe daag je de atleet of basketballer hetzelfde uit?

2.8.4 Uitgewerkte voorbeeldactiviteiten

SPS1: Handvoetbal (te gebruiken als postactiviteit en renspeel)

Doel van de activiteit

Op iedere planeet spelen ze een andere sport. Op de ene planeet spelen ze voetbal en op de andere spelen ze handbal. Om met elkaar een eerlijke wedstrijd te kunnen spelen spreken ze af om de sporten af te wisselen.

Beschrijving van de activiteit

Dit spel is een combinatie van twee balspelen, namelijk voetbal en handbal. De twee ploegen staan bij hun eigen doel klaar en bij het fluitsignaal rennen ze naar de bal toe. Het doel is om de bal in het andere doel te krijgen. In het begin doen ze dit door te voetballen. Wanneer er gescoord wordt krijgt de ploeg een punt. Wanneer de speelleider op zijn/haar fluitje blaast moeten de ploegen een andere sport spelen, namelijk handbal.

Vorbereiding

- Markeer het veld.
- Leg de bal in het midden.

Materiaal

- Voetbal
- Pionnen
- Fluit

Tips en veiligheid

- Let erop dat de scouts geen lichaamscontact maken.
- Probeer de ploegen even veel te laten voetballen als te handballen.

SPS2: Stormbaan

Doel van de activiteit

Om de bewoners van de andere planeet wat beter te leren kennen, wil Rika een wedstrijd ontwikkelen. Hiervoor maken ze gebruik van een stormbaan waarover de Outer vervoerd moet worden door middel van een gepioneerde draagstoel.

Beschrijving van de activiteit

De Outer moet veilig en zo snel mogelijk over de stormbaan vervoerd worden. Hij mag niet afstappen om het makkelijker te maken.

Vorbereiding

- Stormbaan uitzetten.
- Kaartjes maken.

Materiaal

- Stopwatch
- Stormbaan
- Pionierhout
- Pioniertouw

Tips en veiligheid

- Kijk voor inspirerende stormbaanelementen op foto's en filmpjes van een obstaclerun.
- Controleer de veiligheid van de draagstoel voordat hij de baan op mag.
- De kwaliteit van het pionierwerk kan ook apart beoordeeld worden.

3 Organisatietips

Bij het organiseren van de RSW is het van belang dat alle zaken goed geregeld zijn. Daarom vind je hieronder enkele tips die je kunnen helpen bij de organisatie van de RSW. Een complete checklist voor de organisatie van de regionale Scoutingwedstrijden vind je op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden.

Tips

- Start op tijd (september) met het werven van een kerngroep van medewerkers: de secretaris, penningmeester en voorzitter/coördinator. Vanuit deze kerngroep kun je de organisatie verder uitbouwen.
- Zorg ervoor dat de taken goed verdeeld zijn. Op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeld van een uitgebreide checklist voor taken rondom de RSW.
- Zet een tijdlijn uit met duidelijke deadlines.
- Communiceer op tijd (start seizoen) de datum van je RSW naar de groepen. Zo kunnen zij hier rekening mee houden in hun planning. Je kunt een promoronde organiseren langs de groepen in je regio waarin je mensen enthousiasmeert om deel te nemen aan de RSW.
- Reserveer op tijd je terrein, bij voorkeur aan het einde van de vorige RSW.
- Ga op zoek naar sponsors. Wanneer je bijvoorbeeld bij de supermarkt al je inkopen doet, willen ze je vast wel een deel sponsors.
- Gebruik het thema als rode draad voor je RSW en koppel de activiteiten hieraan. Neem alle activiteitengebieden op in je programma en koppel hier de puntentelling aan.
- Deel je RSW bij voldoende ploegen in subkampen in, minimaal vier ploegen in een subkamp.
- Maak gebruik van een kampboekje waarin je alle nodige informatie bundelt voor de deelnemers.
- Een goed verloop van de aankomst en het vertrek is het visitekaartje van je organisatie naar de ouders en leiding en zorgt voor een hoop rust. Maak hiervoor een goed plan.
- Denk aan bagage drop-off, verkeersregelaars en verkeersstromen.
- Nodig bij de sluiting ook de ouders en leiding uit. Zo proeven ze een stukje van de sfeer van het kamp en kunnen ze helpen met het sjouwen van de spullen van de scouts.
- Spreek met de medewerkers af dat iedereen pas naar huis gaat als alles is opgeruimd en de coördinator de RSW sluit.
- Hanteer de LSW-regels voor de leeftijd van je deelnemers. Zo voorkom je teleurstellingen als ze naar de LSW mogen en toch niet aan de regels voldoen.
- Maak een duidelijk calamiteitenplan en zorg ervoor dat alle medewerkers dit hebben ingezien.
- Bereid je voor op de meest voorkomende situaties, zoals je die zelf ook op kamp hebt.
- Geef ook buiten Scouting bekendheid aan je activiteit (zie hoofdstuk 7 Laat je zien).
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

Werken in ploegen

In het spelaanbod voor de leeftijdsgroep scouts staat het werken in ploegen centraal. Bij het werken in ploegen gaat het erom dat scouts van elkaar leren en elkaar versterken. Door samen te werken en ieders kwaliteiten te gebruiken, bereik je meer met elkaar en heeft iedere scout meer kansen om zich te ontwikkelen. De RSW en de LSW kunnen hiervoor een heel goed voorbeeld zijn, omdat scouts hier in hun eigen ploeg samenwerken om zo de beste ploeg te kunnen worden.

4 Weekendverloop

De onderstaande roosters laten mogelijkheden zien voor een weekend, het is een suggestie en zeker geen vereiste, wel kan het je ondersteunen en grip geven bij het ontwikkelen van een compleet weekend.

Er zijn twee opties, één voor een compleet weekend en één voor een weekend van zaterdag en zondag. Op verschillende momenten vinden beoordelingsmomenten van het kampterrein plaats. Ook kunnen scouts punten verdienen met bijvoorbeeld een hike en overige activiteiten. Op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden> vind je een voorbeeld van waar qua beoordeling allemaal op gelet kan worden.

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Vrijdag	Avond		Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		
			Ren- of ruilspel	Begin met een kort spel waar scouts hun energie in kwijt kunnen	Sport & Spel
			Kennismakingsspel	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts en hun (subgroep) uniek maakt	Identiteit
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury	Uitdagende Scoutingtechnieken , Veilig & Gezond, Expressie
	Avond		Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken

		 	Thematheater		
Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Zaterdag	Ochtend	 	Kampopbouw	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		
	Middag	 	Hike	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond	 	Koken		Veilig & Gezond
			Thematheater Bonte avond	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor	Expressie
Zondag	Ochtend	 	Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel		Sport & Spel
	Middag	 	Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

5 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is daarnaast het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat de RSW zich uitermate goed lenen om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de RSW in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevend en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke mensen wilt uitnodigen.
- Maak een lijst van uit te nodigen personen.
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit waarin je het programma opneemt.
- Bespreek dit met de groepsbesturen.
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt.
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie. Geef de gegevens van de contactpersoon door.
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst.
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek.
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door wat oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en welke behoefte zij hebben om het contact een vervolg te geven.
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid.
- Houd je aan de gemaakte afspraken.
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, zijn de RSW ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een basis persbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

6 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de RSW dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar de RSW komen.

Tips

- Geef tijdens een regiuraad een thematische introductie op de RSW.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de RSW met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl – Spel – Scouts – Regionale Scoutingwedstrijden vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken, zie het voorbeeld hieronder.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle scouts en scoutsleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de RSW en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en scouts enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven om naast het voorbereiden op de wedstrijdonderdelen alvast een aantal activiteiten met het thema doen. Je kunt in de uitnodiging naar de groepen een paar uitgewerkte voorbeeldactiviteiten uit deze spelbrochure toevoegen die de leiding van de groepen met hun scouts kan doen als voorbereiding op de RSW.
- Geef groepen de volgende tip mee: betrek de scouts in het kader van jeugdparticipatie en toenemende zelfstandigheid ook bij de voorbereidingen.

Voorbeelduitnodiging

Online vind je een format om de scouts van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld. In het vak Ploeggenoten mag de scout zelf de namen van zijn/haar ploeggenoten noteren. Download de bewerkbare versie op: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/scouts-1/regionale-scoutingwedstrijden/regionale-scoutingwedstrijden-2018>



RSW Dagblad



Groepsgegevens

RSW Dagblad
Gratis uitgave, met dank aan:

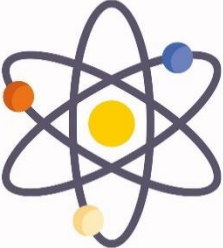
Weersverwachting
Weerbeeld
't Giet zoals het giet en giet het niet, dan is het droog. Wel lijken donkere wolken zich zeer lokaal samen te pakken.

Temperatuur
Sommigen zullen misschien zeggen dat het koud is, maar voor koelbloedige scouts is het altijd aangenaam.

Big bang!

Heb je het al gehoord? De botsing komt eraan. Dat wordt een Big Bang! Op planeet Rika maakt iedereen zich druk over het nieuws dat vanochtend via de airmedia binnen kwam. Op planeet Zianié is alles nog rustig, ogenschijnlijk rustig dan. Weten de mensen hier dan niet dat er een botsing aan komt met de planeet Rika? En dat dit op een ramp uit kan lopen?

Wat gaat er gebeuren met de Outers? Ontmoeten zij elkaar of gaan ze apart van elkaar hun bevindingen doorgeven? Moeten we bang zijn voor een oorlog? RSW Dagblad houdt je op de hoogte!



RSW binnenkort weer van start!

Binnenkort gaan de regionale Scoutingwedstrijden weer van start. Binnen het thema 'Planet Big Bang' zullen scouts vanuit de gehele regio hun Scoutingvaardigheden tonen. In ploegen strijden zij om de overwinning en een kans om hun regio te vertegenwoordigen tijdens de landelijke Scoutingwedstrijden.

Het belooft een mooie strijd te worden, met vooral ook veel plezier en gezelligheid. Welke scouts durven deze uitdaging aan? RSW Dagblad is erbij en brengt je het laatste nieuws!



Kom ook en doe mee!

Datum

Locatie

Paklijst

Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regio-activiteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie. Kijk voor meer informatie op <https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

7 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.

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.

Met de speldraad 'Expeditie Ghana: de geheimen van Anansi' werd in seizoen 2014/2015 bijvoorbeeld de nadruk gelegd op het internationale aspect van Scouting, met extra aandacht voor de activiteitengebieden Internationaal, Samenleving en Identiteit. In het seizoen 2015/2016 werd de focus gelegd op de activiteitengebieden Buitenleven en Identiteit. Met de speldraad 'De Toekomstboom' werd stilgestaan bij de kwaliteiten van jeugdleden en de duurzame toekomst van Scouting en de omgeving. Vorig seizoen (2016/2017) werd er binnen de speldraad 'Binnenstebuiten' in een open verbondenheid contact gemaakt tussen Scouting en de buitenwereld. Met nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond was er aandacht voor openheid en diversiteit binnen en buiten Scouting.

De speldraad voor dit seizoen (2017/2018) is *Opposites attract - Dare 2 Explore*. Dat zegt men altijd: tegenstellingen trekken elkaar aan. Iedereen is uniek. Sommige dingen zijn duidelijk of gemakkelijk te ontdekken: of je een jongen of een meisje bent, hoe oud je bent en of je religieus bent. Andere dingen vergen wat meer onderzoek. Zo heeft iedereen zijn eigen sterke kanten. De een heeft veel kracht, de ander weet veel en de volgende is handig in sociale situaties. We zijn ons niet altijd bewust van onze sterke kanten. Met deze speldraad willen we scouts prikkelen om daar nieuwsgierig naar te worden en deze sterke kanten te ontdekken. Bij zichzelf en ook bij de ander.

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 activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

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 langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

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 themamomenten.

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 leidinggevendenden 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 spelleider, 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 spelinhoudelijke, budgettaire en regiobestuurlijke vragen kunnen ook 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.

8 Speldraad 2017/2018: Opposites attract – Dare 2 Explore

8.1 Uitleg

Opposites attract, dat zegt men altijd: tegenstellingen trekken elkaar aan. Iedereen is uniek. Sommige dingen zijn duidelijk of gemakkelijk te ontdekken: of je een jongen of een meisje bent, hoe oud je bent en of je religieus bent. Andere dingen vergen wat meer onderzoek. Zo heeft iedereen zijn eigen sterke kanten. De een heeft veel kracht, de ander weet veel en de volgende is handig in sociale situaties. We zijn ons niet altijd bewust van onze sterke kanten. Met deze speldraad willen we de scouts prikkelen om daar nieuwsgierig naar te worden en deze sterke kanten te ontdekken. Bij zichzelf en ook bij de ander.

Als je eenmaal je sterke kanten hebt ontdekt en je wil dat ook een ander die eigenschappen ziet, zal je ze ook moeten laten zien. Verschillende vormen van expressie kunnen helpen om jezelf te laten zien. Elke leeftijdsgroep zal dit op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat ze allemaal ergens goed in zijn en dat ze samen hiermee meer kunnen. De ene bever kan al lezen, de ander kan goed in een boom klimmen en samen kunnen ze de hele opdracht oplossen. De ene welp is erg muzikaal en de andere welp kan dingen uit erg goed uitleggen aan anderen. Hierdoor zijn welpen in staat als nesten opdrachten en uitdagingen tot een goed einde te brengen. Bij scouts zijn sommige verschillen al duidelijker en worden ze soms al specifiek ingezet in de speltak, bijvoorbeeld in de rol van (A)PL. Maar er zijn meer verschillen en kwaliteiten en door hiervan gebruik te maken, kom je verder. Opposites attract: tegenovergestelde kenmerken en kwaliteiten versterken elkaar bij uitdagingen en ontwikkeling. Ook bij explorers worden de verschillen duidelijk, bijvoorbeeld door de taakverdeling binnen de afdeling en het afdelingsbestuur. Roverscouts gebruiken de kennis van hun eigen talenten niet alleen binnen de eigen speltak, maar ook voor de groep, regio, land en buiten Scouting.

Doordat scouts zichzelf en anderen ontdekken, ontstaan er nieuwe mogelijkheden en kansen. We denken niet meer in de vaste hokjes en patronen, maar kijken daar buiten naar wat er nog meer kan. Door dingen te doen die je normaal niet doet of anders doet, kan je er ook achter komen waar jouw talenten liggen. Hierbij kun je denken aan activiteiten die in eerste instantie niet voor de hand liggen, bijvoorbeeld pionieren met een lelievlet.

8.2 Kernwoorden

De kernwoorden voor de speldraad zijn dit jaar 'nieuwsgierig', 'ontdekken', 'trots'. Trots op je goede eigenschappen, maar ook trots op die van de ander! Zo zijn jullie het ideale team.

8.3 Doelstellingen

- Scouts zijn nieuwsgierig naar hun kwaliteiten en durven deze aan anderen te tonen;
- Scouts waarderen de verschillen in kwaliteiten tussen henzelf en anderen en zetten ieders kwaliteiten bewust in;
- Door gebruik te maken van deze verschillen ontstaan nieuwe mogelijkheden en uitdagingen en worden grenzen verlegd.

8.4 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Identiteit en Expressie:

- Identiteit: Scouts worden zich bewust van hun eigen identiteit. Denk hierbij aan het ontdekken van hun eigen kwaliteiten en valkuilen. Het is belangrijk dat scouts ontdekken waar zij staan binnen de groep. Iedereen is anders en dat maakt dat we verschillend zijn met onze eigen kwaliteiten. Wat krijg je als je de verschillende kwaliteiten samenvoegt?
- Expressie: Door expressie laat je jezelf zien. Zo kun je door bijvoorbeeld een kunstwerk, toneel of dans, kanten van jezelf laten zien, op een andere wijze kwaliteiten laten zien of juist kanten die andere niet kennen. Daarmee worden de verschillen tastbaar en door het gebruik van diverse technieken is er ruimte voor verschillen. Maar deze verschillen kunnen elkaar ook

juist helpen om nieuwe resultaten te bereiken. Water en vuur geven stoom. Door middel van expressie kan je grenzen verleggen die eerder misschien onbereikbaar waren. Door expressie kan je onbekende kanten van jezelf laten zien, die aanvullend zijn op anderen. Maar het geeft ook ruimte voor een ieders kwaliteiten. Bij een voorstelling zijn de regisseur en toneelmeester allebei nodig. Maar door de verschillende kwaliteiten die een ieder bezit en nu mogelijkwerwijs duidelijker worden, zullen vaak grenzen tussen taken die je uitvoert gaan vervagen. Samenvoegen van kwaliteiten, expressie leent zich hier heel goed voor (samenwerken om iets moois te maken of laten zien.)

9 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Lisette Eggelmeijer
Corine Dudok van Heel
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Koen van Riessen
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Esther van Vliet
Bouk de Wit
Selina Vreugdenhil
Lise Berghuis
Geert van Hoek
Tineke van der Ploeg
Robin Bastiaan
Wendy Hogerheijde
Carola Pelder
Wendy van Rossum
Jet Sizoo

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de regionale Scoutingwedstrijden 2018.

© 2017 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2019

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



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