Spelbrochure

Regionale Scoutingwedstrijden 2027

‘Nancy sunday’s Mysteries’



Nancy Sunday is een jonge detective en onderzoekt een ongeval in een landhuis. Maar dit is niet zo makkelijk als het lijkt, is het wel een ongeval? Lukt het Nancy om de saboteur te vinden en het galafeest te redden?

Scouting

Inhoudsopgave

Voorwoord 5

1 Nancy Sunday's mysteries 6

1.1 Inleiding 6
1.2 Korte versie van het verhaal 6
1.3 De rollen 6
1.4 Het themaverhaal: Nancy Sunday's Mysteries 8
1.5 Tips en trucs voor bij het theater 10

2 Weekendverloop 15

2.1 Kampopbouw 16
2.2 Voorbeeldactiviteit kampopbouw: Dagplanner 17
2.3 Opening 17
2.4 Ren- of ruilspel – Bodyguard training 18
2.5 Hike 18
2.6 Koken 21
2.7 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief) 21
2.8 Postenspel 23
2.9 OKO (overkoepelende kampopdracht) 26
2.10 Insigne Identiteit niveau 1 27

3 Activiteitengebieden in thema 28

3.1 Internationaal 28
3.2 Expressie 28
3.3 Identiteit 29
3.4 Samenleving 29
3.5 Veilig & Gezond 30
3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken 30
3.7 Sport & Spel 31
3.8 Buitenleven 32

4 Organisatietips 34

4.1 Tips 34
4.2 Werken in ploegen 34
4.3 Regio-organisator 34

5 Maak je regioactiviteit toekomstproof 36

6 Laat je zien 37

6.1 Invloedrijke personen 37
6.2 Pers 37

7 Tips om groepen te betrekken 38

7.1 Tips 38
7.2 Voorbeelduitnodiging 38
8 Colofon 40

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 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 het beste zelf het beste de RSW vormgeven. Deze spelbrochure kan hierbij een leidraad zijn.

Spelthema
Deze spelbrochure voor regioactiviteiten staat ook dit jaar nog in het teken van het insignewerk en heeft als thema “Nancy Sunday’s Mysteries”.Het thema dient daarbij als een rode draad die als basis dient voor de activiteiten van de landelijke en regionale Scoutingwedstrijden. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om het weekend een kapstok te geven.

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!

1 Nancy Sunday's mysteries

1.1 Inleiding

Voor je ligt het verhaal voor de RSW 2027. Dit themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de RSW en de nodige competitievrije ontspanning tijdens gezamenlijke themamomenten. Het verhaal is een leidraad en vooral bedoeld om te helpen bij het maken van leuk theater. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan nog beter te maken. Zoals altijd ben je als theater-/themateam vrij om het verhaal zo aan te passen dat het past binnen de visie die jullie hebben op het thema van de RSW. Onder het verhaal vind je tips voor verschillende scènes, aankleding, maar ook voor het aanpassen van het theater aan een wisselend aantal theatermomenten.
Zowel tijdens als voorafgaand aan de RSW kun je het thema natuurlijk ook op andere manieren uitdragen. Denk aan artikelen/nieuwsberichten over gebeurtenissen in de intro of het verhaal zelf die deelnemers vooraf online, bij de laatste uitnodiging en/of tijdens de RSW in de kampkrant kunnen lezen of bekijken. Of maak bijvoorbeeld eens een (YouTube-)filmpje ter kennismaking vooraf of als onderdeel van het theater zelf (ook handig om bij gebrek aan acteurs, ruimte of tijd toch verschillende locaties en/of karakters tegelijk te kunnen laten zien). Dit kan je ook helpen als je minder theatermomenten tot je beschikking hebt, of de scouts vooraf al wil enthousiasmeren voor het thema van dit jaar.

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. 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. Meer tips en de aansluiting naar de LSW vind je onderaan dit hoofdstuk. Heel veel plezier!

1.2 Korte versie van het verhaal

Nancy Sunday een jonge detective vers van de rechercheschool, krijgt haar eerste en makkelijke opdracht ze moet de dood van Meneer Zwart officieel bevestigen. Het was een tragisch ongeval in zijn luxe landhuis. Een beetje teleurgesteld dat ze niet meteen een moord mag oplossen, gaat ze toch haar uiterste best doen voor elke zaak die ze krijgt, want ze wil de beste detective ooit worden. Maar eenmaal aangekomen bij het landhuis, blijkt het toch niet zo makkelijk als haar hoofdinspecteur zei, ten eerste het lijk is weg en al het aanwezige personeel doet raar. Zou het toch geen ongeval zijn geweest?

Na ondervraging van het aanwezige personeel, blijkt dat er ook nog een gala is dit weekend, waar een belangrijk persoon ook zou komen. Het gala moet koste wat kost doorgaan, maar de voorbereidingen worden ook nog eens gesaboteerd.

Lukt het Nancy om de moordenaar en/of saboteur te vinden en het galafeest te redden?

1.3 De rollen

Nancy Sunday — de jonge detective:
Nancy Sunday is een jonge detective die net van de rechercheschool komt. Ze is ontzettend enthousiast over haar eerste echte zaak en wil dolgraag bewijzen dat ze een goede detective is. Ze is nieuwsgierig, vasthoudend en neemt haar onderzoek serieus. Waar anderen haar onderzoek maar lastig vinden, blijft Nancy rustig zoeken naar aanwijzingen. Ze is soms wat overenthousiast en wil graag snel een oplossing vinden, maar ze laat zich niet zomaar van haar stuk brengen.

Karakter: enthousiast, nieuwsgierig, ambitieus, vastberaden en soms wat overijverig.

Aron Mosterd — de nieuwe butler:
Aron Mosterd is de nieuwe butler van het landhuis. Hij wordt voortdurend vergeleken met zijn voorganger Alfred, die volgens iedereen alles kon en voor ieder probleem een oplossing had. Aron wordt door de rest van het personeel regelmatig als een soort voetveeg behandeld en krijgt allerlei klusjes toegeschoven. Toch wil hij graag bewijzen dat hij net zo goed kan zijn als Alfred. Daarom grijpt hij de komst van Nancy aan om zichzelf te bewijzen als detective. Hij is behulpzaam en loyaal, maar ook wat onzeker en onhandig. Zijn samenwerking met Nancy lijkt hem bovendien wel erg goed te bevallen.

Karakter: behulpzaam, loyaal, onzeker, enthousiast, onhandig en een beetje verlegen.

Mevrouw Blauwvink — de kokkin:
Mevrouw Blauwvink is de kokkin van het landhuis en neemt haar vak ontzettend serieus. Voor haar is koken geen kunst, maar een wetenschap. Alles moet precies kloppen en ze houdt er niet van als anderen zich met haar werk bemoeien. Wanneer Nancy haar messen in beslag neemt, is ze dan ook woedend en gefrustreerd. Tegelijkertijd is ze trots op haar kookkunsten en wil ze tijdens het gala bewijzen wat ze kan met haar prachtige taart.

Karakter: perfectionistisch, precies, trots, temperamentvol en professioneel.

Mevrouw Groentes — de tuinvrouw:
Mevrouw Groentes is de tuinvrouw van het landhuis. Ze is gewend zelfstandig haar werk te doen en vertrouwt daarbij op haar eigen gereedschap. Wanneer haar heggenschaar ineens kwijt is en Nancy allerlei spullen van het personeel in beslag neemt, wordt haar werk er niet gemakkelijker op. Ze is vooral praktisch ingesteld en heeft weinig geduld met mensen die haar werkzaamheden verstoren.

Karakter: praktisch, zelfstandig, nuchter, taakgericht en direct.

Rosa Roodhart — de klusjesvrouw:
Rosa Roodhart is de klusjesvrouw van het landhuis en houdt zich bezig met allerlei praktische problemen en reparaties. Ze is hardwerkend en gewend om de handen uit de mouwen te steken. Ze vindt Meneer Zwart behoorlijk ongeduldig en vindt dat hij zich soms met gevaarlijke zaken bemoeit die hij beter aan anderen kan overlaten. Ze zegt vrij gemakkelijk wat ze denkt en laat zich niet snel imponeren.

Karakter: praktisch, nuchter, direct, hardwerkend en kritisch.

Frederik Violet — de bibliothecaris:
Frederik Violet is de bibliothecaris van het landhuis. Hij houdt van zijn rustige, vertrouwde omgeving en heeft weinig met moderne technologie. De oude computer die Meneer Zwart hem heeft laten aanschaffen, gebruikt hij eigenlijk liever niet. Wanneer Nancy tijdens haar onderzoek ook nog eens zijn werkzaamheden verstoort, wordt zijn geduld behoorlijk op de proef gesteld. Hij komt daardoor wat eigenzinnig en terughoudend over.

Karakter: traditioneel, eigenzinnig, rustig, terughoudend en niet bepaald dol op technologie.

Meneer Zwart — de eigenaar:
Meneer Zwart is de eigenaar van het landhuis en een nogal bijzondere man. Hij is veeleisend, ongeduldig en bemoeit zich graag met alles wat er in zijn huis gebeurt. Hij heeft een enorme hekel aan het koningshuis. Daar zit een persoonlijke reden achter: hij had ooit gehoopt zelf met de koningin te trouwen. Nu dat onmogelijk is omdat zij al getrouwd is, is zijn frustratie alleen maar groter geworden. Wanneer hij denkt dat het gala bezoek krijgt van de koningin, raakt hij enthousiast, maar

als hij ontdekt dat Maxim van Oranje helemaal niet de koningin is, wil hij hem absoluut niet ontvangen. Hij bedenkt daarom een uitgebreid plan om het gala te saboteren en doet zelfs alsof hij dood is.

Karakter: veeleisend, eigenzinnig, ijdel, rancuneus, sluw, controlerend en komisch.

Maxim van Oranje — de bekende entertainer:
Maxim van Oranje is de belangrijke gast die voor het gala is uitgenodigd. Meneer Zwart verwacht aanvankelijk dat hij iemand van het koningshuis ontmoet die veel belangrijker is, maar Maxim blijkt helemaal niet de koningin te zijn. Hij is een bekende entertainer die gewend is om op te treden en in de belangstelling te staan. Hij lijkt zich weinig bewust van de vreemde gebeurtenissen rondom het gala en komt uiteindelijk enigszins verward binnen. Zijn komst zorgt echter voor een onverwachte wending wanneer hij plotseling wordt vermoord.

Karakter: flamboyant, zelfverzekerd, sociaal, gewend aan aandacht en enigszins nonchalant.

1.4 Het themaverhaal: Nancy Sunday's Mysteries

Scene 1: De plaats delict

Nancy Sunday is een jonge detective, vers van de rechercheschool. Vol spanning, maar met goede moed, is ze onderweg naar haar eerste zaak! Een tragisch ongeval in een luxe landhuis van Meneer Zwart. Ze is van plan haar uiterste best te doen om de beste detective ooit te worden. Nancy belt aan en wordt binnengelaten door de butler Aron Mosterd. Hij ziet Nancy aan voor het nieuwe dienstmeisje. Als blijkt dat ze hier is voor de dood van Meneer Zwart, wordt ze naar de plaats van het ongeval geleid. Het is een mooi oud landhuis. In de grote balzaal hangt een groot, statig portret van Meneer Zwart. Aron brengt Nancy naar de plaats van het ongeval. Het lichaam van Meneer Zwart is al meegenomen en op de grond, naast de ladder, is een krijtomlijning te zien van een gevallen persoon. Het personeel van het landhuis is in rep en roer, niet vanwege de dood, maar omdat ze druk bezig zijn met het organiseren van een groots galafeest. Nancy komt aan bij de plaats van het ongeval. Een ladder en een witte omlijning op de grond. Meneer Frederik Violet, de bibliothecaris, legt uit dat Meneer Zwart een lampje wilde vervangen, maar van de ladder moet zijn gevallen. Mevrouw Rosa Roodhart, de klusjesvrouw, verzucht dat Meneer Zwart erg ongeduldig was vanwege het grote feest. Dit soort gevaarlijke dingen had hij op zijn leeftijd toch niet zelf moeten doen. Frederik en Rosa lijken haast te hebben, maar Nancy neemt de tijd voor haar onderzoek. Ondertussen krijgt de butler Aron, die door iedereen Alfred wordt genoemd, allerlei klusjes in zijn schoot geworpen van het andere personeel, Mevrouw Blauwvink, de kokkin, en Mevrouw Groentes, de tuinvrouw.

Het personeel is ongeduldig en wil weten waarom het onderzoek van dit tragische ongeval zo lang duurt. Ze hebben het druk met het organiseren van het galafeest. Maxim van Oranje komt naar het gala! Dus alles moet perfect zijn. Maar dan komt Nancy met haar conclusie. Dit was niet zomaar een ongeluk, het was moord! Het personeel schrikt. Nancy deelt haar bevindingen. Als Meneer Zwart een lampje wilde vervangen, waar is dat nieuwe lampje dan? Het bloed was al opgedroogd, dus het lijk moet ergens anders zijn vermoord en hiernaartoe zijn gesleept. Ook klopt er iets niet aan de plaats delict: er zijn geen duidelijke sporen die passen bij een val van de ladder. En wat doet dit vreemde insigne op de plaats delict!? Ze begint met het afzetten van de plaats delict en het personeel begint onrustig met elkaar te fluisteren. Aron is de enige die Nancy lijkt te willen helpen, ook al is hij dan wat onhandig.

Scene 2: De interviews

Nancy start haar onderzoek. Ze stelt haar lijst met verdachten samen op een bord met foto's, die steeds langer wordt. Ze begint met het personeel. Tijdens de interviews komt Nancy erachter dat iedereen elkaar ervan beschuldigt een hekel te hebben aan Meneer Zwart, al ontkennen ze dat zelf

natuurlijk. Ze doen er alles aan de schuld bij elkaar in de schoenen te schuiven. Nancy zoekt naar clues in de verschillende ruimtes. Waar is de moord gepleegd? In de keuken? In de kas? In de bibliotheek? In de garage? En dan nog de vraag van het moordwapen. Wat was dat dan en waar is het gebleven?

Aron wil Nancy helpen. Iedereen hier behandelt hem als een voetveeg. De oude butler Alfred was een echte man van alles en kon alles oplossen, maar hij is vorig jaar met pensioen gegaan. Aron is ervan overtuigd dat een van de vier anderen de moord heeft gepleegd. Alfred wist altijd alles en had dit mysterie zo opgelost. Aron wil daarom graag helpen om te bewijzen dat hij net zo goed is als Alfred. Nancy is nog niet zo zeker van deze conclusie. Dit verdachte insigne kan ook nog van een scout zijn! Zij waren ook uitgenodigd voor het gala. Nancy zet steeds meer verdachten, eventueel met haar polaroidcamera, op haar verdachtenbord.

Ze gaan ook langs bij de bibliotheek van Frederik Violet. Er hangen namelijk allemaal camera's in het landhuis. Misschien staat de moord wel gewoon op beeld. Frederik heeft een hele oude computer op zijn bureau. Hij geeft toe dat hij die moest aanschaffen van Meneer Zwart, maar dat hij zelf niet van digitale dingen houdt. Wat ze ook proberen, ze krijgen de computer niet aan. Hij lijkt wel gesaboteerd, maar wie zou zoiets doen? Nancy vermoedt dat iemand hiermee bewijs probeert te verbergen. Als de camera's zouden werken, zouden ze misschien kunnen laten zien wie er rond het tijdstip van de moord door het huis liep. Voorlopig komen ze daar niet achter.

Scene 3: Voorbereidingen

Het personeel is druk bezig met de voorbereidingen voor het gala. Nancy's onderzoek lijkt iedereen in de weg te zitten. Mevrouw Blauwvink klaagt steen en been over dat al haar messen in beslag zijn genomen. En Mevrouw Groentes is haar heggenschaar kwijt. Mevrouw Rosa Roodhart krijgt haar ladder almaar niet terug en zelfs Meneer Frederik Violet kan zijn werkzaamheden niet uitvoeren met al die vervelende bemoeienis.

Het plannen van het feest lijkt helemaal in de soep te lopen.

Nancy's onderzoek loopt helemaal vast. Iedereen heeft een alibi en al haar verdachten lijken niet de moordenaar te zijn volgens haar onderzoek. Dat kan natuurlijk niet. Aron wil Nancy helpen. Verdachten uitsluiten is misschien niet de goede manier om te zoeken naar de moordenaar, er moet nog een andere methode zijn. Het is Aron opgevallen dat iemand het feest lijkt te saboteren, en niet alleen Nancy's onderzoeksbemoeienis zorgt voor problemen. Nancy weet het! De moordenaar probeert natuurlijk ook het feest te saboteren om het haar lastig te maken. Misschien komt ze wel te dicht bij de waarheid! Als ze de saboteur weet te vangen, dan heeft ze ook de moordenaar. Nancy geeft Aron de opdracht om een blik blauwe verf, een tafel en plastic zakken te halen en haar weer te ontmoeten op het galafeest. Dit klusje zullen ze samen wel even klaren op dat feest. Aron vraagt verlegen of dit betekent dat ze samen naar het feest gaan. Natuurlijk! roept Nancy. Ze moeten dicht bij elkaar blijven als ze de moordenaar willen vangen.

Scene 4: Het Gala

Nancy heeft geregeld dat Mevrouw Blauwvink een prachtige taart heeft gebakken voor het gala. Die staat midden op het feest.

Op het feest lijkt er van alles mis te gaan. Als Nancy en Aron net samen willen gaan dansen, valt de kroonluchter naar beneden. De hapjes zijn aangebrand, iemand heeft de oven gesaboteerd. Het lijkt erop dat iemand er alles aan doet om het gala in de soep te laten lopen.

En als klap op de vuurpijl komt ook de belangrijke gast niet opdagen. Maxim van Oranje is de hele avond niet langs geweest. Meneer Zwart had eigenlijk gehoopt dat het een bezoek van de koningin zou worden. Hij heeft namelijk een enorme hekel aan het koningshuis, maar vooral omdat hij ooit had gehoopt zelf met de koningin te trouwen. Nu dat niet meer kan, omdat zij natuurlijk al getrouwd is, heeft hij er helemaal een hekel aan gekregen. Het idee dat hij nu een gala moet organiseren voor iemand van het koningshuis staat hem dan ook totaal niet aan.

Gelukkig is de taart er nog. Maar dan valt het licht uit. Als het licht weer aangaat, is de taart helemaal kapot! Mevrouw Blauwvink is er helemaal hysterisch van. Nancy grijpt in, dit is juist goed! Dit was precies haar plan, nu kan ze zien wie de moordenaar is. Meneer Violet snapt het niet. De camera's doen het toch nog steeds niet? Nancy wijst naar de grond. Ze heeft geen camera's nodig, de saboteur is in de blauwe verf gestapt. Nu hoeven ze alleen nog maar de blauwe voetstappen te volgen.

Scene 5: De onthulling

Nancy's val is afgegaan op het gala. Ze volgen de blauwe voetstappen. Die lijken regelrecht het schilderij van Meneer Zwart in te lopen. Als Nancy goed in de boekenkast zoekt, vindt ze een geheime hendel. Het schilderij zwaait open. Achter het schilderij zit niemand minder dan Meneer Zwart, levend en wel! Iedereen is stomverbaasd. Hij zit op een luie stoel met allemaal beeldschermen om zich heen en lege chipszakken en andere rommel.

Meneer Zwart erkent dat hij achter de sabotage zit omdat hij niet wil dat Maxim van Oranje langskomt. Maxim is namelijk helemaal niet de koningin zoals hij oorspronkelijk dacht. Maxim van Oranje blijkt een bekende entertainer te zijn die overal optreedt en vooral bekendstaat om zijn opvallende shows. Nancy voelt zich toch wel een beetje teleurgesteld. Het is toch geen moordzaak.

Meneer Zwart legt uit dat hij, voordat Maxim van Oranje binnenkwam, hem heeft ontvangen en opgesloten in een kast. Hij wilde absoluut niet dat Maxim op zijn gala zou verschijnen. Op dat moment komt Maxim van Oranje een beetje wazig binnenlopen. “Ik was uitgenodigd voor een gala en ik moet zeggen, dit had ik nooit verwacht.” Hij zet een paar stappen de balzaal in en valt dan plotseling voorover. In zijn rug zit een mes.

Nancy probeert haar enthousiasme te bedwingen, maar nu heeft ze een echte moord om op te lossen. Wie heeft Maxim vermoord? En waarom? Dat weet op dit moment nog niemand. Eén ding weet Nancy wel: haar eerste zaak is ineens toch een echte zaak geworden. Wat zullen ze op het bureau trots op haar zijn! Ze moet weer aan de slag.

1.5 Tips en trucs voor bij het theater

1.5.1 Thema in kernwoorden

Dit jaar is het kern van het thema samen te vatten in

- Gala (black tie)
- Casino
- Cluedo
- Young Adult moordmysteries

Je kan dit communiceren naar de groepen en als idee gebruiken voor je kamp aankleding. Op de LSW komen het hoofdpersonage Nancy en mogelijk anderen terug in het themaverhaal. Het LSW-themaverhaal wordt ook gebaseerd op bovenstaande kernwoorden, maar met mogelijke verschillen in setting. In plaats van het landhuis kan voor een andere omgeving gekozen worden.

1.5.2 Tips specifiek voor dit thema

Het landhuis is gebaseerd op Cluedo; de locaties hoeven niet allemaal groots op het podium te staan, maar een paar locaties zijn wel belangrijk om te hebben, de feestzaal waar het grote galafeest gaat gehouden worden en mogelijk de hal waar het schilderij van Meneer Zwart staat. Probeer voor de

andere locaties iets kleins op het podium te hebben, of wat je er snel op kan zetten, wanneer je het nodig hebt.

- Boekenkast voor de bibliotheek
- Een kleine kas voor de groentetuin
- Een tafel met snijplank voor de keuken
- Etc.

De onthulling gaat uit van een geheime ruimte achter het schilderij, hiervoor zou je het schilderij op een kast kunnen maken die open kan, of een deur in je podium verstopt achter je schilderij.
Nancy ontdekt tijdens het weekend hints en bewijsstukken die te maken hebben met de zaak, sommige richten de aandacht op een bepaald persoon, hiermee kan je sturen en spelen in je thema, als de scouts vermoedens hebben, kan je hiermee de nadruk erop leggen of juist ervan wegsturen. Gebruik onderstaande bewijsstukken om hiermee te sturen.

Nr.	Clue / Bewijsstuk	Verdachte(n)	Mogelijk wapen	Mogelijk motief	Ontkracht (O) of bevestigd (B)?
1	Plaats delict: ladder, witte omlijning, geen nieuw lampje, opgedroogd bloed en geen duidelijke sporen die passen bij een val van de ladder.	Heel het personeel: Frederik, Rosa, Blauwvink, Groentes en Aron	Ladder?	Meerdere personeelsleden hebben een hekel aan Meneer Zwart en vinden hem ongeduldig en lastig.	O – Later blijkt Meneer Zwart te leven. De “moord” was in scène gezet.
2	Vreemd insigne op de plaats delict.	Onbekend, mogelijk een scout.	–	Mogelijk betrokkenheid bij de “moord”.	O – Nancy ontdekt dat het insigne inderdaad van een scout is. Het heeft niets met de moord te maken en blijkt een dwaalspoor.
3	Computer in de bibliotheek werkt niet en lijkt gesaboteerd. Hierdoor kunnen de camerabeelden niet worden bekeken.	Frederik Violet	–	Bewijs verbergen / voorkomen dat op de camerabeelden te zien is wat er in het huis gebeurt.	B – De computer is inderdaad gesaboteerd. Later blijkt dat Meneer Zwart achter de sabotage van het gala en de voorbereidingen zat. De camera's zijn uiteindelijk niet nodig om de zaak op te lossen.

4	Messen in beslag genomen – Mevrouw Blauwvink klaagt hierover.	Mevrouw Blauwvink	Messen	Een mes zou een mogelijk moordwapen kunnen zijn. Blauwvink heeft bovendien een hekel aan Meneer Zwart omdat hij zich met haar werk bemoeit.	O – Geen van de messen blijkt gebruikt te zijn bij de eerste “moord”. De echte moord op Maxim gebeurt later met een ander mes.
5	Heggenschaar kwijt – Mevrouw Groentes.	Mevrouw Groentes	Heggenschaar	Mogelijk ruzie met Meneer Zwart of frustratie over zijn bemoeienis met het personeel.	O – De heggenschaar is niet gebruikt als moordwapen.
6	Ladder van Rosa is niet terug – Mevrouw Rosa Roodhart.	Mevrouw Rosa Roodhart	Ladder	Meneer Zwart was ongeduldig en deed gevaarlijke dingen zelf. Rosa ergert zich daar aan.	O – De ladder stond op de plaats delict, maar Meneer Zwart is niet daadwerkelijk van de ladder gevallen en de ladder was geen moordwapen.
7	Sabotage op het gala: de kroonluchter valt, de hapjes zijn aangebrand, de oven is gesaboteerd en uiteindelijk wordt de taart vernield.	Iedereen lijkt verdacht; later blijkt Meneer Zwart de saboteur.	Verschillende mogelijkheden	Het gala verstoren zodat Maxim van Oranje niet komt en Meneer Zwart hem niet hoeft te ontvangen. Meneer Zwart heeft een hekel aan het koningshuis en was bovendien teleurgesteld dat Maxim niet de koningin was.	B – De sabotage wordt bevestigd. Meneer Zwart blijkt erachter te zitten.

8	Blauwe verfval: Nancy legt een val met blauwe verf. De saboteur stapt erin en laat blauwe voetstappen achter die naar het schilderij leiden.	Meneer Zwart	–	Meneer Zwart probeert verborgen te blijven en het gala te saboteren.	B – De voetstappen leiden Nancy naar de geheime kamer achter het schilderij.
9	Meneer Zwart blijkt levend in een geheime kamer achter het schilderij te zitten, met beeldschermen, chipszakken en andere rommel om zich heen.	Meneer Zwart	–	Hij wilde voorkomen dat Maxim van Oranje naar het gala kwam.	B – Bevestigt dat de eerste “moord” in scène was gezet en dat Meneer Zwart zelf achter de sabotage zat.
10	Maxim van Oranje komt uiteindelijk binnen en valt neer met een mes in zijn rug.	Onbekend	Mes	Onbekend	Nog niet opgelost – Dit is een echte moord. Nancy moet opnieuw aan de slag om uit te zoeken wie Maxim heeft vermoord en waarom.

1.5.3 Tips voor theater algemeen

- Het theater valt of staat met plezier, dus een team dat 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 wat filmpjes, hierin kun je thema introduceren maar kun 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 allemaal over een toneel dat automatisch alle verschillende decors of sets 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 vanaf vrijdag tot en met zondag of een weekend van zaterdag en zondag. Hieronder staat een voorbeeld van beide versies van de RSW uitgewerkt. Op verschillende momenten vinden beoordelingsmomenten van het kampterrein plaats. Ook kunnen scouts punten verdienen met bijvoorbeeld de hike en overige activiteiten.

Net zoals vorig jaar willen we aandacht geven aan het nieuwe insignepakket. In het thema verhaal volgen we Nancy die haar eerste echte zaak heeft, een van de eerste Clues die ze vindt is een vingerafdruk, namelijk het insigne Identiteit, mogelijk is het een van de scouts…. Verder zien we in het verhaal dat Nancy steeds beter in haar eigen vel komt te zitten en ze zichzelf verder ontwikkelt als een echte detective..

Sommige activiteiten zijn gekenmerkt met een insigne tekentje, als je deze activiteiten meeneemt in je RSW dan kun je de scouts de bijbehorende eis van het insigne Identiteit laten aftekenen. De regio en/of de groepen kunnen er dan voor kiezen om dit te gebruiken voor hun eigen insignewerk.
Aan het einde van dit hoofdstuk (zie 2.10) is nog een overzicht van welke activiteiten onderdeel uitmaken van de insigne-eisen voor het insigne Identiteit – niveau 1.

3-daagse RSW:

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

			Postenspel		Sport & Spel
	Middag		Kampafbraak		Uitdagende Scoutingtechnieken
			Thematheater		

2-daagse RSW:

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

2.1 Kampopbouw

2.1.1 Algemene kampaankleding

Probeer je kampaankleding in de stijl van een luxe landhuis te doen, denk aan schilderijen, grote kroonluchters, maliënkolders, luxe meubilair en overdreven planten.
Voor inspiratie:

- Upstairs, Downstairs (tv serie)
- Poirot (tv serie)
- Clue, the movie (film)

2.1.2 Subkampen

Voor de subkampen kan je ervoor kiezen om ze te koppelen aan de personeelsleden en/of lokaties, bijna elk personeelslid heeft een kleur verwerkt in haar/zijn naam.

- Butlers (Aron Mosterd – geel)
- Keukenpersoneel (Mw Blauwvink – blauw)
- Hoveniers (Mw. Groentes – groen)
- Bibliothecarissen (Frederik Violet – paars)
- Klussers (Rosa Roodhart – rood)

Extra tips voor verwerken activiteiten gebieden bij de kampopbouw:

- Maak per subkamp (of over de hele RSW) een posterbord, waar de ploegen of afzonderlijke scouts iets kunnen achterlaten (ook handig voor de RSW-krant).
- Weersvoorspellingen doen zonder informatie van buitenaf.

2.2 Voorbeeldactiviteit kampopbouw: Dagplanner

Beschrijving

Elk personeelslid moet een goede planning hebben, zo heeft Mevrouw Groentes per dag staan welke planten en bloemen hoe laat water moeten krijgen, wanneer de heg bijgeknipt moet worden en wanneer de eendjes in de gracht gevoerd moeten worden. Frederik houdt bij wie wanneer een boek heeft uitgeleend en wanneer deze terug moet. En zelfs Mr Zwart had zelfs een Kanban bord gemaakt voor het grote galafeest.

De ploegen kunnen bij hun tent / keuken een planner hebben met de taken die ze moeten doen voor hun eigen kampementje.

Voorbereiding (1 uur)

Van tevoren de verschillende activiteiten/taken indexeren.

Materiaal

- Prikbord.
- Punaises.
- Post-it notes.
- Pennen/potloden.

Tips en veiligheid

- Zet er ook naast de standaard taken zoals afwassen, ook leuke dingen op zoals elkaar complimenten geven, of grappen maken. Of hou de status bij van bijvoorbeeld de OKO.
- Je kan ook kijken naar een uitgebreidere variant, zoals een Kanban bord.

2.3 Opening

Alle scouts verzamelen rond de vlaggenmast en openen zoals gebruikelijk. Eventueel scouts per subkamp/staat 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 hoofdstuk 2.9.

2.4 Ren- of ruilspel – Bodyguard training

Beschrijving

Duur: ± 2 uur.

De ploeg verdedigd als bodyguards een VIP-lid herkenbaar aan het hesje. Doel van de andere ploegen is het VIP-lid te tikken en zoveel mogelijk vlaggen van deze persoon af te nemen.

Iedere ploeg heeft een VIP-lid met 10 vlaggetjes. Afhankelijk van de ploeg grootte krijgt elke ploeg twee of drie levens waarop drie ploegnummer staan. Met een leven kun je als targetjager op de VIP's van die ploegen jagen. De rest van de ploeg is bodyguard en heeft als taak de VIP van de eigen ploeg te beschermen. Het VIP-lid is herkenbaar aan een hesje.

Wordt een targetjager getikt door een bodyguard dan geeft deze een leven af en wordt dan bodyguard voor zijn eigen VIP. Als je als bodyguard een leven van een targetjager hebt gepakt kun je zelf targetjager worden. Heb je als targetjager je target-VIP getikt dan ruil je je leven voor een vlaggetje.

Upgrades:

- Voor 3 vlaggetjes kun je je hesje inruilen voor een reflector band om de arm zodat je als VIP minder herkenbaar bent.
- Voor 10 vlaggen kun je een extra leven met drie ploegnummers kopen om te jagen.

Downgrades:

- Als je 10 vlaggetjes van de VIP op zijn kun je 10 vlaggetjes in een andere kleur ophalen bij de centrale post, deze zijn echter maar de helft van de punten waard.

Voorbereiding (1 uur)

- Zet het veld uit met een centrale post in het midden.

Materiaal

- 1 Hesje per ploeg
- 1 reflectorband per ploeg
- levenskaartjes met drie ploegnummers erop
- 10 vlaggetjes in eenzelfde kleur per ploeg
- 10 vlaggetjes in een andere kleur per ploeg

Tips en veiligheid

- Let op een veilig speelveld waar gerend kan worden.
- Let op dat er eerlijk gespeeld wordt als er is getikt.
- Bedenk meer upgrades of downgrades om ploegen die het goed doen te belonen en ploegen waar veel op gejaagd wordt te beschermen.

2.5 Hike

2.5.1 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken: Volg de voetstappen

Beschrijving

Als detective is het belangrijk dat je goed voetstappen kan herkennen en kan volgen. Zo vindt je misschien wel de schuilplaats van de dief of moordenaar of althans, dat is hoe het vaak in de films gaat. Met deze routetechniek leren de scouts voetstappen herkennen en volgen.

Bolletje/pijltje routetechniek met verschillende voetstappen in plaats van pijltjes. Gebruik verschillende 'voetstappen' zodat het meer lijkt op sporenonderzoek. Je kan het moeilijker maken voor de scouts door ze enkel een hint te geven over welke voetstappen ze moeten volgen, zoals: “de verdachte draagt vaak wandelschoenen.”

Zie de afbeelding hieronder voor een voorbeeld.



Voorbereiding (1/2 uur)

- Zet de route uit.

Materiaal

- Papier met de routetechniek

Tips en veiligheid

- Check voorhand bij de kinderen of ze de normale routetechnieken goed kennen.

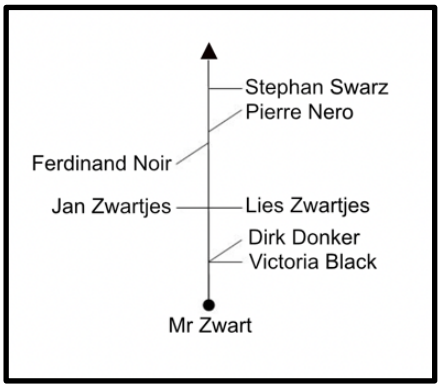
2.5.2 Voorbeeldactiviteit hiketechnieken: De stamboom (Insigne Activiteit)

Beschrijving

Misschien zit is de moordenaar van Mr. Zwart wel directe familie van hem en willen ze het landhuis erven. Gelukkig hebben we hier de stamboom van Mr. Zwart, hij is wel een beetje raar, maar als we bij Mr. Zwart beginnen en naar boven lopen komen we vast wel ergens uit.

Dit is een strippenkaart, waarbij elke 'afslag' in de stamboom een familielid zijn/haar naam staat. Als namen kan je synoniemen, vertalingen en varianten daarop van zwart gebruiken:

- Ferdinand Noir
- Victoria Black
- Dirk Donker
- Stephan Swarz
- Jan Zwartjes
- Pierre Nero



Indien je deze routetechniek wilt gebruiken als insigne activiteit, kan je de scouts een formulier met een lege stamboom meegeven, hierin kunnen ze dan tot 3 generaties hun familieleden invullen en een karaktereigenschap bij elk familielid invullen.

Voorbereiding (1/2 uur)

- Zet de route uit

Materiaal

- Route
- Lege stamboom per scout

Tips en veiligheid

- Zet de strippenkaart uit in een gebied waar het duidelijk is wat elke afslag is, in bijvoorbeeld een bos zijn er soms ook dierenpaadjes, die je als staf overslaat, maar die een scout gemakkelijk beschouwt als een echt pad.

2.5.3 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Het manifest (Insigne Activiteit)

Beschrijving

De saboteur heeft een voor hem/haar belangrijk manifest achtergelaten, met de redenen waarom hij het galafeest wil verstoren en misschien ook nog wel een hint erin waar hij de volgende keer gaat toeslaan. Maar helaas heeft Aron het met het andere oud papier door de shredder gegooid. Nu zijn alle teksten in reepjes.

Kan de ploeg de teksten weer goed puzzelen en wat staat er allemaal in de andere teksten?

De scouts krijgen een geshredde teksten in dunnen reepjes, deze moeten ze goedleggen, wanneer ze de teksten allemaal goed hebben staat er mogelijk een hint in voor het thema.

Indien je dit als een insigne activiteit gebruikt, kan je de andere teksten laten bestaan uit de de wet en de belofte, ook kan je dan vragen, wat zou het manifest voor de saboteur betekenen en wat betekenen de wet en belofte voor de scouts ?

Voorbereiding (30 minuten)

- Teksten uitprinten en in reepjes opknippen

Materiaal

- Manifest met een hint op papier
- Belofte op papier
- Wet op papier

Tips en veiligheid

- Je kan de moeilijkheid van de post aanpassen door de teksten op meerdere diktes the ‘shredden’ voor jongere ploegen, zou je dikkere strookjes papier kunnen gebruiken.
  Om het onderscheid tussen de teksten duidelijker te maken, kan je ervoor kiezen om verschillende soorten en/of kleuren papier te gebruiken.
- Let erop dat strookjes papier makkelijke weg kunnen waaien, doe deze post het liefst binnen.

2.5.4 Voorbeeldactiviteiten hikeposten: Bouw je alibi

Beschrijving

Om te voorkomen dat je aangewezen wordt als verdachte heb je een supergoed alibi nodig. Deze ga je samen met je ploeg maken in dit korte spel.
De ploeg gaat in een cirkel staan en iedereen krijgt een papiertje met een woord erop, deze hou je voor jezelf. Dit kan een voorwerp, locatie, persoon, activiteit of omschrijving zijn. Als iedereen zijn woord heeft gelezen en onthouden gaan de scouts gezamenlijk een verhaal vertellen woord voor woord. De pl begint met een woord, degene rechts van de pl zegt het volgende woord zo de cirkel door. De ploeg gaat net zo lang door met het maken van een logisch alibi totdat alle woorden die de scouts hebben gekregen in het verhaal zijn verwerkt.

Voorbereiding (10 min)

- Papiertjes met woorden maken

Materiaal

- Papiertjes met woorden

Tips en veiligheid

- Hou het tempo erin, dit kan voor een grappig verhaal zorgen

- Afhankelijk van de ploeg kan je de moeilijkheidsgraad aanpassen voor de kinderen, bijvoorbeeld woorden kiezen die wel (butler, keuken, lezen, kandelaar) of juist niet (alien, cowboy, autoracen, kantoor) in het thema passen
- In plaats van papiertjes met woorden te maken, kan je ook kaartjes van spellen gebruiken bijvoorbeeld Codenames

2.6 Koken

2.6.1 Het buffet

Beschrijving

Mevrouw Blauwvink is de hele dag al bezig met het de voorbereiding en de inkoop van ingrediënten voor het grote buffet, voor al de gasten. Misschien kunnen de scouts helpen.

Voorbereiding

Laat de ploeg van tevoren een gerecht bedenken wat ze willen koken.

Materiaal

- Ingrediënten voor het gerecht.

Tips en veiligheid

- Zorg dat alles gaar is.
- Let op hygiëne.
- Voor extra uitdaging kan je de ploeg een bepaald apart ingrediënt geven die ze in de stoofpot moeten verwerken.

2.7 Avondprogramma (bonte avond/ non competitief)

2.7.1 Het Galafeest

Beschrijving

Het is tijd voor het grote galafeest, naast dat het een groot dansfeest is zijn er ook genoeg leuke gala en casino activiteiten vooraf die de scouts kunnen doen.

Denk bijvoorbeeld aan:

- Karaoke.
- Black Jack
- Roulette
- Let's dance
- Maskers maken

Voorbereiding (1 uur)

Klaarzetten van de posten.

Materiaal

- Materiaal en benodigdheden voor de posten

Tips en veiligheid

- Je kan er een echt casino spel van maken door te zorgen voor speelgeld en dat de scouts dit kunnen inzetten bij de posten waar dat mogelijk is. Of ze voor bepaalde posten laten betalen.

2.7.1.1 Maskers maken (non-competitieve post)

Beschrijving

Tijdens een politieonderzoek kan je niemand echt vertrouwen. Zeker tijdens diners en gala's lopen de spanningen hoog op. Elke beweging of opmerking kan als verkeerd gezien worden. Erg onhandig als je nog andere ongunstige zaken hebt lopen naast het politieonderzoek. Tijdens een gemaskerd bal herkent niemand je en kan je gewoon als normaal je zaken afronden.

De scouts maken en versieren allemaal een eigen masker voor een gemaskerd bal. Het maken van maskers kan op verschillende manieren, bijvoorbeeld van papier-maché of karton, enkel om de ogen, of over het hele gezicht. Je kan verf, stiften/potloden, gekleurd papier, stof, steentjes, veren en meer gebruiken.

Voorbereiding (15 min)

- Knutselmateriaal en spullen klaarleggen

Materiaal

- Maskers
- Knutselspullen

Tips en veiligheid

- Je kan de scouts zelf een masker laten maken, met bijvoorbeeld papier-maché, maar je kan ze ook maskers geven die alleen versierd hoeven te worden.
- Draag de maskers op een later moment bijvoorbeeld tijdens het theater of bonte avond.
- Voor echte natuurmaskers kunnen de scouts enkel spullen gebruiken die ze in de natuur kunnen vinden als bloemen, blaadjes, takjes etc.
- Let op het gebruik van lijm, steentjes, veren, verf etc bij het gezicht dat alles droog is en er niks in de ogen kan komen.

2.7.1.2 Calling card (non-competitieve post) (insigne activiteit)

Beschrijving

Beruchte criminelen laten altijd een Calling Card achter, zodat ze de detectives kunnen laten weten dat zij het zijn geweest en dat ze de detective weer te snel af zijn geweest. Ook onze saboteur heeft een Calling Card achtergelaten het lijkt op een visitekaartje met het landhuis erop. Er staan naast het landhuis ook nog andere symbolen op wat zouden deze betekenen?

Als jullie een beruchte crimineel zouden zijn, wat zou jullie Calling Card zijn? Ontwerp er eentje voor jullie ploeg en stop er symbolen in die voor jullie belangrijk zijn.

Weten de scouts eigenlijk wel wat de symbolen betekenen in het Scouting Nederland installatieteken ?

Voorbereiding (15 min)

- Een grote Calling Card van de saboteur maken.
- Knutsel materialen klaar leggen

Materiaal

- Papier,
- Calling card saboteur
- Knutselspullen

Tips en veiligheid

- In plaats van de scouts helemaal uit het niks een Calling Card te laten maken, kan je misschien standaard voorbeeld symbolen geven, bijvoorbeeld als stickers, zodat ze die op hun Calling Card kunnen plakken.
- Let op het gebruik van lijm, steentjes, veren, verf etc bij het gezicht dat alles droog is en er niks in de ogen kan komen.

2.8 Postenspel

2.8.1 Huize Zwart

Beschrijving

Onze detective gaat met de scouts alle inwoners ondervragen en de kamers doorzoeken. Mogelijk vinden ze aanwijzingen over Wie, Wat, Waarmee en Wanneer, Mr. Zwart heeft/is vermoord.

Elke ploeg krijgt een rugzak en een lijst met verdachten, mogelijke locaties, wapens en tijdstippen. Ze verzamelen zich in de foyer en gaan opzoek naar de verdachten en kijken ondertussen rond in de kamers van het huis. Natuurlijk willen de verdachten niet te veel tijd besteden aan de interviews, want ze moeten allemaal dingen nog voorbereiden voor het feest. Misschien als de ploegen ze helpen, dan willen de personeelsleden ze wel een hint geven. Of misschien zelfs een handig voorwerp wat ze kunnen gebruiken.

Nancy gaat ervan uit dat als ze alle hints heeft, ze wel kan bedenken wie de moordenaar is.

Dit is een levend cluedo posten spel, de ploegen krijgen een lijst met mogelijke verdachten, wapens, locaties en tijdstippen. Zorg dat je naast het personeel (de hoofdpersonen uit het verhaal) extra verdachten hebt, Nancy is achterdochtig en heeft een standaard groep verdachten, die dit natuurlijk ook allemaal gedaan kan hebben. Naast de afstreep lijst krijgt elke ploeg ook nog een extra blad wat hun rugzak/inventory is, hier kunnen ze voorwerpen opschrijven die ze vinden en/of verdienen bij de posten, deze zijn nodig om later andere kamers te kunnen bereiken. Ook hebben ze een plattegrond van het huis per ploeg.

Posten verdeling

We hebben een centrale post (Foyer), hier hangt een plattegrond van het huis, het huis heeft meerdere verdiepingen en elke verdieping is opgedeeld in kamers (posten). Bij de Foyer kunnen de ploegen een post uitkiezen en daarheen gaan. Om bij bepaalde kamers te komen moeten ze mogelijk eerst een andere kamer hebben opgelost, bv om op de eerste verdieping te kunnen komen, moeten ze eerst langs de trap naar boven, ze kunnen dus de posten voorbij de trap niet doen, voordat ze de trappost hebben gedaan.

Foyer (Centrale post)

Overzicht van posten, de ploegen kunnen hier hun volgende kamer ophalen, de centrale post houdt ook bij welke kamers de ploegen ook gehad hebben en kunnen dus kamers weigeren als ze daar nog niet bij kunnen.

Kamers (posten

Elke kamer is een post, hier kunnen de ploegen een opdracht / klein posten spel doen en als ze dat lukken krijgen ze een random hint (kaartje met een hint erop, dit kan een locatie, verdachte etc zijn.

Op het moment dat de ploeg een kamer betreedt krijgen ze een korte beschrijving te horen van de kamer bv “Dit is de slaapkamer van Mr. Zwart, je ziet een groot bed en een nachtkastje”.

In sommige kamers zijn staan voorwerpen, de ploegen moeten aan de post zelf vragen wat en of er iets staat, (ze moeten feitelijk rondkijken in de kamer) je kan hier denken aan een dichte kluis, waarvoor ze ergens anders een cijfercode moeten vinden of een ladder die zie nodig hebben om op zolder te komen, een zaklamp zodat je in de donkere kelder kan komen. Deze voorwerpen kunnen ze gebruiken om meer informatie te krijgen, misschien ligt in de kluis wel een hele speciale hint.

Speciale Kamers

Voor sommige kamers heb je speciale voorwerpen nodig om deze te betreden, of moet je andere kamers bezocht hebben en daar de post gehaald hebben. Denk aan een donkere kelder waar je niks ziet als je geen lichtbron hebt of een trap die je naar boven moet nemen wil je op de eerste verdieping kunnen komen. Een post waarvoor speciale regels gelden, moet in de rugzak van de ploeg kijken om

te zien of ze die kamer kunnen betreden en/of iets zien. Je zou voor deze kamers een beschrijving kunnen hebben voor beide situaties, namelijk een als ze het voorwerp hebben, wat ze nodig hebben, en een beschrijving voor als ze het voorwerp niet hebben.

Bijvoorbeeld als ze een donkere kelder betreden zonder een lichtbron is de beschrijving, “Je ziet een trap een donkere ruimte inlopen, je hoort iets wegschieten in het donker, misschien moet je maar niet zonder licht naar binnen hier” en wanneer ze een zaklamp hebben “Jullie pakken de zaklamp, hoewel de batterijen bijna op zijn, geeft het genoeg licht om een schakelaar te zien, het is een lichtknop. Jullie zetten de schakelaar om en het is een wijnkelder, je ziet nog net een klein muisje in een muizengat duiken.”
In de laatste situatie mogen ze de kelder betreden en kunnen ze de post doen, in de eerste situatie moeten ze eerst een zaklamp, kaars, misschien een lucifer die ze kunnen afstrijken zoeken om deze post te kunnen doen.

Verdeling van posten
Verdeel de kamers over verschillende medewerkers/stafleden, probeer hier een goede verdeling voor te vinden, zodat elk staflid makkelijk bereikbare kamers heeft en kamers die pas later in het spel bereikbaar zijn.

<u>Voorbereiding (2 uur)</u>
- Centrale post
    - Overzicht van ploegen met speciale kamers die ze gehad hebben
    - Kamersleutels (post nummers) waarmee de ploegen naar een kamer kunnen
    - Grote plattegrond van het huis
- Kamer posten
    - Voorbereiding voor het kleine postspel
    - Post beschrijving
    - Kamer beschrijving(en)
    - Overzicht van voorwerpen die gevonden kunnen worden + beschrijving daarvan
- Algemeen
    - Per ploeg een afstreeplijst van alle mogelijke hints
    - Per ploeg een ‘rugzak’ formulier voor de voorwerpen die ze vinden.
    - Per ploeg een plattegrond
    - Heel veel kaartjes met de hints erop

<u>Materiaal</u>
Centrale post:
- Grote plattegrond
- Kamersleutels
- Formulieren ploegen (rugzak/plattegrond/afstreeplijst)

Spelposten:
- Materiaal voor de afzonderlijke posten.
- Kaartjes met hints

<u>Tips en veiligheid</u>
- Als je competitieve postspellen gebruikt kan je op de post 2 of meerdere ploegen tegelijk laten spelen, de winnaar kan dan bijvoorbeeld 2 hints krijgen en de verliezer 1 of geen.
- Voer een post dubbel uit, zodat meerdere ploegen tegelijkertijd de post kunnen doen
- Omdat uiteindelijk in het verhaal niemand de moord op Mr Zwart heeft gedaan, hij heeft het in scène gezet, kan je dit gebruiken in het spel, je kan ervoor kiezen om iedere verdachte een alibi te geven (dus een hint met de verdachte erop), of juist dit spel

gebruiken om bepaalde mensen extra verdacht te maken, en het onderzoek een bepaalde kant op te sturen. Dit kan je afstemmen met je thema team.

- Zorg dat er een extra goede beloning is op de moeilijke bereikbare kamers/voorwerpen, als je een kluis hebt waarvoor ze echt iets speciaals moeten doen, zorg dat daar een unieke hint in zit. (bijvoorbeeld iets gerelateerd aan het thema, “M. van Oranje heeft een brief gestuurd waarvan het blijkt dat het helemaal niet Maxima is, maar ene Maxim”) Of mogelijk iets wat ze kunnen gebruiken in de hike of OKO.

2.8.1.1 Iedereen is verdacht (Speciale kamer post) (insigne activiteit)

Beschrijving

Nancy zit bij de trap te wachten op de ploeg, voordat ze door mogen met onderzoek naar de moordenaar, zegt ze. “Ik ken jullie nog niet, jullie kunnen het natuurlijk ook gedaan hebben, want ik heb zo’n plaatje met een vingerafdruk gevonden Voordat jullie door mogen, wil ik van iedereen een dossier hebben aangelegd”, Ze geeft iedere scout van de ploeg een formulier waar ze het volgende moeten invullen:

- Hoe ze heten
- Hoe oud ze zijn
- Welke hobbies ze hebben
- Welke talenten ze hebben.
- Wat doe je graag buiten op het landgoed
- Wat doe je graag binnen in het landhuis.

Ook maakt ze een foto met haar camera van de scout om bij het dossier te doen. Nadat ze alle dossiers heeft teruggekregen, mag de ploeg door naar de kamers op de volgende verdieping van het huis.

Voorbereiding (15 min)

- Dossiers maken
- (Digitale) camera regelen

Materiaal

- Dossier per scouts
- Pennen/potloden
- (Digitale) camera

Tips en veiligheid

- Voor sommige scouts is het misschien nog moeilijk om hun talenten te bedenken, laat de rest van de ploeg helpen door aan te geven waar ze goed in zijn.
- Het is het leukst als Nancy een echte polaroid of instax camera heeft, waar de foto meteen uitrolt. Deze kan dan ook meteen op het dossier worden geniet. Als je hiervoor kiest hou er rekening mee dat dit veel kan kosten, Polaroid en Instax fotos zijn tussen de 1 en 2 euro per stuk.
- Deze activiteit kan bij veel ploegen langduren, zorg dat je meerdere stafleden hier hebt staan die de foto’s kunnen maken. Zodat je de activiteit dubbel of driedubbel kan uitvoeren.

2.8.1.2 Slaapkamers (Kamer post) (insigne activiteit)

Beschrijving

Aron heeft een probleem, er komen een heleboel gasten en die moet hij verdelen over de oost- en westvleugel van het landhuis. Maar hoe moet hij dat doen, moeten alle vrouwelijke gasten in een vleugel en de mannelijke in de andere? Of moeten we ze door elkaar doen?

Er zijn hier twee even grote puzzels, namelijk de oost- en westvleugel van het landhuis, met op elk

puzzelstuk een naam van een gast erop en waar ze vandaan komen, alle stukjes van beide puzzels liggen door elkaar. De ploeg moet de gasten verdelen over de beide vleugels zodat de puzzels kloppen.

Als je deze activiteit als insigne activiteit gebruikt, vraag aan de ploeg tijdens het maken van de puzzels hoe de samenstelling van hun ploeg/speltak en groep is, is die ook gemengd en hoe is dat ontstaan ? Kunnen ze ook uit welke dorpen en steden iedereen komt, is dat voor iedereen hetzelfde ?

Voorbereiding (45 min)

- Puzzels maken

Materiaal

- Twee puzzels

Tips en veiligheid

- Gebruik puzzels met niet teveel stukjes, maximaal 16 stukjes per puzzel, anders kan de activiteit te lang duren.

2.9 OKO (overkoepelende kampopdracht)

2.9.1 Niets is wat het lijkt

Beschrijving

De bieb ligt vol met allemaal spullen van de over de hele wereld, de perfecte plek om iets te verstoppen! Maar hoe en waar? Om inspiratie op te doen gaat de ploeg zelf aan de slag om een geheim compartiment te maken in een normaal voorwerp.

De ploeg moet een kunstwerk/standbeeld of gebruiksvoorwerp maken met één of meerdere compartimenten erin, waarin ze kleine voorwerpen in kunnen verbergen. Dit kunnen een brief, sieraden of iets anders kleins zijn, ze krijgen deze 2 á 3 voorwerpen aan het begin van de opdracht.

De buitenkant van het voorwerp moet er 'zoals normaal' uitzien als je ervoor staat, de binnenkant en achterkant mogen uitgehold worden. Natuurlijk moet het voorwerp ook passen in een luxe landhuis, ze mogen het zo luxe maken als ze willen

Voorbeelden van hun kunstwerken:

- Standbeeld met holle sokkel
- Schilderij met een dubbele laag in het frame, of met een kluis erachter
- Kast met een geheime lade.
- Antiek boek met een uitgehold vak of dichtgeplakte pagina's.

Voorbereiding

- Zorg dat de ploegen knutselmateriaal meenemen

Materiaal

- Willekeurig voorwerp, waar ze geheime compartimenten in moeten maken
- Kleine voorwerpen om te verstoppen
- Gereedschappen om het voorwerp aan te passen/open te snijden/uit te hollen

Tips en veiligheid

- Let op met het gebruiken van messen en andere scherpen voorwerpen voor het eventueel opensnijden van de voorwerpen.
- Je kan ervoor kiezen om of alle ploegen hetzelfde voorwerp/kunstwerk te geven of een paar verschillende voorwerpen te geven.

- Jurering kan op hoe luxe het voorwerp eruitziet en hoe goed de verborgen compartimenten verborgen zijn. En of alle kleine voorwerpen goed uit het zicht zijn verborgen.

2.10 Insigne Identiteit niveau 1

Zoals al genoemd bovenaan in dit hoofdstuk, zijn er voorbeeld activiteiten in deze map die aansluiten bij de eisen voor Insigne Navigeren. Als jullie RSW deze voorbeeld activiteiten aanbiedt aan de scouts, dan hebben ze een groot deel van de eisen voor dit insigne op niveau 1 gehaald.

De eisen voor Insigne Identiteit zijn te vinden op de activiteitenbank van Scouting Nederland, hier is een overzicht van welke activiteit met welke eis overeenkomt.

1. Ik: 2.8.1.1 – Iedereen is verdacht
2. Familie: 2.5.2 – De stamboom
3. Wet en belofte: 2.5.3 Het manifest
4. Symbolieken en tradities: 2.7.1.2 – Calling Card
5. Verschillende culturen: 2.8.1.2 – Slaapkamers

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 een thema. 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 scouts uit het buitenland.

3.1.1 Activiteitengebied in thema

Scouting wereldwijd/Internationale uitwisselingen

Tijdens het Gala komen er natuurlijk naast Maxim van Oranje ook belangrijke gasten uit andere landen en culturen, waar zouden die het allemaal over hebben?

Culturen

Frederik Violet komt duidelijk uit een andere klasse (cultuur) dan Mw. Groentes, maar toch hebben ze ook veel overeenkomsten.

3.1.2 Verwerken in activiteiten

Koppel verschillende programmaonderdelen aan een cultuur of klasse. Wat doen de verschillende personeelsleden nu voor plezier bijvoorbeeld en wat verscheelt dat met Nancy, Aron of misschien Meneer Zwart leuk vinden. Voor de activiteiten kun je inspiratie halen uit de scènes in het themaverhaal of uit murder mysteries.

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 het ook weer nieuwe creatieve dingen op kan leveren.

3.2.1 Activiteitengebied in thema

Dansen en muziek maken

Natuurlijk moet er ook gedanst worden op het gala, in Jane Austens Engeland werden hele strakke groepsdansen gedaan. De ploegen kunnen natuurlijk zo'n dans opvoeren tijdens het gala.

zie de Quadrille of andere groepsdansen.

Grafische technieken en handvaardigheid

Dit komt goed van pas tijdens het maken van versieringen voor kampementen, kleding van de ploegen of de opmaak van de kampkrant.

Filmen en fotograferen

Nancy heeft een ouderwetste polaroid camera bij waarbij ze van elke clue die ze ziet een foto maakt en deze ophangt op haar bewijsbord.

Schriftelijke expressie

Dit komt terug in het maken van de kampkrant.

Toneelspelen

Bij het koken moeten ze de gerechten opdienen aan de jury, als ze dit in thema doen, spelen ze ook toneel.

3.2.2 Verwerken in activiteiten

Laat medewerkers als reporters door het kampterrein heen lopen en nieuws vergaren. Dit kunnen natuurlijk verslagleggingen zijn voor de kampkrant of voor sociale media.

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

Iedereen in je ploeg heeft een eigen persoonlijkheid die aansluit bij een bepaalde beroep, ben je een Hovenier, Bibliothecaris, Butler of misschien wel een Landgoedeigenaar. De scouts kunnen zich aan de hand van hun zelfbeeld kijken bij welke beroep zij het beste passen.

Groep

Een landhuis met alleen maar hoveniers werkt natuurlijk niet, je hebt natuurlijk naast de hoveniers ook bibliothecarissen nodig om moeilijke puzzels op te lossen en chefkoks om het eten te koken. Als je je personeel samenstelt voor je landhuis moet je medewerkers hebben met verschillende karaktereigenschappen. Een gemende ploeg met verschillende eigenschappen is ook sterker en kan dingen vanuit meerderen kanten aanpakken, bekijk samen met de scouts hoe de verdeling is binnen de ploeg, zijn ze sterker in een bepaalde aanpak, of zwakker in een andere?

Levensovertuiging

Je levensovertuiging heeft ook invloed op hoe je in de wereld staat. Zo kan je uit levensovertuiging bijvoorbeeld geen vlees of zuivel eten. In de keuken houden ze daar natuurlijk rekening mee, maar dan moeten ze het wel weten Het is een mooi onderwerp om samen over te kunnen praten.

3.3.2 Verwerken in activiteiten

Ga met de scouts in gesprek over identiteit en karaktereigenschappen, wat zijn de overeenkomsten en verschillen met je vrienden? Welke invloed hebben je karaktereigenschappen op je vriendschappen? Maak bijvoorbeeld een karaktersheet per scout en kijk waar jij het beste in bent.

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

Het landhuis staat er natuurlijk al jaren sommige zeggen wel dat de eerste steen eind 18de eeuw is gelegd. Hoe is dat met de omgeving van de scouts, zijn daar nog landhuizen of andere sporen te vinden van vroeger en hoe uit ziet dat er nu uit?

Cultureel erfgoed

De bieb van het landhuis staat vol met legendes, epische- en volksverhalen. Is in er in de omgeving van de scouts ook cultureel erfgoed te vinden en is dit ter herleiden of terug te vinden in oude

verhalen? Misschien is er zelfs iets op je groep dat gezien kan worden als cultureel erfgoed van je groep?

Maatschappij
Het personeel is verenigd in een vakbond en deze beschikt nu de verschillende eigenschappen van allie leden. Gezamenlijk willen ze koste wat het kost het grote Galafeest door laten gaan. Hoe pakken jullie een probleem aan in jullie wijk of buurt?

Je kan een handtekeningenactie online opzetten om bijvoorbeeld het wijkbestuur of de burgemeester en wethouders te bewegen tot actie. Denk hierbij aan het plaatsen van ondergrondse afvalcontainers, het creëren van een trapveldje of het helpen bij het zoeken voor een nieuwe blokhut voor je Scoutinggroep.

3.4.2 Verwerken in activiteiten/kampaankleding
Alles staat in het belang van het grote Galafeest, hoe kunnen we het zo goed mogelijk promoten, presenteren en zichtbaar maken?
Maak posters, -vlaggen en -liederen voor jullie ploeg, met daarop aanmoedigingen voor jullie sterkste punten.

3.5 Veilig & Gezond
Activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel).

3.5.1 Activiteitengebied in thema
Koken/voeding
Ploegen maken een maaltijd gebaseerd op hun klasse en presenteren dit in thema.

Veiligheid
Hoe ga je veilig om met sabotage acties? Bepaalde voorbereidingen, zoals het aansluiten van de DJ tafel, hebben gevaarlijke kanten, hoe ga je hier zo veilig mee om?

EHBO
Meneer Zwart was van de trap gevallen tijdens een peertje omwisselen, bij dit soort gevaarlijke situaties kan je gewond raken, hoe bereidt je je hiervoor voor.

Omgaan met elkaar
Extra punten wanneer je een andere ploeg uitnodigt om samen te koken.

3.5.2 Verwerken in het centrale kamp-/dagthema/ activiteiten
Dit activiteitengebied komt op verschillende plekken terug in het programma, onder andere tijdens de maaltijden. Daarnaast kan je het ook goed gebruiken als losse posten in een postenspel.

- EHBO-post
- Vuur post

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
Of het nu primitief koken, houthakken, zagen of stoken is, het zijn belangrijke vaardigheden om te hebben bij als klusjesman/vrouw. De scouts kunnen Rosa Roodhart helpen met een spel om

voorraden voor het haardvuur aan te vullen. Of ze kunnen op een val maken om de saboteur te vangen, waarvan het belangrijkste onderdeel is een timer gemaakt van een vuurtje en touwtje dat door moet branden

Kaart, kompas en routetechnieken
Om te de saboteur te volgen moeten de scouts een bepaalde veilige route volgen, deze is uitgezet met routetechnieken.

Schiemannen, touwtechnieken en pionieren
De scouts zouden een val kunnen pionieren, zodat ze hiermee de saboteur kunnen vangen.

Kamp/bivak
Probeer je kampterrein te beveiligen tegen de saboteur, zorg voor een goede afzetting en maak een alarmsysteem, zodat je niet onopgemerkt kunnen worden beslopen.

Seinen
Semafoor seinen kan gebruikt worden om te communiceren over redelijke afstanden, bijvoorbeeld tussen subkampen.

Zeilen, varen, kanoën, kajakken, roeien en wrikken
Er blijkt iets in de vijver van het landhuis te zijn gegooid, zou het een clue zijn? De scouts kunnen clues aan drijvende ballonnen ophalen uit de vijver met een kajak.

Luchtvaart, techniek en lijnbestuurd vliegen, spelen met lucht en modelbouw
Om geheime berichten uit te wisselen, die de saboteur niet kan onderscheppen, kunnen de scouts deze schrijven op papieren vliegtuigjes en kijken welke het verst komt.

3.7 Sport & Spel

3.7.1 Activiteitengebied in thema

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. Scouts 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.

Sporten
Om de saboteur in te kunnen halen en hem voor te zijn, moeten we fit zijn, elk personeelslid blijft fit door sportspellen te doen.

Posten/ renspelen

- Er zijn verschillende belangrijke boeken uitgeleend, waar mogelijk aanwijzingen instaan om de saboteur en/of moordenaar mee te vinden, maar de personeelsleden die de boeken geleend hebben willen deze nog teruggeven, want ze hebben ze nog niet uit. Misschien als ze een klusje voor ze willen doen? Elk personeelslid heeft wat klusjes die de scouts kunnen doen, als ze die goed doen krijgen ze een pagina uit het boek wat ze nodig hebben..
- De saboteur weet van kamer naar kamer te gaan zonder de gangen te betreden, zouden er soms geheime gangen zijn? De scouts duiken de geheime gangen in en hier moeten ze onder lage plafonds duiken, over valkuilen springen en grote rollende stenen eruit lopen die achter ze aankomen. Je kan het zelfs als hindernisbanen zien. De scouts volgen de saboteur van de

ene kamer naar een andere kamer en vinden in elke kamer nieuwe clues (hindernisbanen bij posten).

Teamspelen
Cluedo: elke ploeg heeft een boel aanwijzingen gevonden, maar willen deze niet delen, probeer een complete set aanwijzingen te verzamelen door in te breken bij de andere ploegen. Als je binnen de cirkel van de ploeg komt, mag je een aanwijzing meenemen, maar pas de andere ploegen hebben verdedigers opgesteld. Ook lopen er mogelijk saboteurs op het veld die je zuur verdiende hints kunnen afpakken als je terugloopt naar je eigen ploeg.

Binnenspelen
- Voor een Gala neem ik mee… (variant op ik ga op reis en neem mee, maar dan naast je naam ook je subkamp er in verwerken)
- Hoe overleef ik een Murder Mysterie, bedenk met je ploeg welke vaardigheden, skills, voorwerpen je nodig zou hebben om levend uit een murder mysterie te komen. Kunnen jullie de moordenaar pakken en weer levend terugkeren?

3.7.2 Verwerken in activiteiten
Maak filmpjes van level up trainingen. De scouts kunnen deze zelfstandig doen.

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

3.8.1 Activiteitengebied in thema
Buitensport
Op het grasveld achter het landhuis wordt in de zomer door het personeel gecricket, wat voor meer sporten kunnen jullie op een grasveld doen?

Kennis van plant en dier
Mw Blauwvink wil wat speciale kruiden en groenten hebben uit de kas van Mevrouw Groentes. Welke planten zijn eetbaar? Probeert ze jullie te vergiftigen Kan jij de juiste planten vinden?

Milieu- en natuurbeheer
Houtwallen hebben naast dat het schuilplaatsen voor kleine dieren zijn ook nog het voordeel dat ze mooi in de bossen naast het landgoed liggen, de beekjes die over het landgoed stromen, maken het moeilijk om een mooi recht pad te maken van de inrit naar de voordeur, hoe zou jij de paden aanleggen? Wat zijn andere natuurbeheer manieren om je het leven makkelijker te maken?

Sterrenkunde
De saboteur slaat meestal ‘s nachts toe, jullie willen hem volgen maar zonder te veel licht te maken (en dus niet op je telefoonscherm kijken). Kan jij hem volgen van punt A naar punt B terwijl je navigeert aan de hand van alleen de sterren en de maan?

Weer
Elke moord wordt natuurlijk gepleegd als het onweert, het is extra dramatisch als het mes naar beneden gaat op het moment dat de bliksem inslaat.
Kan jij ook met de weerkaarten een voorspelling maken van wanneer het gaat onweren en dus de volgende moord voorkomen?

3.8.2 Verwerken in activiteiten

Je kan de scouts wat posten of bovenstaande spelideeën laten doen, ook als ze optrekken met Mw. Groentes kunnen ze veel kennis opdoen van het buitenleven.

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 net als deze spelbrochure op de activiteitenbank.

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 de activiteitenbank 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 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 6 Laat je zien).
- 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/scouting-academy-2/functies-en-kwalificaties-regioniveau of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

5 Maak je regioactiviteit toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren 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 volgens handvatten. In dit 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!”*

6 Laat je zien

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

6.1 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.

6.2 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 voor regio-activiteiten dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

7 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.

7.1 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 https://www.scouting.nl/bestuur/groepsbestuur/communicatie 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.

7.2 Voorbeelduitnodiging

Bedenk een leuke manier om de scouts van jouw regio uit te nodigen, bijvoorbeeld dat ze zijn uitgenodigd voor de kampioenswedstrijden van hun subkamp. Je ziet hieronder een voorbeeld uitnodiging van de LSW 2026.

Landelijke Scouting Wedstrijden

Dappere scouts, zo moedig en onversaagd,
Luister naar hetgeen Robania vraagt.
O dappere scout, hier ver vandaan,
Durft gij naar ons land te gaan?

Daar wacht een queeste, vol van gevaar,
Die enkel de dappersten doorstaan, echt waar.
Gebruik uw moed, gebruik uw kracht,
En toon uw kunde, bij dag en nacht.

Vervul daar zonder dralen elke taak
Wees standvastig in deze nobele zaak
Van gevaar en duister op de weg,
Naar heldendom is wat ik zeg!

Maar aan elke lafaard die dit leest;
Gaat u gauw naar een ander feest
Een thuiskomst thuis, dat is gegeven,
Is enkel voor zij die overleven

Zijn de queesten met goed gevolg voldaan,
Dan mag men trots door het leven gaan,
met een gouden insigne wordt men beloond
En tot Robania's held gekroond.

O dappere scouts, hier ver vandaan
Durft gij naar Robania te gaan?



Robania is maar beperkt toegankelijk, de eerst volgende doorgang die zich opent zal in Baarn zijn op zaterdag 23 Mei in de ochtend. Weest optijd maar ben gewaarschuwd, het arriveren op draken is niet toegestaan.
Hou voor meer informatie de website https://lsw.scouting.nl/ in de gaten.

Kracht

Behendigheid

Charisma

Wijsheid

8 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:
Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel-Herwig
Edwin Echtermeijer
Elja Coelman
Eric Lepelaar
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Ineke Stam
Johan Luysterburg
Joost Vermeulen
Kim Fokkelman
Lieke van de Bildt
Linda Bothof
Sanne Vente
Tineke van der Ploeg
Veronica van de Ploeg

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 2026.

Herinneringsbadge
Voor de RSW 2027 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit weekend voor op je Scoutfit! Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

Herinneringsbadge
Voor de RSW 2027 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit weekend voor op je Scoutfit! Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

<Invoegen badge>

Graag horen we wat je van de spelbrochure vindt! Scan de QR-code en laat je reactie achter.



Spelbrochure 2028

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 Scoutingseizoen? Aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl.

© 2026 Vereniging Scouting Nederland

Download de brochure hier!

Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee kinderen en jongeren worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland
Nulderpad 1, 3896 LV Zeewolde
tel +31 (0)33 496 09 11
e-mail info@scouting.nl
web www.scouting.nl