Tijd voor Avontuur:
Adventure in the hidden valley

Spelbrochure regionale Scoutingwedstrijden 2023

Scouting

Neva White (Sneeuwwitje) probeert Roos Kappers (Roodkapje) te bereiken, omdat ze niet is komen opdagen voor haar optreden, maar ze krijgt alleen de voicemail. Boos verbreekt ze de verbinding. Een dwerg komt binnen (geen idee welke, ze lijken allemaal op elkaar) en brengt Neva het slechte nieuws. Roos Kappers is dood gevonden in haar vuurrode bestelwagen. De politie is onder leiding van Henk van het Bos, bijgenaamd “de Hakker” een onderzoek begonnen.

Voorwoord

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

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden (RSW). Tijdens de jaarlijkse RSW komen scouts uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen en tegen elkaar 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. Tijdens de RSW kun je aan iedereen 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, het aantal deelnemende groepen en de menskracht voor de organisatie, kunnen jullie als regio zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

Tijd voor Avontuur!
Na tien jaar ‘Laat je uitdagen!’ was het tijd voor iets nieuws. Tijd voor Avontuur is de nieuwe 'huisstijl' voor Scouting, die je overal voor kunt inzetten. Het werven van nieuwe leden, (bege)leiding of zelfs om ouders aan je groep te binden om zo nu en dan een klusje te doen. Tijd voor Avontuur staat voor de toffe en uitdagende activiteiten die je bij Scouting kunt doen en er is een doorlopende serie van posters, flyers, banners, etc. gemaakt waar je als groep of regio steeds gebruik van kunt maken. De materialen die zijn ontwikkeld, zien er fris en modern uit. Meer informatie over Tijd voor Avontuur vind je op de website van Scouting Nederland.

Spelthema
Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar in het teken van Tijd voor Avontuur. Tijd voor Avontuur is het spelthema dat als rode draad de basis is voor de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten. In deze spelbrochure is dat uitgewerkt in: *Tijd voor avontuur: Adventure in the hidden valley.*

Het themaverhaal
Neva White (Sneeuwwitje) probeert Roos Kappers (Roodkapje) te bereiken, omdat ze niet is komen opdagen voor haar optreden, maar ze krijgt alleen de voicemail. Boos verbreekt ze de verbinding. Een dwerg komt binnen (geen idee welke, ze lijken allemaal op elkaar) en brengt Neva het slechte nieuws. Roos Kappers is dood gevonden in haar vuurrode bestelwagen. De politie is onder leiding van Henk van het Bos, bijgenaamd “de Hakker” een onderzoek begonnen.

De spelbrochure
Naast een themaverhaal bevat deze brochure onder andere informatie over de regioactiviteiten, een organisatieopzet en inspiratie voor activiteiten tijdens de RSW.

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

Inhoudsopgave

1	**Adventure in the hidden valley**	**8**
1.1	Korte versie van het verhaal	8
1.2	Werken met het thema	9
1.3	Rolverdeling	9
1.3.1	Neva White	9
1.3.2	Dwergen	9
1.3.3	Henk van den Bosch, bijgenaamd “de Hakker”	9
1.3.4	Agent David	10
1.3.5	Dokter Frank Stein	10
1.3.6	Hort Odinson	10
1.3.7	Katinka Bel	10
1.4	Theatermomenten	10
1.4.1	Deel 1: Het begin van het einde	10
1.4.2	Deel 2: Het onderzoek	11
1.4.3	Deel 3: Oppassen	13
1.5	Tips voor theater algemeen	14
2	**Weekendverloop**	**16**
2.1	Kampopbouw	17
2.1.1	Algemene kampaankleding	17
2.1.2	Subkampen	17
2.2	Voorbeeldactiviteiten kampopbouw	18
2.2.1	Kasteel	18
2.3	Opening	18
2.4	Kennismakingsspel	18
2.4.1	Sprookjesachtige deelnemers	18
2.5	Ren- of ruilspel	19
2.5.1	Strategisch samenspel	19
2.6	Hike	20
2.6.1	Van de kaart, in het sprookjesbos: De missende weerstanden	20
2.7	Koken	21
2.7.1	Een betoverde maaltijd	21
2.8	Avondprogramma	21
2.8.1	Bonte avond (non competitief)	21
2.9	Postenspel	22
2.9.1	Clue	22
2.10	OKO (overkoepelende kampopdracht)	23

2.10.1 Er was eens... 23

3 Activiteitengebieden in thema 24

3.1 Internationaal 24

3.1.1 Activiteitengebied in thema 24

3.2 Expressie 24

3.2.1 Activiteitengebied in thema 24

3.2.2 Verwerken in activiteiten 24

3.3 Identiteit 25

3.3.1 Activiteitengebied in thema 25

3.3.2 Verwerken in activiteiten 25

3.4 Samenleving 25

3.4.1 Activiteitengebied in thema 25

3.5 Veilig & Gezond 25

3.5.1 Activiteitengebied in thema 25

3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken 26

3.6.1 Activiteitengebied in thema 26

3.7 Sport & Spel 26

3.7.1 Activiteitengebied in thema 27

3.8 Buitenleven 27

3.8.1 Activiteitengebied in thema 27

3.9 Extra voorbeeldactiviteiten 27

3.9.1 Big bad wolf 27

3.9.2 Historie 28

3.9.3 Logi-sprooki 28

3.9.4 Streepje voor 29

3.9.5 Oorspong 30

3.9.6 Op de kaart 31

3.9.7 He ho, je krijg het niet cadeau 31

3.9.8 Sprookjesboek 32

3.9.9 Crime scene 32

4 Organisatietips 34

4.1 Tips 34

4.2 Werken in ploegen 34

4.3 Regio-organisator 35

5 Wees zichtbaar! 36

5.1 Invloedrijke personen 36

5.2 Pers 36

6	**Tips om groepen te betrekken**	**37**
6.1	Tips	37
6.2	Voorbeelduitnodiging	37
7	**De regioactiviteiten van Scouting Nederland**	**38**
7.1	Het jaarlijkse spelthema	38
7.2	De spelbrochures	38
7.2.1	Bevers: Bever-Doe-Dag	38
7.2.2	Welpen: Jungledag	38
7.2.3	Scouts: regionale Scoutingwedstrijden	39
7.2.4	Explorers	39
7.2.5	Roverscouts	39
7.3	Het spelboeket	40
8	**Spelthema 2022-2023: “The hidden valley’’**	**41**
8.1	Uitleg	41
8.1.1	Wat willen we bereiken met dit spelthema?	41
8.1.2	Waarom een thema?	41
8.1.3	Wat zijn de kenmerken van een goed thema?	41
9	**Colofon**	**42**

1 Adventure in the hidden valley

1.1 Korte versie van het verhaal

Neva White (Sneeuwwitje) probeert Roos Kappers (Roodkapje) te bereiken, omdat ze niet is komen opdagen voor haar optreden, maar ze krijgt alleen de voicemail. Boos verbreekt ze de verbinding. Een dwerg komt binnen (geen idee welke, ze lijken allemaal op elkaar) en brengt Neva het slechte nieuws. Roos Kappers is dood gevonden in haar vuurrode bestelwagen. De politie is onder leiding van Henk van het Bos, bijgenaamd “de Hakker” een onderzoek begonnen.

Henk start de verhoren in deze zaak. Het is alweer het zoveelste sprookjesfiguur dat vermoord is. Zouden we te maken hebben met een seriemoordenaar? Maar wat is het motief? Verschillende verdachten en mogelijke getuigen worden verhoord, maar Henk wordt er niet wijzer van. De alibi’s kloppen en niemand lijkt echt een motief te hebben. Het wordt de zoveelste foto op zijn prikbord. Misschien dat hem tijdens de begrafenisdienst nog iets opvalt.

Op de begrafenis houdt Neva White een prachtige grafrede en nodigt iedereen uit voor een gemaskerd bal, want treuren is één ding, maar wat we vooral moeten doen na een begrafenis, is het vieren van het leven. Dat zou Roos Kappers ook gewild hebben.

Katinka Bel staat voor de spiegel zichzelf voor te bereiden voor het grote feest. Gelukkig heeft ze haar moeder bereid gevonden om op te passen, zodat ze kan gaan. Haar grote crush Hort Odinson zou ook gaan en misschien durft ze vanavond wel te zeggen dat ze al heel lang verliefd op hem is. Eindelijk weer iets leuks te doen!
Iedereen die ook maar iemand is, is op feest aanwezig. Katinka ziet al snel Hort op een bankje zitten en hij vermaakt zich goed. De dwergen zijn kennelijk ingezet als catering en ze brengen hem pul na pul. Nadat ze ook een drankje opheeft en wat losser is, gaat ze richting Hort. Hij is wat joviaal en een beetje slaperig, dus biedt ze hem wat van haar feeënstof aan.

Henk wordt ruw wakker gebeld door agent David, Hort Odinson is na het feest verongelukt. Hij is tegen een boom gereden. Henk moet zo snel mogelijk komen, de forensische dienst is en al en Dr. Stein heeft de plaats van het delict al afgezet. Eenmaal aangekomen bij het ongeval, komt Dr. Stein naar hem toe. “Wat er precies gebeurd is weet ik nog niet, maar hij was in ieder geval niet alleen”, zegt hij, terwijl hij een zakje met een toverstaf en wat feeënstof omhooghoudt.

Katinka wordt gearresteerd en gebruikt haar ene telefoontje om Neva White om hulp te vragen. Ze heeft het niet gedaan. De laatste keer dat ze Hort zag, was hij nog levend (en gelukkig). Neva zorgt dat één van haar dwergen haar komt helpen als advocaat. Maar het lijkt wel of in plaats van te helpen, de dwerg haar de schuld in de schoenen wil schuiven. Door toeval herkent ze een flesje met het logo van Snow Inc., de groene gifappel. Dat had ze ook op het feest gezien. Stond die niet achter de bar? Zouden de dwergen het gedaan hebben? Ze bespreekt dit met Henk en hoewel dit geen bindend bewijs is, is het wel verdacht. Maar waarom zouden de dwergen (en waarschijnlijk mevrouw White) dit gedaan hebben? Er is geen motief.

Dan krijgt Henk een telefoontje van Neva White. Ze zegt dat hij zijn sprookjesfiguurtaken en die van zijn kinderen verzaakt. “Voor jou genoeg anderen!”, waarschuwt ze hem. Dan valt bij Henk het kwartje: “Dat dat is het motief!”, roept Henk uit. Sprookjesfiguren kun je niet vermoorden. De persoon die het figuur is wel. Als deze dood is, wordt een ander persoon vanzelf het nieuwe sprookjesfiguur. Snow Inc. heeft dan weer een nieuwe werknemer, die niet voor zichzelf wil beginnen. Tel maar na: Roos Kappers had haar besteldienst, Hort zijn sportschool en Henk was nu al een tijd teveel bezig met politiezaken.
Met loeiende sirenes en zwaaiende lichten worden Neva White en een paar dwergen opgepakt.

Een klein meisje met zwart haar loopt op een paar mensen af. “Pardon, mag ik jullie wat vragen? Hebben jullie hier wat kleine mensen gezien? Ik heb het rare gevoel dat ik er een paar moet ontmoeten. Een stuk of zeven…”

1.2 Werken met het thema

Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Voor de scouts is het leuk als het begin- en eindpunt van het verhaal wel gebruikt worden omdat hierin de aansluiting met de LSW zit. Ook zou je het thema kunnen verwerken in een uitnodiging voor je RSW, bijvoorbeeld een flyer vanuit Snow Inc. met “Sprookjesfiguren gezocht”. Daarnaast komen op de LSW de themafiguren terug zoals deze in dit RSW-themaverhaal worden beschreven. Voor scouts die naar de LSW gaan wordt het daarmee herkenbaar en één geheel. Veel plezier!

1.3 Rolverdeling

1.3.1 Neva White

Met een huid zo wit als sneeuw, lippen zo rood als bloed en haar zo zwart als het ebbenhout is Neva is een plaatje. Haar naam Neva betekent sneeuw in het Spaans. Ze is liefelijk, zorgt voor de zeven dwergen en wordt alom geprezen om haar vriendelijkheid, hulpvaardigheid en doortastendheid. Kortom: Neva White is alles wat een echte sprookjesprinses zou moeten zijn. Of is dit alleen een zorgvuldig onderhouden beeld dat vooral voor veel volgers op Instagram zorgt? Neva zit niet op de troon, niet omdat het niet zou kunnen, maar omdat ze het te druk heeft. Ze is helemaal met haar tijd meegegaan en runt een uitzendbureau voor sprookjesfiguren. Nou ja een uitzendbureau... het is meer een imperium: Snow Inc. is een organisatie die alles beheert en regelt rondom sprookjes. Er worden films geproduceerd, albums en cd's uitgebracht en alle sprookjesfiguren hebben er een contract. Kortom: Neva White zit stevig op haar eigen troon, geholpen door haar zeven dwergen. En dat liefelijke karakter van haar? Dat is volledig schijn. Ze is een harde tante. Ze heeft al vroeg alleen in het bos geleerd dat als je echt iets wil bereiken je daar zelf voor moet zorgen en er is niets of niemand die haar afhoudt van de dingen die ze wil. Tegenstanders en concurrentie ruimte ze genadeloos uit de weg. Lukt het niet via de legale middelen, dan schuwt ze (met behulp van haar zeven hulpjes) de illegale middelen niet.

1.3.2 Dwergen

Doc, Giechel, Grumpie, Niezel, Bloosje, Dommel en Stoetel zijn de zeven trouwe helpers van Neva. Al sinds ze hun huisje binnen kwam vallen, vele jaren geleden, heeft Neva hen niets dan voorspoed gebracht. En de dwergen doen dan ook niets liever dan het haar naar de zin te maken. Wat maakt ze zo handig? Niemand kan ze uit elkaar houden. Ze maken elkaars zinnen af en als je er twee gezien hebt, zou je zweren dat je ze alle zeven hebt ontmoet. Sterker nog: eigenlijk weet niemand nu of de dwergen man zijn of vrouw. De diamantmijnen hebben ze allang achter zich gelaten en ze zijn in dienst van Snow Inc. Je zou kunnen zeggen dat ze de managers zijn. Op papier dan tenminste, maar in de praktijk? Dan knappen ze alle klussen op die Neva graag snel, efficiënt en zonder al te veel geruchten afgehandeld wil hebben.

1.3.3 Henk van den Bosch, bijgenaamd “de Hakker”

Henk van den Bosch is de houthakker in vele sprookjes. Hij heeft als neventaak rechercheur. Henk is het type snorremans van de oude stempel. En hoewel hij vaak knorrig en behoorlijk lomp is en niet bekend staat om zijn gezelligheid, is hij loyaal, eerlijk en recht voor zijn raap. Op het politiebureau is hij zowel geliefd als gevreesd. Hakt er in de verhoren hard in en heeft daarom ook de bijnaam “de Hakker”. In zijn vrije tijd doet hij ook nog aan houthakken. Dat is ook de reden dat hij het wel overleeft, hij blijft dicht bij zijn sprookjestaak.
Zijn werkwijze heeft gezorgd voor een indrukwekkende staat van dienst, met maar één onopgeloste zaak omtrent een vermissing, maar daar praat hij liever niet over. Henk gaat op onderzoek uit naar wat er is gebeurd met Roos Kappers, Hort en andere sprookjesfiguren die onder verdachte

omstandigheden omkomen. Hij zoekt getuigen, spreek met andere sprookjesfiguren. Hij ontdekt verschillende dingen die bepaalde mensen verdacht maken, terecht of onterecht.

1.3.4 Agent David

Wat agent David mist aan lengte, maakt hij goed met dapperheid en vindingrijkheid. Hij is de trouwe volger en helper van Henk. David heeft aan een half woord genoeg en vaak maakt hij de halve zinnen van Henk zomaar af. Een aantal keer al heeft hij Henk's leven gered. Wanneer Henk weer eens volledig in de ban is van een theorie om een misdaad mee op te lossen en geen middel schuwt om zijn gelijk te bewijzen, is het David die Henk uit de vuurlinie houdt en altijd net op tijd komt opdagen als Henk zo zwaar in de problemen terecht is gekomen dat het lijkt of hij er niet meer uit komt. Niemand weet eigenlijk precies hoe het komt dat David en Henk zo'n goede band hebben en heel wat mensen binnen het bureau doen regelmatig pogingen om daarachter te komen. Maar Henk en David zwijgen als het graf.

1.3.5 Dokter Frank Stein

Dr. F. Stein is het hoofd van de forensische dienst. Hij is de lijkschouwer en dokter van het politiekorps. Hij is een heel bekwame, stille man. Hij is altijd aan het werk. Slaapt die man eigenlijk wel? Niemand die het weet.

1.3.6 Hort Odinson

Hort Odinson is de eigenaar van een sportschool. Zijn sportschool "Thor" is een groot succes. Dat heeft het deels te danken aan het gespierde voorkomen van Hort zelf. Hij is een levend reclamebord voor zijn sportschool.

1.3.7 Katinka Bel

Stay at home single mom. Zij werkt niet en ze is bij haar sprookjestaak gebleven. Daardoor voelt ze zich ook maatschappelijk minder nuttig. Maar elke keer als ze naar haar sprookjestaak wil uitvoeren komt ze er niet toe. De kinderen zouden bij dan bij haar ex zijn, maar hij is altijd druk aan het werk en is niet in staat de kinderen op te voeden en te verzorgen. Daardoor komt steeds alles weer op haar schouders neer. Hierdoor is ze ook overbelast en schiet ze in een depressie.

1.4 Theatermomenten

1.4.1 Deel 1: Het begin van het einde

"Dit is de voicemail van Roos Kappers, bezorgdienst 'Red Riding Hood', spreek uw boodschap in na de piep. Pie-ie-ie-iep... " ""Dit is al de derde keer deze week dat ik een telefoontje krijg van een klant dat je niet bent komen opdagen! Wat heb je deze keer voor smoes? Ik mag hopen dat je onderweg bent en je binnen vijf minuten meldt, anders kun je wat mij betreft doodvallen!" Boos drukt Neva White het gesprek weg en gooit haar telefoon op haar bureau.
Op dat moment komt één van haar dwergen haar kantoor binnengestormd. "Mevrouw White, goed dat u er bent…" Neva laat hem niet uitpraten en begint direct te mopperen tegen de dwerg: "Ik ga op zoek naar een nieuwe Roodkapje, Roos is alleen nog maar bezig met haar eigen koeriersdienst en is weer eens niet op komen dagen bij haar opdracht. Ze is…" Maar de dwerg onderbreekt haar: "Dat wilde ik net vertellen, mevrouw. U zult wel op zoek moeten naar een nieuwe Roodkapje. Roos Kappers is niet meer. Ze is net door mijn collegadwerg dood gevonden aan de rand van het bos. Ze was vast onderweg naar de opdracht. Alhoewel, nu je het zegt; ze zat wel weer in dat vuurrode bestelbusje van haar. Toch verdacht dat zo'n jonge meid zo onverwachts overlijdt. Ik heb direct "de Hakker" gebeld. Hij leidt het onderzoek en is al onderweg".

<u>Het verhoor</u>

Sinbad zit achter de verhoortafel. Henk van den Bosch zet een felle lamp recht in het gezicht van de zeeman. "Waar was jij vanochtend tussen tien en twaalf uur?", is zijn eerste vraag. "Ik was in de haven, er kwam een nieuwe vracht binnen voor mijn webwinkel 'Sinbad Express'. Maar ben ik nu opeens verdacht, alleen maar omdat Roos Kappers mijn ex is? We hadden inderdaad wel vaak ruzie,

maar zoiets zou ik nooit kunnen doen, ik hield nog steeds van haar". "Nou ze is niet alleen je ex", reflecteert Henk gevat. "Ze zat jou zakelijk ook wel erg in het vaarwater met haar bezorgservice". "Wat een onzin, zij was absoluut geen concurrent voor mij, mijn producten worden ingevoerd van ver over zee en daarmee heb ik verreweg de laagste prijsgarantie!", bijt Sinbad hem geïrriteerd toe. Sinbad laat verder niet al te veel los en zijn verhoor wordt snel beëindigd.

Dan komt Katinka Bel de verhoorkamer in. Met een baby in haar armen en een peuter om haar been geklemd, komt ze mopperend binnen. "Ja ik heb mijn kinderen maar meegenomen. Ik had afgesproken dat ik ze bij hun vader kon brengen, maar hij moest weer eens werken", zegt ze, terwijl ze een boze blik naar Henk werpt. "Maar waarom moest ik hier komen? Wat heb ik nou met Roos Kappers te maken? Ik ken haar niet eens!", ratelt Katinka maar door.
Met moeite komt Henk van den Bosch ertussen: "Jij weet net zo goed als ik dat het gerucht ging dat Roos de reden is van jouw relatiebreuk. Ik weet dat het niet zo is, maar we weten beiden dat je gevoelig bent voor geruchten. Crime passionnel noemen ze dat, een moord puur uit liefdesverdriet en jaloezie!" "Haha, belachelijk", bijt Katinka hem toe. "Liefdesverdriet, yeah right! En nee, jaloers ben ik zeker niet op zo'n rood huppeltutje. Maar als je het niet erg vindt, ik heb het nog druk. Wendy moet zo naar zwemles en Petertje moet nodig een schone luier en aangezien de vader niet wil helpen, moet ik alles alleen doen", bijt ze Henk nog even toe terwijl ze de verhoorkamer weer verlaat, de kinderen huilend met zich meeslepend. Henk doet nog een vergeefse poging het verhoor voort te zetten, maar Katinka slaat daar geen acht op en verlaat resoluut het vertrek.

De derde verdachte is de dwerg die Roos Kappers dood heeft aangetroffen in haar rode bestelbusje. Of was het nou de dwerg die de melding gedaan heeft bij Neva White? De dwerg in de verhoorkamer ontkent dat hij die dag op de plaats delict was. Dat moet een van zijn collega's geweest zijn. Hij heeft een duidelijk alibi. Maar ook de tweede dwerg die de verhoorkamer in wordt geroepen weet van niks. "Hoeveel van jullie dwergen zijn er nu precies en wie is wie?", vraagt Henk zich inmiddels hardop af. Net als hij de diepte in wil met zijn verhoortechniek komt er weer een volgende dwerg binnen gestormd. "Dit geloof je niet!", roept hij in volledige paniek. "Sinbad is net dood aangetroffen hier pal voor de voordeur!"

1.4.2 Deel 2: Het onderzoek

Henk staat voor het onderzoeksbord en hangt een foto van Sinbad op. Hij zucht. Dit is al de tiende persoon die in korte tijd is vermoord. Gefrustreerd kijkt hij naar het bord. Behalve dat ze allemaal een sprookjesfiguur waren, is er geen voor de hand liggende verklaring. Er moet een verband zijn, maar wat? En waarom worden ze vermoord? Na een diepe zucht haalt hij nog een kop koffie, voordat hij richting de begrafenis van Roos Kappers gaat. Er zal vast wel weer pers aanwezig zijn met de standaardvragen: "Zijn er al verdachten? De hoeveelste moord was dit nu? Faal jij persoonlijk of is de hele politiedienst incapabel?" Hij kan niet wachten.

De begrafenis

Eenmaal aangekomen op de begrafenis, ziet hij dat te laat is. Neva is snikkend begonnen met een prachtige emotionele grafrede. Hij wist niet dat ze zulke goede vriendinnen waren. Het is ook wel wrang, Roos Kappers was net zelf voor haarzelf begonnen met haar koeriersdienst en nog voordat het een succes werd, werd ze zomaar uit het leven geplukt. Neva besluit haar grafrede, nee, eerder een emotionele toespraak, met een uitnodiging aan iedereen voor een groot gemaskerd bal vanavond. “We moeten niet de dood betreuren, maar het leven vieren, net zoals Roos zou doen”, zegt ze.

Ondertussen in het appartement van Katinka Bel. “Ja, mam…” Katinka Bel staat voor de spiegel en praat in haar mobiel. “Hij heeft het weer laten afweten. Iedereen gaat en ik ben ook al tijden niet meer uit geweest. Dus zou je alsjeblieft kunnen oppassen? Dit is echt de laatste keer dat ik het vraag deze maand, echt!”

Yes! Een oppas voor de kinderen en haar moeder deed deze keer niet eens heel erg moeilijk. Nu kan ze er eindelijk weer eens op uit. Ze heeft al maanden haar feeënstof niet kunnen gebruiken, maar misschien vanavond… Het belangrijkste is dat HIJ ook komt, misschien dat ze nu wel tegen hem durft te praten. Maar zal hij haar wel zien staan en wat moet ze aan? Koortsachtig zoekt ze verder in haar kast.

Bal Masqué

Iedereen die ook maar iemand is in de sprookjeswereld is hier vanavond. Koetsen en limousines rijden af en aan. Het is een tijd geleden dat er een vrolijke activiteit was en de aanwezige personen maken hier gretig gebruik van. Zo kunnen ze de nare moorden een beetje vergeten en een groot publiek feest is een veilige plek.

Neva White heet iedereen van harte welkom op het feest en kondigt de band aan, zie enthousiast beginnen te spelen. Iedereen is op zijn mooist gekleed en heeft een Venetiaans masker op. De dwergen brengen hapjes en drankjes rond en vooral Hort Odinson kan het niet laten om hier gretig gebruik van te maken. “Hebben jullie ook wat grotere pullen? Hier kan net een liter in”, roept hij nog tegen een van de dwergen. Het voordeel van de dwergen is dat je elke keer als je er een nodig hebt, er wel eentje of voor of achter je staat. Normaal is dat een beetje creepy, maar nu ideaal. Na nog een teug van zijn pul, gaat Hort even zitten, al dat eten en drinken dat valt hem vandaag wel zwaar. Ach het zijn ook onrustige tijden, dat zou het verklaren.
Katinka gaat nerveus naast Hort zitten. “Jij ook hier?”, ze moet het haast schreeuwen. “Kom, dan gaan we naar een wat rustiger plekje, kunnen we wat praten”, zegt ze terwijl ze zijn hand pakt. “Trouwens, wil jij ook wat feeënstof?”.

Neva excuseert zichzelf tegenover wat gasten en zondert zich af. Al lopend gaat ze richting het balkon. Terwijl ze op het balkon over de tuin kijkt, komt een dwerg naar haar toe met een briefje op een zilveren dienblad. Ze leest het en glimlacht, voordat ze het teruglegt en goedkeurend naar de dwerg knikt. Welke het is, geen idee ze zijn allemaal inwisselbaar, zolang ze maar doen wat ze zegt, dan kunnen ze blijven.

Het ongeluk

Henk wordt ruw wakker gebeld door agent David. “Het is Hort Odinson!”, hoort hij agent David zeggen. “Hij is na het feest met zijn auto tegen een boom gereden en was op slag dood”. Met tegenzin staat Henk op en gaat naar het ongeluk. Agent David heeft de boel al afgezet en de forensische dienst is al bezig. Dr. Stein komt naar Henk toe: “Hij was in ieder geval niet alleen”, zegt hij, terwijl hij een zakje met een toverstaf omhooghoudt.

1.4.3 Deel 3: Oppassen

Katinka Bel wordt weer opgeroepen voor een verhoor, wederom is zij een verdachte. Met het wegvallen van Sinbad als hoofdverdachte, komt automatisch Katinka weer in beeld. En nu haar toverstaf gevonden is in de auto van Hort en in zijn baard sporen van feeënstof zijn gevonden, is Henk van den Bosch ervan overtuigd dat Katinka achter de moorden zit. Het is voor hem niet meer de vraag of ze het gedaan heeft, maar alleen een kwestie om het juiste belastende bewijs te vinden om haar ook veroordeeld te krijgen voor de moorden.

Katinka is ten einde raad. Wat moet er nu met de kinderen gebeuren, als zij de gevangenis in moet? Oppas vinden voor de avond van het feest was al een hels karwei. Laat staan als ze voor een aantal jaar de bak in moet. Ze moet de rechter ervan zien te overtuigen dat zij niet de seriemoordenaar is, maar dat een ander ziek brein achter deze gruwelijke reeks moorden zit. Maar krijgt ze daar nog de kans voor? Net als ze klaar is met de voeding van Petertje en zich op het onderzoek wil toeleggen, ziet ze buiten blauwe zwaailichten knipperen en komt er een arrestatieteam onder leiding van agent David haar huis binnenstormen.

In de cel krijgt ze te horen dat ze in voorarrest is gezet en dat ze recht heeft op één telefoontje. Wie zal ze bellen? Een advocaat? En welke dan? Niet die advocaat van dat kantoor van Pino Khio 'Liar Lawyer', die heeft ervoor gezorgd dat haar ex niks, noppes, nada aan alimentatie hoeft te betalen, zodat zij nu een hardwerkende bijstandsmoeder is. Haar moeder dan, die zou de kinderen kunnen opvangen, maar had ze niet nét tegen haar moeder gezegd dat het de laatste keer zou zijn deze maand dat ze haar moeder om hulp vroeg? Als ze haar telefoon erbij pakt ziet ze dat ze wel tien gemiste oproepen heeft van Snow Inc.

Dat is waar ook! Ze had vandaag weer bij een opdracht moeten zijn. Dat is wel het laatste waar haar hoofd vandaag naar gestaan heeft. Maar wacht, wellicht is dat de oplossing! Neva White heeft vast ook wel connecties met de oppasservice 'Vrouw Holle' en zonder verder na te denken gebruikt ze haar ene telefoontje om Neva te bellen.

Neva is heel begripvol en wil wel helpen, maar de 'Vrouw Holle'-oppasservice zit al aardig vol. Daarbij komt dat 'Vrouw Holle' Neva ook al een aantal keer heeft laten zitten, omdat ze het zo druk heeft met oppassen. Maar Neva heeft wel een oplossing voor de kinderen, één van de dwergen is erg goed met kinderen, dus die stuurt ze wel langs het huis van Katinka om een oogje in het zeil te houden. Ook als advocaat kunnen de dwergen prima worden ingezet volgens Neva. Ze zal hen direct contact op laten nemen met "de Hakker".
"Maar was die dwerg niet ook juist een verdachte?", vraagt Katinka zich af. "Nee dat is niet zo", zegt Neva. "Hij heeft alleen het lijk gevonden en daarom moest hij worden verhoord. Bovendien was dat vast één van de andere dwergen, als ik het goed heb".

Het gesprek tussen Katinka Bel en de dwerg loopt wel een beetje vreemd. Er is iets niet in de haak. De dwerg is wel erg meelevend en loopt de hele tijd te sniffen in z'n zakdoek, maar hij lijkt haar helemaal niet te willen verdedigen en haar juist de schuld in de schoenen te willen schuiven. Is hij echt zo verdrietig om het lot van Roos en Hort of is het gewoon Niezel?
Als de dwerg bij het verlaten van de ruimte nogmaals zijn zakdoek uit zijn zak trekt dan valt er een flesje op de grond. Katinka heeft het flesje eerder gezien, maar waar? Dan weet ze het: het is hetzelfde flesje als de flesjes waar de dwergen op het feest mee rondliepen. Ze dacht dat het appelsap was. Nu kan ze het flesje van dichtbij bekijken. Dan valt haar oog op het logo. Er staat een klein groen appeltje op, met een hapje eruit. Dat is dus helemaal geen het appelsap, zoals ze op die feestavond had gedacht. Dit is een groene gifappel! Nee! Zouden de dwergen het gedaan hebben?

De zaak komt nu in een stroomversnelling. Katinka Bel weet Henk “de Hakker” te overtuigen van haar onschuld en het flesje kan dienen als bewijs dat de dwergen iets met de moorden te maken hebben. Helemaal sluitend is het nog niet, denkt Henk. Wat is nu het motief van die dwergen? Het lijkt er wel op dat ze de moorden hebben gepleegd, maar er moet toch een opdrachtgever met een motief achter de moorden zitten? Henk gaat weer druk in de weer met zijn onderzoekbord en trekt allemaal nieuwe lijntjes. Dan wordt hij gebeld.

“… met Neva White,” klinkt het aan de andere kant van de lijn. “Heb je je mail niet gelezen? Jij had vandaag dat optreden in het bostheater samen met Johan en Geertje, je weet wel, je kinderen. Zij zouden vandaag moeten verdwalen. Anders hebben we geen Hans en Grietje meer! Ga jij nu ook al je taak als sprookjesfiguur verzaken? Voor jullie genoeg anderen hoor!”

Henk is verbluft. Nu gaat mevrouw White toch echt te ver, door zijn kinderen erbij te betrekken. Dan valt opeens het kwartje bij Henk. Dat is het natuurlijk: een sprookjesfiguur kun je nooit echt vermoorden. De persoon wel, maar het figuur blijft altijd bestaan. Als een sprookjesfiguur doodgaat, staat er als vanzelf weer een nieuw figuur op. Bovendien zijn alle sprookjesfiguren in dienst van Snow Inc. Alle vermoorde sprookjesfiguren waren veel te druk met hun nevenfuncties: Roos Kappers met haar bezorgservice, Sinbad met zijn webshop en Hort met zijn sportschool. Katinka wilde nog wel, maar kon vaak niet door de kinderen.
Neva White wil natuurlijk weer nieuwe verse krachten, die wél voor haar willen werken. Hij weet wel dat hij niet de beste vader is geweest de laatste tijd, maar om zijn eigen kinderen te laten verdwalen in het donkere bos, dat gaat hem te ver! Of eigenlijk, daarmee gaat mevrouw Neva White te ver. Met veel bombarie wordt Neva van haar glazen bedje gelicht en vastgezet.

<u>Aftercredits</u>
Een meisje loopt op wat voorbijgangers af. “Pardon, ik heb het gevoel dat ik een paar kleine mensen moet ontmoeten, heeft u er toevallig een stuk of zeven gezien?”
En de moraal van dit verhaal: het is belangrijk om verhalen te blijven vertellen en je fantasie te gebruiken. Als je je fantasie en plezier in het leven verliest en alleen maar bezig bent met werk, dan overleef je dat niet.

1.5 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 niet meteen doorpraten, maar 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 een voor een op, een voice-over vertelt iets over ze en 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, kun 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 tevoren een vlog, hierin kun 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 settingen tevoorschijn tovert. Kortom: wees creatief. Een hoop gereedschap en een stuk van een auto of een speelgoedauto worden een werkplaats om te sleutelen. Een infuuspaal 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: houd ruimte voor last-minute dingen om 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 (spelspecialisten@scouting.nl). Via de spelspecialisten kan je ook in contact komen met het theaterteam van de LSW.

2 Weekendverloop

Er zijn twee opties: een compleet weekend of 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.

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Vrijdag	Avond		Kampopbouw (§ 2.1)	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
			Opening thematheater (§ 2.3)		
			Kennismakingsspel (§2.4)	Non-competitief spel waarbij het gaat om wat de scouts (en hun subgroep) uniek maakt.	Identiteit
			Ren- of ruilspel (§ 2.5)	Begin met een kort spel waar scouts hun energie in kwijt kunnen.	Sport & Spel
Zaterdag	Ochtend en middag		Hike (§ 2.6)	De scouts lopen of fietsen een hike door de omgeving, op de posten kun je de andere activiteitengebieden gebruiken.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag		Beoordelen kampterrein	Beoordeling van het kampterrein, de keuken en de thema-aankleding door de jury.	Uitdagende Scoutingtechnieken, Veilig & Gezond, Expressie
	Avond		Koken (§ 2.7)		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond (§ 2.8)	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel (§ 2.9)		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

Dag	Dagdeel	Icoon	Activiteit	Omschrijving	Activiteitengebied
Zaterdag	Ochtend		Opening thematheater		
			Kampopbouw (§ 2.1)	De scouts bouwen zelf hun tent en keuken, het is natuurlijk leuk als ze de keuken pionieren.	Uitdagende Scoutingtechnieken
	Middag		Hike (§ 2.6)	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 (§ 2.7)		Veilig & Gezond
			Thematheater		
			Bonte avond (§ 2.8)	Kennismaking met andere scouts op het subkamp, de scouts bereiden per ploeg een act voor.	Expressie
Zondag	Ochtend		Beoordelen thema-aankleding		Expressie
			Postenspel (§ 2.9)		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

2.1 Kampopbouw

2.1.1 Algemene kampaankleding

Je kan het hele kampterrein aankleden als sprookjeswerelden. Denk hierbij aan kastelen, magische uitzichten, veel felle kleuren, etc.

2.1.2 Subkampen

Bij de kampopbouw kun je ervoor kiezen de ploegen in te delen in verschillende subkampen. Elk subkamp kan daarbij een subthema toegewezen krijgen die ze kunnen verwerken in de thema-aankleding van hun kampterrein.
Elk sprookje heeft natuurlijk een eigen verhaal en (leef)wereld. Elk wereld heeft zijn eigen cultuur, tradities en gebruiken. Bij het centrale thema kun je ervoor kiezen om de sprookjeswerelden te verdelen over verschillende subkampen of groepen, zodat alle sprookjes gedurende het weekend aan bod komen.
Ook kun je ervoor kiezen om een sprookjesfiguur uitgebreider te behandelen. Breng de groepen van tevoren op de hoogte onder welk subkamp en subthema ze vallen.

2.2 Voorbeeldactiviteiten kampopbouw

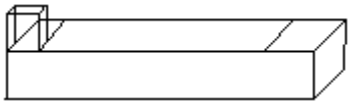
2.2.1 Kasteel

Doel van de activiteit

Kasteel pionieren en deze sprookjesachtig versieren.

Beschrijving

Je hebt al een sprookjeshuwelijk, maar nu ga je nog voor het sprookjeshuis. Wat is er nou beter dan een sprookjeshuis? Juist, een zelfgebouwd sprookjeshuis. Je gaat daarom een eigen kasteel pionieren (wat je ook als themadecoratie kan gebruiken). Denk hierbij aan de torens, misschien zelfs kantelen, en als je goed bezig bent zelfs een ophaalbrug.
Het makkelijkste is om een vierkant of lange rechthoek te pionieren en die als basis te gebruiken. Je kan dan met kleinere balken kleine torentjes maken. Zo kan je met balken van 5 meter horizontaal, 2 meter verticaal en 3 meter de diepte in een rechthoek op de grond maken. Je kan dan op 1 meter vanaf de zijkanten een extra 3 meter “plakken”. Je hebt nu een frame waar je in de hoek met 1 meter balken een torentje kan bouwen. Zie hiernaast voor een snel voorbeeld met 1 uitgewerkte toren. Uiteraard moet dit dan op elk hoekpunt



Voorbereiding

- Zorg voor genoeg materiaal op de juiste plekken!

Materiaal

- Pionierbalken, heel veel pionierbalken.
- Kilometers pionier touw voor meerdere groepen

Tips en veiligheid

- Let op met in de hoogte werken met pionieren. Je wilt natuurlijk iets groots neerzetten, maar dat moet wel veilig gaan. Denk aan klimgerei bijvoorbeeld.
- Het gaafste is dat ze dit ook daadwerkelijk gebruiken. Bijvoorbeeld als keuken of algemene ontmoetingsplaats voor een (sub)kamp. Of je gebruikt het in je toneel/thema!

Tips voor puntentelling

- Mooiste kasteel wint.

2.3 Opening

Alle scouts verzamelen rond de vlaggenmast en openen zoals normaal. Eventueel scouts per subkamp/werelddeel bij elkaar laten staan.

Na de officiële opening wordt het thema verder geïntroduceerd en wordt vast uitleg gegeven over de overkoepelende kampopdracht (OKO). Zie voor mogelijke OKO-spellen §2.10.

2.4 Kennismakingsspel

2.4.1 Sprookjesachtige deelnemers

Thema-invulling

De scouts hebben thuis hun eigen sprookje voorbereid. Zijn ze de zeven dwergen of Hans en Grietjes?

Doel van de activiteit

Het leren kennen van de deelnemende scouts op een speelse en actieve manier.

Beschrijving
Wie ben je als sprookjesfiguur? Hoe zie je jezelf als sprookjesfiguur en kan iedereen dat zijn? Werk uit, schrijf, teken, of doe wat leuks. Zolang het maar weergeeft wat jij als sprookjesfiguur zou zijn. In welk verhaal kom je voor? Heb je een antagonist en kan je een vergelijking trekken met je echte leven hierin?

Voorbereiding
- Karakterbeschrijvingen maken.
- Materiaal verzamelen.

Materiaal
- Knutselmateriaal, om zo hun eigen karakter te fabriceren en uit te werken.

Tips en veiligheid
- Zoek voorbeelden van sprookjesfiguren met karakterbeschrijvingen, niet iedereen kent iedereen, dus help men ook een handje!
- In plaats van het werk bij de jeugdleden te leggen, kan je ook een soort van doorlopend spel maken. Maak een flowchart met keuzes welk figuur ze zijn. Dit is leuk om te doen met vrienden en vriendinnen, zeker tussendoor. Publiceer het in je kampkrant en je hebt nog meer effect!
- Het leukste is als de deelnemers nu ook een sprookjesfiguur kampnaam krijgen voor de rest van het weekend.

Tips voor puntentelling
- Niet van toepassing.

2.5 Ren- of ruilspel

2.5.1 Strategisch samenspel

Thema-invulling
De sprookjesfiguren hebben allemaal ruzie en oorlog met elkaar en proberen elkaar eruit te concurreren. Ze roepen allemaal het hardste dat de ander de schuldige is van de moord. Er beginnen twee kampen te ontstaan en het ziet er niet goed uit. Je moet zorgen dat er uiteindelijk weer orde komt, zodat er doorgezocht kan worden naar de daadwerkelijke moordenaar.

Doel van de activiteit
Een bekend spel dat iedereen wel kent, maar alleen door echt samen te werken kunnen ze verder komen.

Beschrijving
Levend Stratego, maar dan met een twist. Het spel begint gewoon normaal, dus met twee teams tegen elkaar en dan i.p.v. de normale rollen, sprookjesfiguren. Halverwege het spel komt er echter de verandering: alle oorlog die woedt heeft de slechte sprookjesfiguren (stafleden) wakker gemaakt en die zijn nu uit op wraak. Er lopen dus extra figuren (de grote boze wolf, een draak, een zombie-eenhoorn bijv.) rond, en die kunnen ook mensen aftikken. Maar je kan deze niet zomaar aftikken: je moet bijvoorbeeld een combinatie maken van teams en rollen en dan samen aftikken om te zorgen dat het slechte sprookjesfiguur verslagen wordt. Bijvoorbeeld: je hebt een Roodkapje uit team 1 nodig en een jager uit team 2 om de grote boze wolf af te tikken.
Ondertussen moet je ook nog steeds de vlag van de tegenstander zien te veroveren: waar hecht je meer waarde aan dus? Het winnen of het samenwerken?

Voorbereiding
- Rollen voorbereiden.

Materiaal

- Rollenkaarten voor de deelnemers.
- Rollenkaarten voor de slechte sprookjesfiguren.
- Vlaggen.

Tips en veiligheid

- Wil je het moeilijker maken? Zorg dan dat de combinaties om de slechte sprookjesfiguren groter en gecompliceerder zijn.

Tips voor puntentelling

- Het team dat uiteindelijk de meeste verslagen vijanden heeft, wint!

2.6 Hike

2.6.1 Van de kaart, in het sprookjesbos: De missende weerstanden

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Hiketechniek.
- Hikepost.
- Postenspel.

Beschrijving

Een sprookje kan niet alleen leuk en vermakelijk zijn, maar zeker ook behulpzaam. Ze leren je een wijze les, maar kunnen ook je de weg wijzen. Niet alleen in het leven, maar ook letterlijk. De scouts krijgen een sprookje waarin hun route verwerkt is. Dit kan gemakkelijk zijn, dat ze de route van een sprookje moeten nalopen, of voor de uitdagende manier door je route het verhaal in te “coderen” (elke keer als er bijvoorbeeld “Roodkapje” staat moet je naar links, als er “De grote boze wolf” staat moet je naar rechts, of er wordt een omgevingsschets beschreven in het verhaal dat je moet gebruiken, etc.)

Voorbereiding

- Je moet de hele route goed uitzetten. Loop deze zelf dus ook en doe het niet via Google Maps.
- Vervolgens moeten alle kruispunten dus omgezet worden naar een verhaal. Dit is heel leuk, maar kost tijd.

Materiaal

- Het sprookje met de route.
- Genoeg proviand om te overleven tijdens de route.

Tips en veiligheid

- Zorg dat er een stukje wordt omgelopen. Je kan halverwege de route zeggen dat er verkeerd is gelopen en dus dat je terug moet.
- Zorg dat het sprookje goed en duidelijk leesbaar is. Scouts lezen vaak te snel/te makkelijk en missen anders stukken.
- Zorg ook dat ze een stukje nodeloos om moeten lopen naar een post om daarna een stukje terug te lopen. Dan weet je of ze het verhaal lezen van tevoren of niet.
- Voor invulling van je posten, kijk eens onder kopje *extra voorbeeldactiviteiten*.

Tips voor puntentelling

- Naast het succesvol vinden van alle posten, kan je de tijd gebruiken die de ploeg nodig had als puntentelling.

2.7 Koken

2.7.1 Een betoverde maaltijd

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht.

Thema-invulling

Soms heb je even geen zin in moorden oplossen. Je wilt soms ook gewoon lekker een uitgebreid diner hebben. Wat een toeval, je bent ook in een betoverde wereld. Je moet daarom een betoverde sprookjesmaaltijd maken!

Doel van de activiteit

De scouts zelf met de gegeven ingrediënten maaltijden laten maken uit verschillende sprookjes.

Beschrijving

Dit kan je op verschillende manieren doen: je kan iets koken in thema, bijvoorbeeld Boze Wolf Burgers, Roodkapjes' Rode Kool, maar je kan ook iets maken wat er betoverend uit ziet. Denk hierbij aan mooie cupcakes die glitteren en er roze uitzien, of een magische hoeveelheid eten op tafel (ook leuk als je themafiguren erbij verwerkt).

Voorbereiding

- Alle inkopen moeten op tijd gedaan worden. Zorg dus dat je van tevoren goed weet wat je nodig hebt. Dit kan tijdens je RSW gedaan worden door de kookstaf/fourageurs.

Materiaal

- Per maaltijd de benodigde ingrediënten per ploeg.

Tips en veiligheid

- Het gebruikelijke: messen zijn scherp, branders zijn heet, let dus goed op dat alles veilig gaat!
- Hoe betoverender de maaltijd, hoe beter! Laat ze ook iets met expressie doen om de maaltijd ook magisch te laten worden.

Tips voor puntentelling

- Staf komt bij elke maaltijd langs om te controleren of alle ingrediënten gebruikt worden en of de maaltijd bereid wordt zoals bedacht (zonder dat ze weten hoe).
- Heeft een ploeg door dat het om een bepaald gerecht gaat, dan extra punten (bijvoorbeeld wanneer zij vertellen dat zij magische cupcakes maken omdat dat in veel sprookjes terugkomen).

2.8 Avondprogramma

2.8.1 Bonte avond (non competitief)

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Toneel
- Postenspel.
- Dagdeelvullend spel.

Beschrijving

Sprookjes zijn natuurlijk het tofst om niet alleen te lezen, maar ook om te beleven! Je mag daarom een sprookje uitkiezen en deze uitbeelden. Je gaat hier ook een filmpje of een fotoreportage maken. Je kan natuurlijk ook decor hiervoor bouwen. De sprookjes moeten van tevoren uitgeprint worden om als script gebruikt te worden. Of misschien kan je het combineren met een andere Expressie-opdracht door een eigen sprookje te schrijven

Voorbereiding

- Sprookjes uitzoeken en uitprinten.

Materiaal

- Knutselmateriaal voor decor.
- Foto- of filmcamera.
- Laptop met edit materiaal.
- Scripts.

Tips en veiligheid

- Laat de jeugdleden voornamelijk hun eigen creativiteit gebruiken. Als ze een eigen twist willen geven aan een sprookje, is dat ook goed!

Tips voor puntentelling

- Om de creativiteit niet te belemmeren door druk van een beoordeling kun je deze activiteit inzetten in het non-competitieve onderdeel van de RSW.
- Let op hoe beeldkader van de video is: zijn alle belangrijke onderwerpen goed in beeld?
- Wat voor 'extra's' doen ze in hun toneelstuk zodat die van hen de beste is?

2.9 Postenspel

2.9.1 Clue

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Avondspel.

Thema-invulling

Alle sprookjesfiguren willen je natuurlijk maar al te graag helpen om de moord op te lossen, maar daar moet wel wat tegenover staan. Ze hebben zelf ook behoeftes en willen pas helpen als daar in voorzien is. We moeten ze dus gaan helpen!

Doel van de activiteit

Logisch(er) leren nadenken, lekker actief bezig zijn.

Beschrijving

Om een clue te krijgen over wie waar was tijdens de moord, moet je zorgen dat de themafiguren wat informatie geven. Dit doen ze natuurlijk niet zomaar, ze hebben eerst iets van de deelnemers nodig. Zo heeft de wolf een haarborstel nodig, maar je hebt alleen wasverzachter. Je gaat daarom naar Hort Odinson, die heeft wel een borstel, maar heeft een proteïneshake nodig. Je kan dan naar Roos Kappers gaan om je wasverzachter (want haar rode kapje moet schoongehouden worden) om te ruilen voor de shake (voor Hort zijn spieren). Dan heb je een borstel die je aan de wolf kan geven (om zijn vacht mooi te houden) die in ruil daarvoor een hint kan geven. Je hebt aan het einde dus een paar clues die je in je onderzoek mee kan nemen.
Kort samengevat heb je dus een ruilketting van voorwerpen: Om je hint van persoon A te krijgen, moet je iets van persoon B krijgen, en om dat te krijgen moet je iets van persoon C krijgen, etc.

Voorbereiding

- Denk alle ruilkettingen goed uit zodat je niet in een oneindige cirkel terecht komt

Materiaal

- Alle ruilvoorwerpen
- De clue's die de deelnemers krijgen

Tips en veiligheid

- Je kan makkelijk je spel makkelijker en moeilijk maken door je ruilkettingen langer of korter te maken.
- Je kan het ook moeilijker maken door meerdere voorwerpen per persoon te hebben, zodat de kettingen door elkaar gaan lopen.
- Ook kan je ervoor zorgen dat er van elk voorwerp maar 1 in het spel is. Hierdoor moeten groepen zorgen dat als de borstel al bij de wolf is ze die borstel wegruilen naar een ander personage die het nodig heeft

Tips voor puntentelling

- Wie het eerst een ketting “afmaakt” krijgt de meeste punten, maar heb je meerdere kettingen, krijg je nog meer.

2.10 OKO (overkoepelende kampopdracht)

2.10.1 Er was eens...

Thema-invulling

Met de dood van Roos Kappers, die Roodkapje speelde en andere figuren, heeft Snow Inc. te weinig werknemers op het moment. Dus misschien kunnen de ploegen nieuwe sprookjes aanleveren waar zij de hoofdrol spelen. Hierdoor kan Snow Inc. weer even vooruit tot ze nieuwe sprookjesfiguren hebben gevonden.

Doel van de activiteit

Blijven geloven in sprookjes en verhalen vertellen. Want met wat fantasie is het leven toch veel leuker?

Beschrijving

Maak met je ploeg een echt sprookjesverhaal waarin jullie de hoofdrol spelen. Begin je verhaal natuurlijk met "Er was eens…" en eindig met "... en ze leefden nog lang en gelukkig". Maak er een mooi spannend verhaal van met bijvoorbeeld een slechterik of monster dat verslagen moet worden, iemand die gered moet worden of een zoektocht naar een magisch object. Wat voor iets spannends gaat jouw ploeg allemaal beleven? Als je klaar bent maak je met karton en ander materiaal, een mooie (3D) kaft waarop te zien is waar je verhaal over gaat.

Voorbereiding

- Geen voorbereiding vooraf, maar tijdens het weekend het sprookje bedenken en uitwerken.

Materiaal

- Ruitjespapier (of een schriftje).
- Pennen, potloden en/of stiften.
- Karton.
- Lijm.
- Touwtje of lint.
- Schaar.

Tips en veiligheid

- Naast alleen het sprookjesboek, zou de ploeg het sprookje ook nog voor de jury kunnen uitbeelden, bijvoorbeeld op een post tijdens de hike of bij een themamoment.

Tips voor puntentelling

- Bedenk van tevoren waar je op wil jureren. Creativiteit is moeilijk om in punten uit te drukken, dus bedenk van tevoren wat de criteria zijn waaraan een goed verhaal aan moet voldoen, bijvoorbeeld een minimaal aantal woorden, verplichte sprookjesfiguren, etc..

3 Activiteitengebieden in thema

In dit hoofdstuk vind je voor alle acht de activiteitengebieden inspiratie om op de RSW aan de slag te gaan met de speldraad ‘Tijd voor Avontuur’. Aan het einde van het hoofdstuk staan nog wat voorbeeldactiviteiten uit verschillende activiteitengebieden.

3.1 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 medescouts uit het buitenland.

3.1.1 Activiteitengebied in thema

Scouting wereldwijd/Internationale uitwisselingen

Sprookjes, mythes en saga komen vanuit de gehele wereld en vaak hebben ze ook een onderliggende komaf. Hier is natuurlijk een mooie culturele ontdekkingstocht in te vinden, waarbij de scouts gedurende het weekend mee in aanraking komen.

Culturen

Je kan de verschillende sprookjes koppelen aan je activiteiten. Elke activiteit kan in één thema staan, met daaronder een achterliggende cultuur. Denk bijvoorbeeld aan 1001 nachten (uit het midden oosten), Roodkapje (Duitsland), Kleine Zeemeermin (Denemarken), etc. Door bij elke activiteit elementen uit die werelden/culturen/landen naar voren te halen, maken ze hierdoor stiekem een reis door de hele wereld.

3.2 Expressie

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

3.2.1 Activiteitengebied in thema

Dansen en muziek maken

Veel sprookjes hebben dansen erin verwerkt, of er is wel een bard die van taverne naar taverne reist om alle verhalen door te vertellen.

Grafische technieken en handvaardigheid

Dit komt goed van pas tijdens het maken van decors voor de sprookjes of de opmaak van de kampkrant.

Filmen en fotograferen

Wanneer er een sprookje gespeeld wordt, kan deze ook gefilmd of gefotografeerd worden.

Schriftelijke expressie

Dit komt terug in het maken van de kampkrant, maar je kan natuurlijk ook eigen sprookjes laten schrijven.

Toneelspelen

In het maken van de sprookjestoneelstukken.

3.2.2 Verwerken in activiteiten

De deelnemers kunnen hun compleet eigen sprookje maken, produceren en uitvoeren.

3.3 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 anderen? Natuurlijk speelt levensovertuiging hier een belangrijke rol in. Durven ze zichzelf helemaal bloot te geven? Ook alle ploegen en subkampen hebben een eigen identiteit. Dat begint al met een passende (thema)naam voor het team en/of subkamp. Denk hierbij ook aan taalgebruik of uitdrukkingen die vaak gebruikt worden.

3.3.1 Activiteitengebied in thema

Zelfbeeld

Elk sprookjesfiguur heeft wel een eigen persoonlijkheid, en zeker met de Disneyfiguren is er vaak overlap met de scouts zelf. Hiermee kunnen ze zichzelf identificeren.

Groep

Komt weinig aan bod.

Levensovertuiging

De sprookjes hebben vaak een cultureel erfgoed, hiermee speelt de levensovertuigingen van de mensen uit de tijd van het sprookje ook behoorlijk parten.

3.3.2 Verwerken in activiteiten

Ga met de scouts in gesprek over hun sprookjesidentiteit. Waarom herkennen ze zich erin en hoe kunnen zij lessen leren uit die sprookjes die ze in het dagelijkse leven mee kunnen nemen?

3.4 Samenleving

Alle activiteiten die te maken hebben met omgeving, cultureel erfgoed en maatschappij horen in dit activiteitengebied. Scouts kunnen zelf nadenken over hun bijdrage aan de samenleving. Welke doelen willen ze bereiken in de samenleving? De scouts kunnen zich als groep inzetten om deze doelen te bereiken.

3.4.1 Activiteitengebied in thema

Je eigen omgeving

Welke sprookjes kan jij relativeren uit je eigen omgeving? Of is er iets gebeurd wat misschien wel sprookjeswaardig is?

Cultureel erfgoed

Veel verhalen worden van generatie op generatie verteld. Hierdoor verbasteren ze behoorlijk, maar krijg je ook andere varianten in elk gebied. Zo zijn er ook verhalen uit Nederland te bedenken.

Maatschappij

Problematiek wordt vaak opgelost door een slim gedachtegoed in sprookjes. Hoe kan je dit toepassen op de huidige maatschappelijke ontwikkelingen?

3.5 Veilig & Gezond

Alle activiteiten die te maken hebben met fysieke en sociale veiligheid, EHBO en voeding. Scouts kunnen zelf werken aan de sociale en fysieke veiligheid binnen hun eigen ploeg, koken zelfstandig en kennen de basisprincipes van EHBO.

3.5.1 Activiteitengebied in thema

Koken/voeding

Een magische maaltijd is altijd mooi meegenomen!

Veiligheid
Welke gevaren zijn er in sprookjes en hoe ontwijk je die? Bijvoorbeeld: hoe zorg je dat je niet opgegeten wordt door wolven in het bos?

EHBO
Ook bij sprookjes gaat het nog wel eens mis. Zo word je opgegeten door een wolf, of prik je je aan een doorn van een roos of spinnenwiel. Wat nu?! Je kan ook proberen een bijna vermoord sprookjesfiguur weer tot leven te wekken.

Omgaan met elkaar
Vaak zitten er in sprookjes ook een moraal om samen te werken om slechte situaties te overkomen. Allen door met elkaar iets te doen red je de sprookjeswereld.

3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken
Hieronder vallen de vaardigheden in overleving, onderhoud, navigatie en communicatie die velen als ‘typisch Scouting’ zullen zien. Bij scouts draait het erom dat je deze technieken zelfstandig, op een goede manier leert beheersen en in samenwerking binnen je ploeg elkaar versterkt en dingen leert. Iedereen heeft wel iets waar hij of zij het sterkst in is.

3.6.1 Activiteitengebied in thema
Snijden, hakken, zagen, stoken en primitief koken
Eigen toverstafjes snijden, primitief feestelijk koken.

Kaart, kompas en routetechnieken
Speciale sprookjesverhalen nalopen in thema.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren
Sprookjeskasteel maken!

Kamp/bivak
Je kan elke dag een thema vanuit je sprookje laten terugkomen in je bivak en zo door het weekend heen het hele sprookje beleven.

Seinen
Is redelijk onderbelicht hierbinnen, maar je zou themafiguren kunnen gebruiken als seinsleutel.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken
Genoeg sprookjes spelen zich ook deels op het water af, dus dit kan je ook terug laten komen in je verhalen.

Luchtvaart, techniek en lijn bestuurd vliegen, spelen met lucht en modelbouw
Je zou draken kunnen namaken. Als je deze klein en licht maakt, kan je ze op drones of modelvliegtuigen zetten zodat ze ook echt kunnen vliegen.

3.7 Sport & Spel
Alle activiteiten die te maken hebben met sport en spel vallen onder dit activiteitengebied. Denk daarbij aan denkspellen, teamspelen, renspellen en postenspellen. Scouts hebben zich al behoorlijk ontwikkeld en kunnen daardoor goed zelfstandig spelen uitvoeren. Scout zijn daarbij inventief en 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.

3.7.1 Activiteitengebied in thema

Sporten

Telt rennen voor je leven voor de machtige draak als sporten? Als dat zo is, denk ik dat sprookjesfiguren behoorlijk wat beweging krijgen!

Posten / renspelen

Elke themafiguur of sprookje heeft een eigen post bij de postenspelen. Versier deze dan ook in hun stijl.

Teamspelen

Zie Levend Stratego als voorbeeld hierboven.

Binnenspelen

Natuurlijk is het het leukst als alles buiten gebeurd, maar Rapunzel zat ook jaren vast, net zoals Doornroosje.

3.8 Buitenleven

Alle activiteiten die te maken hebben met beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer, weer en sterrenkunde. Scouts hebben een basiskennis van planten- en diersoorten, herkennen weersomstandigheden en kunnen oriënteren met behulp van zon, maan en sterren. Een scout zorgt goed voor de natuur en is zich dus bewust wat zijn acties als impact hebben op de natuur.

3.8.1 Activiteitengebied in thema

Buitensport

Het sprookjesfiguur probeert aan de moordenaar(s) te ontsnappen, deze heeft een bal waarmee hij de sprookjesfiguren mee kan afgooien. Indien geraakt door de bal is het sprookjesfiguur (scout) af. Wie kan het laatst overblijven?

Kennis van plant en dier

De moordenaar moet opgespoord worden. En dat doe je door sporenonderzoek te doen. Natuurlijk laat eenieder zijn eigen sporen achter, dus kan jij vinden wie het gedaan heeft?

Milieu- en natuurbeheer

Hans en Grietje zijn in het bos nieuwe looppaden aan het uitzetten (paaltjes met rode, groene kleur etc.). Toch verdwalen ze, kunnen jullie ze vinden en terugbrengen?

Sterrenkunde

Voor het grote huis van Neva White staat een grote zonnewijzer, dat is handig als je telefoon niet meer werkt, dan kan je altijd (als de zon schijnt en overdag) zien hoe laat het is. Maak met je ploeg een werkende zonnewijzer.

Weer

Hoe zou een weergeoriënteerd sprookje en / of sprookjesfiguur eruitzien als je het omdraait? Bijvoorbeeld Vadertje Winter wordt Moedertje Zomer en Het meisje met de zwavelstokjes speelt zich af tijdens de lente.

3.9 Extra voorbeeldactiviteiten

3.9.1 Big bad wolf

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Doorlopende thema-opdracht.

Doel van de activiteit
Creatief bezig zijn met een eigen sprookje.

Beschrijving
The big bad wolf, de nieuwste crime-noire hit. Maar dat kan altijd beter en we weten zeker dat de scouts zelf een beter crimesprookje schrijven. Dit sprookje moet natuurlijk alle elementen hebben die een normale ook heeft: een pakkend begin, een middenstuk en een slot met een plot erin, die ook wat moreel probeert bij te brengen.

Voorbereiding
- Materialen verzamelen.

Materiaal
- Schrijfgerei en papier.

Tips en veiligheid
- Bedenk zelf een aantal ideetjes die ze verder kunnen uitwerken. Sommige kinderen zijn gewoon niet creatief en hebben een zetje de juiste kant op.

Tips voor puntentelling
- Per kenbaar veiligheidsaspect een punt en extra punten voor de originaliteit.

3.9.2 Historie
Waar kan je deze activiteit inzetten?
- Post

Doel van de activiteit
Breng je filmpje zo duidelijk mogelijk over en vermijd de stoorzender.

Beschrijving
Onderzoek de lokale mythes en saga's. Wat zijn de achterliggende ideeën erachter en waar komen ze vandaan? Je kan hier een verslag, presentatie van maken, of combineren met Expressie door zo'n verhaal na te vertellen in de vorm van cultuur. Het belangrijkste is dat de jeugdleden kennis opdoen over de achterliggende ideeën (vaak zit daar iets goed in, zoals samenwerken, of goed doen voor een ander) en laat ze dat de rest van de RSW ook uitdragen.

Voorbereiding
- Je moet van tevoren alle lokale mythes en saga's zoeken en informatie hierover meenemen. Denk hierbij aan toen Nederland nog door de Saksen, Franken, Friesen, Bataven, etc. bewoond werd.

Materiaal
- Afhankelijk van hoe je het uitvoert:
    - Materiaal om een presentatie op te maken (papier, knutselmateriaal, stiften/pennen/potloden)
    - Materiaal om een verslag te maken (pen en papier)
    - Decor voor het toneelspel

3.9.3 Logi-sprooki
Waar kan je deze activiteit inzetten?
- Postenspel

Thema-invulling
De moord moet opgelost worden! We gaan op zoek naar verdachten!

Doel van de activiteit
Moordverdachten kunnen elimineren.

Beschrijving
Alle sprookjesfiguren zijn schuldig, dat weet iedereen. Je moet ze daarom aan een kruisverhoor onderwerpen, anders weet je niet welke de schuldige is voor *deze* misdaad. Door de figuren aan een kruisverhoor te onderwerpen probeer je te achterhalen wie waar en wanneer is geweest om zo de moorddag te reconstrueren. Uiteindelijk kunnen ze door een matrix/logiquiz in te vullen enkele van de sprookjesfiguren als verdachte uitsluiten.

De hints die je kan verzamelen zijn bijvoorbeeld dat een persoon samen met de grote boze wolf in het sprookjesbos is geweest om 14:00 uur, dus dan hebben ze een alibi. Maar het kan ook zijn dat de wolf dit ontkent en je erachter komt dat de wolf dan liegt o.i.d. Door op die manier te achterhalen wie wel zijn acties en locatie kan verantwoorden, kan je themafiguren elimineren.

Voorbereiding
- De logiquiz uitwerken is een lastige klus, neem hier dan ook echt je tijd ervoor.

Materiaal
- Een raster om te gebruiken om mensen te elimineren als verdachte.

Tips en veiligheid
- Je kan er ook een postenspel van maken: elk themafiguur heeft een eigen post en door opdrachten te doen kan je hints verdienen over de anderen. Bij inspecteur Wolf kan je bijvoorbeeld leren dat Roodkapje altijd liegt. Als je dan een hint krijg van Roodkapje weet je 100% zeker dat het niet waar is. Dit soort opdrachten kunnen simpele zijn, of een onderdeel van een groter doorlopend spel.
- Als je het echt authentiek wil maken, dan kan je een verhoorkamer inrichten: zet een bouwlamp op de verdachte achter een tafel bijvoorbeeld, met een grote 1-weg-spiegel ernaast.

Tips voor puntentelling
- Dichtste bij de juiste dader wint.

3.9.4 Streepje voor

Waar kan je deze activiteit inzetten?
- Postenspel.
- Avondspel.

Thema-invulling
Soms kunnen de sprookjesfiguren ver gaan. Zo is er zelfs een heuse moord gepleegd! Maar de jager heeft ook een wolf vermoord. Mag dat dan wel? Waar leggen jullie de grens?

Doel van de activiteit
Moraal van de verhalen begrijpen en uitgedaagd worden door zelf erover na te denken

Beschrijving
Over de streep/discussie over moreel in sprookjes, maar dan met sprookjes. Wat gebeurt er allemaal in sprookjes, en wat kan allemaal wel? Want die sprookjesfiguren doen allemaal goed, en de slechteriken slecht, maar de reus bij Sjakie en de bonenstaak wordt gewoon beroofd omdat Sjakie

honger heeft, en de heks moet ook overleven in Hans en Grietje. Waar ligt de grens wat wel en niet goed is en waarom? Dit werkt het beste als je een groep hebt die al wat meer sociale cohesie heeft onderling, dan komen de discussies beter los. Het spel speel je op een veld, verdeeld in tweeën. Een centrale spelleider noemt de stellingen op en de jeugdleden mogen in 1 van de 2 velden staan (eens of oneens). Hierna mag er een discussie over uitgelokt worden.

Voorbereiding
- Stellingen bedenken.

Benodigdheden
- Stellingen.
- Een veld, in tweeën verdeeld.

Tips en veiligheid
- Zorg voor sociale veiligheid. Men moet zich op hun gemak voelen om toch open te zijn voor iedereen. Dwing dus ook niet tot antwoorden.

3.9.5 Oorspong

Waar kan je deze activiteit inzetten?
- Postenspel.
- Avondspel.

Thema-invulling
Alle themafiguren zijn voorwerpen kwijt. Hort Odinson is zijn hamer kwijt en de kerstman kan de Noordpool niet meer vinden. Kan jij ze helpen hun eigen origine weer te vinden?

Doel van de activiteit
Origine van sprookjes begrijpen.

Beschrijving
De wereld rond met alle sprookjes. Waar komt wat vandaan? Kan je de oorsprong herkennen? Welke sprookjes hebben dezelfde oorsprong?
Sprookjesmemory: Je hebt 2 verschillende varianten van dezelfde sprookje, maar dan net wat anders (denk kerstman en sinterklaas) en die moet je bij elkaar draaien.

Voorbereiding
- Je kan kaarten maken voor memory. Hiervoor moet je bekende mythes en sprookjes en dergelijke opzoeken en kijken waar die vandaan komen of waar die oorsprong hebben (bijvoorbeeld Thor en Zweden, Sinterklaas en de Kerstman, maar ook het Gilgamesj epos en de Atrahasis epos)

Benodigdheden
- Kaartjes, genoeg voor memory.

Tips en veiligheid
- Je kan het ook met meer dan 2 verschillende doen, bijvoorbeeld 4!
- Om niet een “simpel” memoryspel te spelen, kan je er ook een renspel van maken. Maak dan 2 setjes kaarten en verdeel de groep in kleinere groepjes (of ploegen) en laat de ploegen naar een centrale plek rennen om matches te maken. De eerste met alle matches wint.

3.9.6 Op de kaart

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.
- Avondspel.

Thema-invulling

Alle sprookjesfiguren hebben wel een andere achtergrond. Zo kan je misschien wel met Roos Kappers (Roodkapje) overweg, maar niet met Neva White (Sneeuwwitje). Soms lijkt er ook wel een taalbarrière te zitten. Natuurlijk kan dat komen omdat je niet goed uit je woorden komt, maar kan het ook zijn dat ze gewoon andere talen spreken omdat ze vanuit de hele wereld komen?

Beschrijving

Plaats de sprookjesfiguren op de kaart. We hebben een boel sprookjesfiguren en die moeten op het juiste land gezet worden. Bijvoorbeeld Simba op Kenya, Kleine Zeemeermin op Denemarken, Elsa op Noorwegen. Print een grote wereldkaart uit, dit kan ook in delen. Plaats deze kaart op een prikbord of magneetbord en laat de scouts de sprookjesfiguren bij het juiste land plaatsen.

De scouts kunnen hints kopen als ze niet zeker weten uit welk land een sprookjesfiguur komt. Een hint bestaat uit een zin uit het sprookje in de taal van het betreffende land.

Sprookjesfiguur	**Land**	**Hint**
Elsa	Noorwegen	La det gå
Ariël	Denemarken	Jeg mistede min stemme
Sinbad	Irak	abhar fi albihaar alsabea
Simba	Kenia	ngoja niwe mfalme
Pinoccio	Italië	mi sta crescendo il naso
Thor	Noorwegen	Jeg slo med hammeren min
Roodkapje	Duitsland	geh und bring Großmutter Kekse
Frankenstein	Zwitserland/Duitsland	Ich mache ein Monster
David	Israël	אני נלחם נגד גולייית
Peter Pan	Engeland	All children except one grow up
Belle	Frankrijk	J'aime lire des livres
Nieuwe kleren van de keizer	Vietnam	Anh thương yêu em

Materiaal

- Als landkaart kun je de wereldkaart op verschillende A4 of A3 papier uitprinten en aan elkaar plakken.
- Afbeeldingen van de sprookjesfiguren.
- Punaises of magneten.
- Prikbord of magneetbord.

Tips en veiligheid

- Geef de scouts mogelijkheden om hints te vinden, zinnen van het sprookje in de originele taal. Je kunt de hints laten kopen per figuur of ze een willekeurige hint geven. De inhoud van de hint verwijst ook naar een uitspraak van de betreffende figuur.

3.9.7 He ho, je krijg het niet cadeau

Waar kan je deze activiteit inzetten?

- Postenspel.

Thema-invulling

De dwergen hebben een eigen lied. Natuurlijk kan een scout ook niet zonder.

Doel van de activiteit
Vermaak tijdens andere activiteiten.

Beschrijving
Bedenk samen met je ploeg een ploeglied op de melodie van ‘He ho, je krijgt het niet cadeau’.

Benodigdheden
- Een uitgeprinte versie van de echte tekst kan helpen.
- Zorg dat je een opname hebt van het nummer, niet iedereen kent het!

Tips en veiligheid
- Rap, tijdens hike wandellied.
- Je kan ook voor een ander nummer kiezen dat iets met een sprookje of mythe te maken heeft gehad. Disney heeft een leuk repertoire.

3.9.8 Sprookjesboek
Waar kan je deze activiteit inzetten?
- Post.
- Doorlopende activiteit.

Thema-invulling
Om alle themafiguren hun sprookje terug te geven, moeten ze dit natuurlijk wel goed kunnen herinneren. Wat is nou een betere methode dan daadwerkelijk een sprookjesboek aan hen te kunnen overhandigen met hun eigen verhaal erin? Natuurlijk is deze wel des scouts gemaakt.

Doel van de activiteit
Kennis opdoen van de natuur, knutselen met natuurlijke materialen.

Beschrijving
Een sprookjesboek is een belangrijk object geweest om verhalen, mythes en moralen over te brengen op de volgende generaties. Zorg daarom dat je een eigen sprookjesboek hebt. Deze kan je dan vullen met alle ervaringen, verhalen en avonturen die je op de RSW of op je groep beleeft. Maar een scout zou geen scout zijn als ze niet ook een “natuurlijk” element erop terug laten komen. Versier daarom je sprookjesboek met dingen die je in de natuur vindt en een link hebben met sprookjes (rozen, mooi gekleurde bladeren, niet gevaarlijke paddenstoelen, etc.).

Materiaal
- “Lege” sprookjesboeken.
- Als je niet buiten bent, zorg dan voor eigen outdoormateriaal.
- Of verspreid eigen gekochte materialen buiten zodat die gebruikt kunnen worden.

Tips en veiligheid
- Je kan dit aan het begin van je RSW doen, en ze het hele weekend ook laten vullen met herinneringen. Neem een polaroidcamera mee en dan heb je wat mooie herinneringen (en gelijk je kampherinnering).

3.9.9 Crime scene
Waar kan je deze activiteit inzetten?
- Post.
- Doorlopende activiteit.

Thema-invulling
Aangekomen op de crime scene, kan Henk wel wat hulp gebruiken. De forensische dienst is er nog niet, maar misschien kunnen de scouts helpen. De ploegen kunnen bij de post verschillende sporen vinden (of vergelijkingsmateriaal sporen maken) en deze als een forensische dienst vastleggen in gips.

Doel van de activiteit
Kennis opdoen van de verschillende sporen die dieren achterlaten.

Beschrijving
De sporen die er liggen zijn van verschillende dieren uit de omgeving, maar ook van de verschillende sprookjesfiguren. Deze hebben een soort van voetafdrukken achtergelaten welke gevuld moeten worden met gips. Deze laat je vervolgens uitharden en dan heb je een kant en klare voetafdruk. Kunnen de deelnemers deze identificeren?

Materiaal
- Gips en water.
- Afzettingen of om het spoor te zetten als je het gips erin giet (of met zand maken).

Tips en veiligheid
- In plaats van alleen voetsporen in gips te gieten, zou je ook meerdere soorten sporen kunnen hebben en hier een postenspel van kunnen maken, waar je op elke post een ander spoor verwerkt.
- Als je verschillende voetafdrukken zoekt: kijk eens op Google en zoek naar “Animal footprints”. Hier staat een legio aan voorbeelden.

4 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 onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Regionale Scoutingwedstrijden.

4.1 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 onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – 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 jouw 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 sponsoren. Wanneer je bijvoorbeeld bij de supermarkt al je inkopen doet, willen ze je vast wel een deel sponsoren.
- 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 5 Wees zichtbaar!).
- Schroom niet om andere regio's om tips te vragen!

4.2 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.

4.3 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 regioactiviteiten 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.

5 Wees zichtbaar!

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

5.1 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 een RSW zich uitermate goed leent 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 regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevenden 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 personen 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 enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts;
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte 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.

5.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is 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 invulpersbericht 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

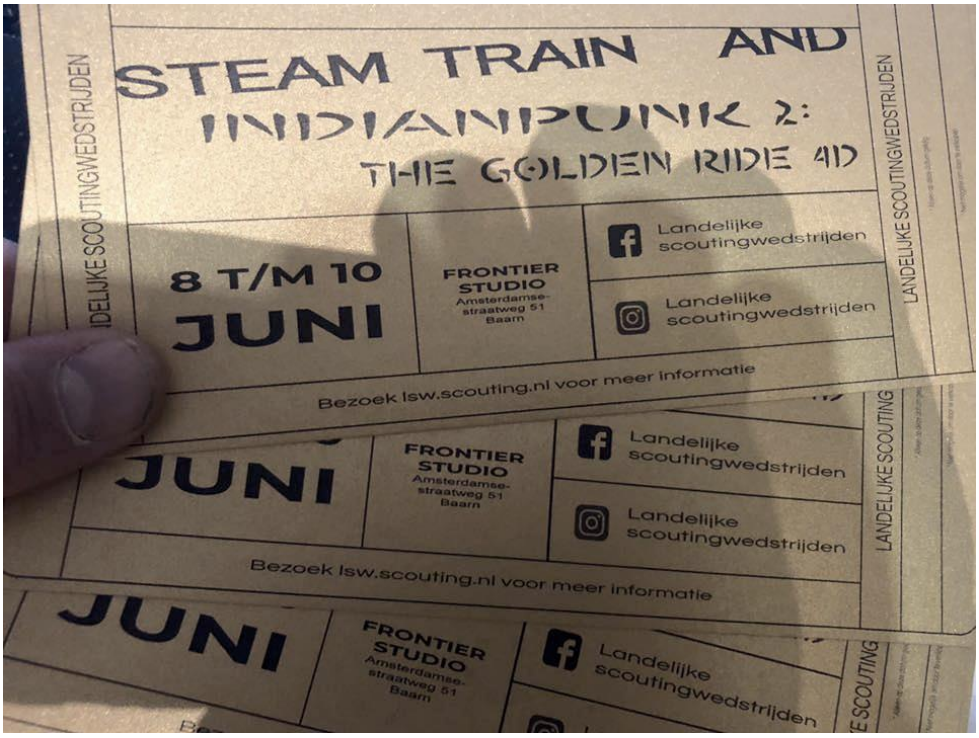
De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de RSW dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar de RSW komen.

6.1 Tips

- Geef tijdens een regioraad 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 onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – 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 meerwaarde, 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 leidinggevenden 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.

6.2 Voorbeelduitnodiging

Online vind je een format om de scouts van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld van de LSW 2019.



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.

7.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema 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.
Het spelthema voor dit seizoen (2022/2023) is 'Tijd voor Avontuur!' waarmee we aansluiten op het landelijke campagne (zie voorwoord).

7.2 De spelbrochures

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

7.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag vaak 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. Het spelthema krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de bewoners van Hotsjietonia een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

7.2.2 Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hieraan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsgaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon

‘leuke dingen’ doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te ‘presteren’. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

7.2.3 Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten ‘op zijn scouts’ gaat kamperen. Veel regio’s organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal ‘basisvaardigheden’ van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevenden ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld 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.

7.2.4 Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op het landelijke spelthema, 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 zondig 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.

7.2.5 Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. Het jaarlijks wisselende spelthema kan een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de

explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

7.3 Het spelboeket

Hoe kan je van je regio-activiteit een goede 'Toekomstproof' voorbeeldactiviteit maken voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboeket!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten 'Toekomstproof' te maken. Het zakboekje geeft je aanvullend enkele handvatten. In het zakboekje staat bij elk aspect van een 'Toekomstproof' activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op de website van Scouting Nederland.

Citaat van een regio-organisator: "Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de regionale Scoutingwedstrijden!"

8 Spelthema 2022-2023: “The hidden valley”

8.1 Uitleg

8.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor dit seizoen is ‘The hidden valley’. Het doel van dit spelthema is de wereld een stukje beter achter te laten dan dat je haar hebt aangetroffen. Hoe kunnen we de uitdagende Scoutingtechnieken gebruiken om iets voor een ander te doen, om duurzaam te worden?

Thematisch spelen of beleven is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Met de start van het 100-jarig jubileum van de welpen in Nederland is begonnen met meer aandacht te besteden aan thematisch spelen. Voor de scoutsleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch beleven. Voor de andere speltakken is ook een infographic thematisch spelen ontwikkelt. De infographic en de toelichting voor scouts is te vinden op de website van Scouting Nederland. De infographic van de overige speltakken staat op een vergelijkbare plek op de website.

8.1.2 Waarom een thema?

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de Clini Clowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, The fantasy of ultimate purpose, op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

8.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
    - Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
    - Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
    - De hoofdfiguren brengen samenhang;
    - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
    - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
    - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
    - Het geeft groepsgevoel;
    - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

9 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:
Anthos Ceelen
Bonita Jansen
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Elmer Mik
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Joost Mul
Joost Vermeulen
Marcel Baartmans
Marlieke Alkema
Nanne van Bekkum
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Wilmi Schoote
Zoë Melief

Illustraties: Bart Jansen

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 2023.

Herinneringsbadge
Voor de RSW 2023 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit weekend voor op je Scoutfit! Je kunt de badge – met speciale tekst van jouw regio – bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

Spelbrochure 2023-2024
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.

© 2022 Vereniging Scouting Nederland