

REIS OM DE WERELD

Regiospel 2006



voor Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland
en tot stand gekomen in opdracht van het Landelijk-beleidsteam DWEK

Met bijdragen van:
Jan Sietse de Boer
Evert Bor
Linda Castien
Henniëta Dijkhuis
Linda Kreike
Roland Masselink
Bep Mulder

Tekstbewerking

Hans de Groot

Eindredactie

Roland Masselink

Illustraties

Jan-Hilco Dietz
Archief Scouting Nederland
Roland Masselink

Vormgeving

Rosaly Tijmensen

Druk

Ted Gigaprint

© 2005 Vereniging Scouting Nederland

Deze brochure wordt gratis verstuurd aan iedereen die volgens Akela ingeschreven staat als 'voorzitter/coördinator' of 'lid' van een regionaal activiteitenteam DWEK. In regio's zonder activiteitenteam DWEK ontvangt de regiosecretaris één exemplaar. Is deze brochure bij jou niet aan het juiste adres, dan verzoeken we je vriendelijk om hem door te sturen.

Andere kaderleden kunnen de brochure raadplegen of downloaden via de website van het LBT-DWEK: <http://dwek.scouting.nl/> of de website van Scouting Nederland <http://www.scouting.nl/>

Inhoudsopgave

Voorwoordblz. 1

- ☐ Thema 2006
- ☐ Herinneringsbadge
- ☐ Regiospel 2007
- ☐ Medewerkers bedankt

Thema verhaal De reis om de wereldblz. 2

- ☐ Personages
- ☐ Misty Fogg
- ☐ De leden van de jury
- ☐ De originele tegenstanders van Misty

Voorafgaand aan het regiospelblz. 5

- ☐ Programma
- ☐ De koffer
- ☐ Voorbereidingen wereldreis
- ☐ Plan je wereldreis
- ☐ Paspoort maken
- ☐ Koken uit alle werelddelen
- ☐ Afsluiting

Uitleg van de speldagblz. 7

- ☐ Bij aankomst
- ☐ De opening
- ☐ Spelveld
- ☐ Spelverloop
- ☐ Reizen tussen continenten
- ☐ De afsluiting
- ☐ De deelnemers
- ☐ De tijdsduur
- ☐ fotowedstrijd
- ☐ Aandacht in de media
- ☐ Overige organisatorische tips

De activiteiten.....blz. 11

- ☐ Afrika
- ☐ Amerika
- ☐ Azië
- ☐ Europa
- ☐ Fantastica
- ☐ Oceanië

Bijlagen

- ☐ uitnodiging
- ☐ kaartjes continenten
- ☐ paspoort
- ☐ reglement
- ☐ de werelddelen
- ☐ checklist

Voorwoord

Beste regio-organisator,

Scouting is een organisatie die je over de hele wereld tegenkomt. Scouting streeft ernaar leiding en jeugdleden van verschillende nationaliteiten met elkaar in contact te brengen om zo het wederzijdse begrip te vergroten. Dit gebeurt vooral door uitwisselingen en tijdens internationale evenementen, zoals de Wereld Jamboree en het JOTA/JOTI-weekend. Zelf actief meedoen aan een internationale uitwisseling zal voor de meeste Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters te ver gezocht zijn. Voor aankomend jaar hebben we geprobeerd om de internationale kant van Scouting op een voor hen leuke en begrijpelijke manier te verwerken in het regiospel. Het resultaat is deze brochure 'Reis om de Wereld', waarin een complete regiospelmiddag voor Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters in beschreven staat. We wensen alle regio's veel succes en vooral veel plezier bij het organiseren en uitvoeren van het DWEK-regiospel 2006!

Thema 2006

Heel lang geleden heeft de beroemde schrijver Jules Verne een verhaal geschreven over een reis om de wereld in 80 dagen. Hij schreef veel verhalen over gebeurtenissen die in die tijd nog moesten gebeuren zoals bijvoorbeeld een reis naar de maan. Een aantal van de indrukwekkende gebeurtenissen die hij beschreef, is inmiddels mogelijk geworden: zo ook het reizen om de wereld in 80 dagen. Maar zou het ook in één dag kunnen?

Tijdens het regiospel maken we kennis met Misty Fogg, een achterkleinkind van de beroemde Phillias Fogg. Hij wil, precies als zijn overgrootvader, wereldberoemd worden en denkt dat doel te bereiken met een wedstrijd 'in één dag rond de wereld te reizen'. Door een samenloop van omstandigheden raken de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters uit jullie regio ook betrokken bij deze wedstrijd.

Misty is ervan overtuigd, dat hij zal winnen omdat hij gewoon de beste is. Maar of het ook zo afloopt als hij in gedachten heeft, is maar de vraag...

Herinneringsbadge

Als herinnering aan het regiospel 2006 kun je de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters een speciale badge geven. Deze badge kun je bestellen via www.scoutshop.nl

De prijs:

van 1 t/m 50 stuks: € 1,95 per stuk,
bij 51 en meer badges: € 1,00 per stuk.

Graag vier weken voor de start van jullie DWEK-dag bestellen via de website, zodat de ScoutShop voldoende tijd heeft om de voorraad aan te vullen.

N.B. De gekochte badges kunnen niet retour!

Regiospel 2007

Heb je suggesties voor het regiospel van 2007 of lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven ervan, aarzel dan niet en neem contact met ons op via dwek@scouting.nl

Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze brochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!!! In het bijzonder de leden van de werkgroep regiospel 2006: Linda Castien, Linda Kreike, Roland Masselink en Bep Mulder. Jan Sietse de Boer, Evert Bor en Heniëta Dijkhuis voor hun aanvullingen. En tenslotte: Jan-Hilco Dietz die de illustratie op de voorkant van de brochure verzorgde. Hans de Groot voor de tekstcorrectie en Rosaly Tijmens die de spelbrochure opmaakte. Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2006!

Het Landelijk-beleidsteam DWEK
dwek@scouting.nl

Thema verhaal:

De reis om de wereld

'Wat een puinhoop, wat een troep heb ik toch bewaard, maar daar heb ik dan toch wat ik zoek.' Een verward hoofd komt uit een hoop met oude spullen omhoog, een man werkt zich uit de troep en trekt er een oude stoffige doos uit. "Ik wist wel dat ik dit nog bewaard had", en slaat hard met zijn hand op de doos. Een grote stofwolk vult de ruimte om het hoofd van Misty Fogg, een achterkleinkind van de beroemde Phillias Fogg.

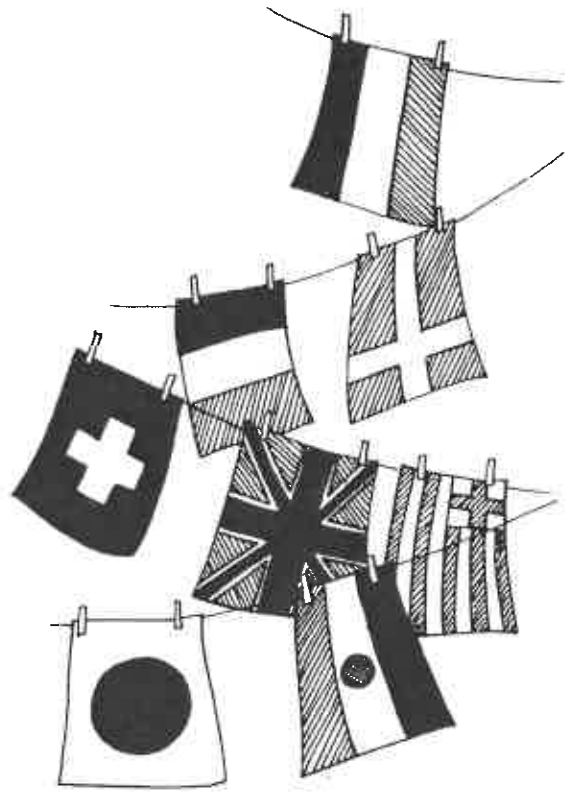
'Uche, uche.' Hij maakt de doos open en pakt er na wat rommelen een oud boekje uit. In sierlijke letters staat erop geschreven 'Reisverslag van Phillias Fogg'. Misty begint te lezen:

'In het jaar 1872 zat ik, Phillias Fogg, in mijn sjieke herenclub zoals altijd de krant te lezen en nog diezelfde dag begon mijn reis om de wereld in 80 dagen. Dit kwam omdat ik een artikeltje uit de krant voorlas aan mijn kaartvrienden: "Door de aanleg van een spoorlijn in India is de reis om de wereld nu te maken in 80 dagen." Mijn kaartvrienden geloofden dit niet en we gingen een weddenschap voor veel geld aan. Maar voordat ik zou vertrekken met mijn bediende Jean Passepartout speelde ik natuurlijk rustig mijn spelletje kaart uit: dat ik, zoals bijna altijd, won.

"Dit kan ik veel beter", mompelde Misty. "Ik heb nog nooit van mijn leven verloren, ik ben de beste kaartspeler van de hele wereld." Misty bladert verder in het vergeelde boekje en leest zichzelf hardop voor:

"In India kwamen we erachter dat de spoorlijn nog niet helemaal af was, de krant vertelde van wel. Dat was een dikke tegenvaller, want de spoorlijn was juist het middel waarmee men in 80 dagen om de wereld zou kunnen reizen. Nu moesten we per olifant verder. Passepartout was ook nog eens zo dom om een tempel binnen te gaan terwijl hij zijn schoenen nog aan had. En ik? Ik raakte een koffer kwijt. Niet dat dat erg belangrijk was. De inhoud was hier allemaal te koop, van een goede kwaliteit en spotgoedkoop."

Misty stopt even met lezen en mijmert hardop:



"Wat een achterlijke tijd was dat! Alles is nu veel beter, neem toch gewoon de auto! Mijn auto is de beste, een betere bestaat niet. En duur dat hij is, maar dan heb je ook wat. Ik zal trouwens nooit zo'n domme bediende aannemen. En wie verliest er nou een koffer? Wat een domkop was die overgrootvader van mij toch. Eens kijken wat er verder nog in dit oude, zielige boekje staat."

'In India redde Passepartout ook nog even snel een vrouw van de dood. We hebben besloten haar toe te voegen aan ons reisgezelschap. Haar naam is: mevrouw Aouda.'

Met een harde klap op de tafel stopt Misty met verder lezen. "Een extra vrouw of een man meenemen, dat is alleen maar een extra blok aan het been."

'De reis ging vervolgens verder over zee. In een razende storm wisten we de oversteek te maken naar de westkust van Amerika. Gelukkig zijn we heelhuids aangekomen. De volgende uitdaging was dat we heel Amerika moesten doorkruisen om naar de oostkust te komen.

Je zou denken dat we na al deze avonturen wel wat rust kunnen gebruiken, maar nee hoor: het gevaar lag altijd op de loer. Ook moesten we haast maken, want we hadden maar één zekerheid en dat is dat de klok altijd doortikt.

Plotseling versperde een grote kudde bizons de trein waarin wij reisden. We konden niet verder en moesten wachten. Daarna bleek er ook nog eens een brug te zijn die veel te gevaarlijk was om zomaar overheen te rijden. We maakten de trein kleiner door er een stuk vanaf te koppelen en reden met grote snelheid over de brug. Tot onze grote schrik stortte die achter ons helemaal naar beneden. Door alle tegenslag lagen we achter op schema. Het was te hopen dat het verder snel en goed zou gaan.'

"Ja, dat mocht je zeker hopen. Wat een dom tijdverlies", verzucht Misty. "Ik had het anders gedaan, veel sneller, veel beter, veel goedkoper en zeker zonder die duffe bizons, want ik ben de beste." En ondertussen slaat Misty zichzelf op de borst.

Het verhaal in het reisverslag van Phillias Fogg gaat verder:

'Het weer was goed, maar pech leek ons te achtervolgen: We werden aangevallen door wilde indianen. Al schietend wisten we ons van hen te bevrijden. De trein was stuk en we lagen weer wat verder achter op schema. Dit dreef een man zoals ik pas echt tot wanhoop. Gelukkig werd er een supersnelle oplossing geboden door een zeilslee. Een slee met een zeil erop die door de wind over een ijsvlakte gleed. Hoewel we achternagezeten werden door een horde hongerige wolven, die graag een hapje van mij en mijn medereizigers lustten, ging het eindelijk goed: we haalden tijd in en door de stevige wind wisten we de wolven voor te blijven.

Het laatste stuk van Amerika naar Engeland zouden we per boot moeten doen. Omdat de eigenwijze kapitein ons niet wilde meenemen en er geen ander schip in de buurt was, werd ik gedwongen het schip te kopen. Pas toen we in Engeland aankwamen maakte ik de stand op en realiseerde ik me dat we een dag te laat waren. Als een arm en gebroken man ben ik naar huis gegaan, waar ik mevrouw Aouda ten huwelijk gevraagd heb. Ik stuurde mijn

bediende Passepartout nog diezelfde avond naar de dominee om het huwelijk voor de volgende dag te regelen. De dominee vertelde hem dat dit niet kon omdat de volgende dag zondag was. Het bleek dus dat ik toch op tijd was! Mijn geluk kon niet op! Dus haastte ik mij naar mijn club waar ik vijf seconden voor het verstrijken van de tijd de leeszaal binnenstapte. Ik had de weddenschap gewonnen. Ik, Phillias Fogg, ben rond de wereld gereisd in 80 dagen! Ik trouwde en leefde nog lang en gelukkig met mijn vrouw en Passepartout als onze bediende.'

"Wat een dom boekje, het lijkt wel een sprookje!", snuift Misty, "maar hoe komt het dat hij zich een dag vergist had want dat was niks voor mijn overgrootpapa?" Even wrijft hij met z'n hand over z'n wang en dan vervolgt hij: "Daar ga ik me nu maar geen zorgen over maken. Ik ga voorbereidingen treffen voor een reis om de wereld die het genootschap van wereldreizigers heeft uitgeschreven en reken maar dat ik die zal winnen. Misschien wel op voorhand. Ik ben de aller-, aller-, allerbeste, en dat zal iedereen weten."

Misty gooit het boekje op de tafel en vertrekt. Een windvlaag waait de kamer binnen, de bladzijden van het boekje ritselen en de laatste bladzijde blijft openliggen:

P.S. "Hoe kwam het dat ik mij vergist heb in de dag? Na even nadenken wist ik het antwoord. Ik reisde steeds naar de zonsopgang en haalde dus steeds een beetje tijd in en dat werd bij elkaar een hele dag. Was ik naar het westen gereisd dan had ik een hele dag verloren want dan had de zon mij steeds een beetje ingehaald. Dus wil je tijd inhalen? Ga altijd naar het oosten en wil je tijd verliezen, dan reis je naar het ...!"

Personages

In het themaverhaal en tijdens de speldag kom je verschillende personages tegen. Hieronder hebben we ze voor jullie op een rijtje gezet.

Misty Fogg

Achterkleinkind van de beroemde Phillias Fogg die ooit in 80 dagen om de wereld reisde. Zoals uit het themaverhaal blijkt, is hij erg trots en verwaand. Hij hoopt door het winnen van de wedstrijd ook beroemd te worden: het liefst door er zo min mogelijk voor te doen.

Hoewel overal in de brochure 'hij' staat, hebben we de naam zo gekozen dat het ook een vrouwelijk personage kan zijn. De keuze is aan jullie!

De leden van de jury

Voor de speldag zijn minimaal twee leden in de jury van het genootschap voor wereldreizen nodig. Ze zijn te herkennen aan hun nette kleding en formele manier van doen. Ze hebben het reglement altijd bij zich in hun aktetas, houden alles scherp in het oog en hebben in elk geval een horloge of stopwatch bij zich om de tijd nauwkeurig in de gaten te houden. Daarnaast zijn ze te herkennen aan hun juryketting.

De originele tegenstanders van Misty

Voor de sluiting is een aantal tegenstanders van Misty nodig. De koffers die de jeugdleden tijdens de voorbereidende opkomst vinden, zijn hun eigendom. Om hen op voorhand uit te schakelen, heeft Misty ervoor gezorgd dat hun spullen om mee te doen op mysterieuze wijze verdwijnen. Als namen voor deze tegenstanders kun je denken aan: Cris Columbus, Lucia Livingstone, Erik Ericson of Marieke Magelhaens.



BADGE REGIOSPEL

Voorafgaand aan het regiospel

De volgende activiteiten zijn bedoeld als introductie voor de regiospeldag. Deze activiteiten kunnen in de weken, voorafgaand aan het regiospel, gedaan worden in één of meer opkomsten. Op deze manier maken de jeugdleden binnen hun eigen speltak alvast op een leuke manier kennis met het thema van de regiospeldag.

Programma

Aan het begin van de opkomst wordt een willekeurig renspel gedaan om de overvloedige energie kwijt te raken. Tegen het einde van dit renspel komen we met z'n allen een grote koffer tegen.

De koffer

De koffer ziet er een beetje ouderwets uit en zit helemaal onder de stickers van verre reisbestemmingen. Van wie zou die zijn? Er staat geen naam op... Zou hij misschien van Phillias Fogg zijn? Als we nou een naam en adres hadden, kunnen we hem terugbrengen naar de rechtmatige eigenaar. We besluiten de koffer mee te nemen naar het clubhuis om er verder naar te kijken. In het clubhuis lukt het de leiding om de koffer open te krijgen. Er zitten veel spullen in: als eerste komt een wereldkaart tevoorschijn, dan een kompas, vervolgens een tropenhoed en een verrekijker, maar nog steeds geen spoor van de eigenaar te bekennen... Dan komen er nog een heleboel spullen uit die je nodig hebt als je op reis gaat. Als laatste komt er een folder tevoorschijn van 'het genootschap voor wereldreizen' (zie bijlage 1). We bekijken de folder aandachtig: Het genootschap is van plan een wedstrijd uit te schrijven welk team van wereldreizigers in één dag de meeste landen kan aandoen. Een jury zal, volgens een goede gewoonte van het genootschap, daarbij letten op: de samenwerking, sportiviteit en originaliteit. De jury zal op ...
..... bijeenkomen om de teams te selecteren aan de hand van het reglement en de wedstrijd te houden.

Vorbereidingen wereldreis

Een wereldreis, dat lijkt ons wel wat! Dus beginnen we meteen met de voorbereidingen, zodat we aan de eisen van de jury voldoen.

Plan je wereldreis

In het bos zitten zes mensen verstopt. Dit kan leiding zijn, indien nodig aangevuld met de oudste jeugdleden. Zij vormen de continenten Europa, Afrika, Azië, Oceanië, Amerika en Fantastica, en hebben allemaal een set kaartjes bij zich. De kaartjes (zie bijlage 2) bevatten een naam van een land en een nummer dat het aantal punten aangeeft. De kaartjes van ieder continent hebben elk een eigen kleur. De speler die een verstopt continent (leid(st)er) als eerste gevonden heeft, krijgt het kaartje met het land met de meeste punten. De speler daarna: het op één na hoogste aantal punten, etc. Uiteindelijke doel van het spel is om zo snel mogelijk de zes continenten bij elkaar te hebben (alle kleuren) en tevens een zo hoog mogelijke score te halen.

Paspoort maken

In het reglement van het genootschap voor wereldreizen staat dat alle deelnemers een paspoort nodig hebben. Dat gaan we maken. De jeugdleden vullen de noodzakelijke gegevens in en tekenen een pasfoto van zichzelf of gaan in groepjes van twee aan de slag om een pasfoto van elkaar te tekenen. Voor een voorbeeld, zie bijlage 3.

Koken uit alle werelddelen

Als er nog tijd over is tijdens de eerste opkomst, of als je als leiding behoefte hebt aan een tweede voorbereidende opkomst, zou je bijvoorbeeld de volgende buitenlandse gerechten kunnen klaarmaken:

Vietnamese loempia's

Vietnamese loempia's kennen we allemaal van de kraampjes op de markt. In de zeventiger jaren zijn veel Vietnamezen uit hun land gevlucht: bootvluchtelingen heten ze toen. Nu maken ze lekkere loempia's.

Wat heb je nodig voor 12 personen?

- o 12 kleine loempiablaadjes
- o 1 worteltje
- o 100 gr gehakt
- o 1 theelepel nuoc nam (Vietnamese vissaus) of zoute ketjap
- o 1 mespuntje sambal
- o 1 klein ei
- o olie om in te frituren
- o zoete chilisaus
- o frituurpan met olie
- o een schone theedoek

Bereidingswijze:

- o Maak de schone theedoek flink vochtig.
- o Leg op een helft de loempiablaadjes en vouw de andere helft eroverheen.
- o Rasp de wortel. Doe het raspsel met het gehakt, de vissaus en de sambal in een kom.
- o Splits het ei. Doe het eigeel bij het gehakt. Bewaar het eiwit in een bakje. Kneed het gehakt goed door elkaar. Verdeel het in 12 worstjes.
- o Neem telkens 1 loempiablaadje, leg het als een ruit met de punt naar boven voor je neer. Smeer met je vinger of met een kwastje de blaadjes in met eiwit. Maak een langwerpig rolletje van het gehakt en rol dit in het loempiablaadje.
- o De leiding kan nu de loempia's bakken.
- o Bak, als de olie heet genoeg is, de loempia een paar minuten tot ze goudbruin zijn.

N.B. Je kunt kijken of de olie heet is door een stukje wittebrood zonder korst te frituren. Wordt dat heel snel bruin, dan is de olie heet genoeg.

Let erop dat je tijdens het heet laten worden van de olie, geen deksel op de pan mag doen. De olie wordt anders te heet.

Bananenmelk uit Suriname

In Suriname kennen ze geen enkel nationaal gerecht en dat komt omdat veel van de voorouders van oorsprong niet uit Suriname komen. Er zijn mensen uit Afrika, India en Indonesië.

Wat heb je nodig?

- o 2 bananen
- o 2 eetlepels suiker
- o sap van een ½ citroen
- o halve liter koude melk

- o mixer
- o kom
- o 4 grote bekers
- o eventueel chocoladehagel of -vlokken

Bereidingswijze:

- o Het gemakkelijkst kun je de bananenmelk maken met de mixer maar als je die niet hebt kun je alles ook met een vork door elkaar prakken.
- o Pel de bananen en snij ze in grote stukken. Doe de stukken met de suiker en het citroensap in een kom en mix dit goed, tot de banaan papperig wordt.
- o Giet nu, met kleine scheutjes, de melk erbij. Blijf wel doormixen. Zet het een halfuurtje in de koelkast. Giet het in de bekers en versier met wat chocoladevlokken of hagelslag.

Meer leuke recepten vind je in de Scouting Nederland-uitgave 'Koken kent geen grenzen'. Deze brochure is verkrijgbaar in de ScoutShop, art.nr. 90501. Of vraag eens in de bibliotheek naar kookboeken met internationale gerechten, voor kinderen.

Afsluiting

We hebben allemaal een paspoort en zijn er klaar voor om ons volgende week te presenteren aan de jury van het genootschap voor wereldreizen. Om te kijken of we aan alle voorwaarden voor de wereldreis voldoen, lezen we, bij de sluiting, het reglement in de folder van het genootschap voor wereldreizen nog één keer aandachtig door en concluderen dat alles geregeld is.

Uitleg van de speldag

Bij aankomst

Als de kinderen aankomen op het terrein of bij de blokhut waar het regiospel gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is en wanneer de openingsbijeenkomst begint. Speltakken die de uitnodiging vergeten zijn, krijgen alsnog een exemplaar uitgereikt.

Opening

Bij aankomst worden de kinderen verwelkomd door de leden van de jury van het genootschap voor wereldreizen. Wanneer iedereen aanwezig is, verzamelen de kinderen zich rondom het bureau van de jury. De voorzitter van de jury is aangenaam verrast dat er zoveel belangstelling is voor de wedstrijd.

Misty Fogg is ook aanwezig. Hij stelt zich aan iedereen voor. Verder is hij duidelijk niet aangenaam verrast dat er zoveel belangstelling voor de wedstrijd is, omdat hij net dacht van al zijn concurrenten verlost te zijn, en haalt zijn neus op voor de kinderen.

Dan neemt de voorzitter het woord weer. Hij legt uit dat alle kinderen vandaag bijeengekomen zijn voor een reis om de wereld in één dag. Misty onderbreekt hem en zegt dat hij geen zin heeft in lange verhalen en dat het tijd is om uit te leggen wat er moet gebeuren. De voorzitter zegt dat hij het kort zal houden en geeft vervolgens de secretaris van de jury het woord om het reglement (zie bijlage 4) voor te lezen.

Aan het einde voegt Misty toe: "Da's mooi, dan ben ik dus de enige deelnemer." Waarop de uitnodigingen (zie bijlage 1) door alle kinderen in de lucht gehouden worden. Misty is verbaasd en zegt: "Hoe kan dat nou, die had ik toch laten ver... eeuuhm, ik bedoel, die kinderen zijn toch veel te jong om mee te doen?" En tegen de jury: "Dat staat toch ook in het reglement of niet?" De voorzitter en de secretaris schudden hun

hoofd en er ontstaat een discussie tussen hen en Misty. Tenslotte stelt de jury vast, aan de hand van een paar steekproeven, dat de kinderen voldoen aan de eisen in het reglement en dus ook mogen meedoen aan de wedstrijd.

De juryleden kijken op hun horloge of halen hun stopwatch tevoorschijn en benadrukken nog een keer dat de wedstrijd ook gaat om samenwerking, sportiviteit en originaliteit. Daarna wensen ze de deelnemers succes en starten de wedstrijd. De leiding neemt de groepjes vervolgens mee naar een van de activiteiten die ze zelf voorbereid hebben.

Spelveld

De verschillende continenten zijn duidelijk herkenbaar in het terrein uitgezet. Ze zijn aangegeven door bordjes en themaaankleding. Per continent is er in elk geval één centraal punt, bijvoorbeeld een wegwijzer. Daaromheen zijn alle spelletjes, die bij dat continent horen, te vinden.

Het geeft de wereldreis extra sfeer als veel aandacht aan de aankleding besteed is. Te denken valt bijvoorbeeld aan: themakleding van de leiding die er rondloopt, muziek, slingers, lampions, tekeningen of posters van beroemde steden, gebouwen, natuurwonderen of dieren die voorkomen in dat continent.

Spelverloop

Elk groepje ontvangt van de jury een atlas waarin de verschillende continenten en oversteekmogelijkheden aangegeven staan (zie bijlage 5). De groepjes beginnen ieder op hun eigen continent. Dit is het continent waarvoor de leiding een activiteit heeft voorbereid, zodat de groepjes goed verdeeld zijn over alle spelletjes. Ze kiezen een spel dat nog niet bezet is en spelen dit. Hebben ze een spel gedaan, dan moeten ze dat invullen in hun atlas. Er is geen centraal doorwisselsysteem, de groepjes mogen van spel wisselen zodra ze klaar zijn. Ze kiezen dan een ander spel dat nog niet bezet is, of ze reizen verder naar het volgende continent. Doorreizen naar het volgende continent mag pas als een

groepje tenminste een of twee spelletjes gedaan heeft, maar ze mogen er natuurlijk ook meer doen.

Tijdens het spel is ook Misty te vinden op het speelveld, zo af en toe probeert hij een van de activiteiten te doen door vals te spelen. Ook doet hij zo nu en dan een poging om de groepjes te hinderen.

Reizen tussen continenten

Bij iedere reis tussen continenten moeten de kinderen hun paspoort laten zien, bij sommige intercontinentale reizen krijgen ze een stempel in hun paspoort. Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters hebben een grote fantasie. Het leek ons leuk om daar iets mee te doen, zodat het heen-en-weer-reizen goed tot uitdrukking komt. Daarom hebben we de volgende spelletjes bedacht als oversteek tussen de continenten. We realiseren ons dat niet alle regio's ruim in de leiding zitten, maar wellicht is het mogelijk om een aantal activiteiten met leden van een werkstam of ouders te bemensen.

Europa ↔ Afrika

Om van Europa naar Afrika te komen of omgekeerd, moet de Straat van Gibraltar overgestoken worden want daar is de oversteek het kortst. Dit kunnen ze doen door over stapstenen te lopen. Nodig: een aantal plankjes of oude kranten als stapstenen, en één meer dan het aantal kinderen in het groepje. De Straat van Gibraltar is aangegeven met twee lijnen. Het eerste kind van het groepje legt het pad van stapstenen neer. De andere spelers volgen. De laatste speler breekt het pad weer op en geeft de stapstenen door naar voren.

Zo bereiken ze 'droog' de overkant.

Afrika ↔ Azië

Voor de reis tussen Afrika en Azië is het mogelijk om een echt vliegend tapijt te boeken, dat is voordelig en nog snel ook. Het tapijt wordt bestuurd door iemand in Perzische kleding. De groepjes moeten plaatsnemen op het tapijt. Als ze allemaal zitten, begint de reis. Tijdens de reis moeten de passagiers meehangen met alle bochten en andere obstakels die ze onderweg tegenkomen. De bestuurder heeft de kunst van het vliegen nog niet helemaal onder

controle, dus soms moeten ze ook bukken en remmen om botsingen te voorkomen. Zo komen ze uiteindelijk aan op hun bestemming.

Azië ↔ Oceanië

In Azië kun je reizen per olifant, maar er zijn in Azië en Oceanië nog veel meer vreemde dieren. Met welk dier zou jij willen reizen? Zing tijdens de oversteek het volgende liedje, de melodie is van Cowboy Billy Boem.

Kijk wie reist daar op een [naam van een dier] door de verte?

*Da's een speltak slimme Scouts
Door maffe Misty zeer gevreesd
Er is nog nooit in d'hele wereld
Een speltak geweest
Die zo dapper was
Als deze slimme Scouts!*

*Van je hotsie-knotsie-knetter
Van je jippie-jippie-je
Maar hun [naam van een dier] was veel te moe
En wou niet verder mee
Maar ze moesten verder reizen
Dus werd het een ander beest
En nu gaan we zelf bedenken
Wat voor beest dat is geweest.*

Kijk wie reist daar... (etc.)

Oceanië ↔ Amerika

De reis tussen Oceanië en Amerika leggen we af per boot. Helaas staken de kruiers van de rederij, dus moeten we de bagage zelf aan boord brengen. Dat gaat op de volgende manier: de bagage wordt uitgebeeld met een grote strandbal of een skippybal. De passagiers gaan in een cirkel staan, doen een aantal stappen naar voren, naar elkaar toe, draaien zich om en gaan een beetje voorovergebogen staan. In de trechtersvorm die zo ontstaat, klemmen ze de strandbal of skippybal vast met hun ruggen. Vervolgens proberen ze voorzichtig een zo groot mogelijke afstand af te leggen, totdat de bal op de grond valt. De douanebeambte moedigt aan en helpt waar nodig een handje met de tactiek.

Amerika ↔ Fantastica

Fantastica is het continent van de fantasie. Je vindt er landen en streken zoals het Dolfijneneiland, de Jungle, het Land van Esta en Bambilië. Als je erheen wil reizen, kun je altijd een beroep doen op de tovenaars Metrurem, die in het Wilde Woud in Bambilië woont. De tovenaars hebben een leuk raadseltje, geheimschrift of rebus waar een toverspreuk uitkomt, waarmee hij een groepje naar de overkant kan toveren.

Fantastica ↔ Europa

Deze reis leggen we af met een luchtballon. Met een luchtballon ben je altijd afhankelijk van de wind en weet je van te voren nooit precies waar je uitkomt.

Twee kinderen van een groepje vormen de wind, de anderen gaan in een cirkel staan en slaan de armen om elkaars schouders. De luchtballon komt hieroverheen, zodat ze maar een klein stukje terrein rond hun voeten kunnen zien. Als luchtballon kun je een zak van twee oude lakens maken. Zorg voor voldoende beweegruimte en een opening aan de onderkant die groot genoeg is voor frisse lucht. De luchtballon verplaatst zich tegengesteld aan de richting waar de wind vandaan komt.

De grond van het terrein is zacht en vrij van obstakels. Op enige afstand van het groepje is een stip op de grond aangebracht. Door rond de luchtballon te lopen en stormgeluiden (whoeh, whoesh, enz.) te maken vanuit de juiste richting, proberen de twee kinderen die de wind spelen, de kinderen in de luchtballon naar de stip te leiden. Een douanebeambte let hierbij op de veiligheid en geeft zonodig wat tips.

Afsluiting

Als alle kinderen zich verzamelen bij de centrale post, staan de juryleden klaar met hun stopwatch in hun hand. Ze letten op wanneer wie binnenkomt en maken aantekeningen.

Als iedereen aanwezig is, blijkt dat Misty er nog niet is. Waar zou hij zijn? Op dat moment komt hij hard aangelopen. Het blijkt dat er inmiddels ook een aantal originele tegenstanders van Misty aanwezig is: ze stellen zich even kort voor. Ze hebben allemaal pech gehad, waardoor ze te laat waren om mee te doen aan de wedstrijd. De

ene werd vals beschuldigd van een bankroof, de andere... enz. Ook zijn ze allemaal op mysterieuze wijze hun koffer kwijtgeraakt.

Dat ze allemaal pech hebben en allemaal op dezelfde dag, net nu die wedstrijd gehouden werd, geeft te denken: dat is wel heel toevallig... Ook blijkt Misty tijdens het spel vals gespeeld te hebben: hij heeft verschillende keren geprobeerd de kinderen te hinderen. Leidinggevend en kinderen vertellen desgevraagd hun verhaal aan de jury.

Zou Misty ook verantwoordelijk zijn voor het uitschakelen van zijn tegenstanders? Zelf spreekt hij dat natuurlijk tegen. Er volgt een discussie en aan het eind besluit de jury dat Misty gediskwalificeerd is wegens vals spelen en het overtreden van het reglement van het genootschap voor wereldreizen. Ook is hij de verkeerde kant opgereisd en heeft hij daardoor tijd verloren. De jury gaat verder en vertelt dat alle kinderen zich wel aan het reglement gehouden hebben. Ze hebben sportief gespeeld, goed samengewerkt en zijn origineel geweest in het oplossen van problemen. Eindoordeel van de jury is dat alle kinderen gewonnen hebben. Als prijs krijgen ze allemaal een herinnerings - badge.

De deelnemers

De spelletjes zijn bedoeld voor groepjes van ongeveer acht kinderen. Om keuzemogelijkheid te hebben, moeten er meer spelletjes zijn dan groepjes. Op deze manier kunnen maximaal tussen de 150 en 175 jeugdleden meedoen aan de speldag.

Bij grote groepen kan gewerkt worden met twee of drie speelvelden. Op ieder speelveld moeten dan verschillende continenten bij elkaar uitgezet worden en is materiaal klaargezet om de spelletjes te kunnen spelen.

Niet alle regio's mixen de jeugdleden van verschillende Scoutinggroepen. Toch kan het voor de DWEK'ers leuk zijn om het Scoutingspel eens te spelen met kinderen buiten hun eigen groep. Daarom is een aantal activiteiten toegevoegd die met of

tegen andere groepjes kinderen gespeeld kunnen worden.

Deze speciale activiteiten zijn te herkennen aan een sticker of een andere kleur bordje. Heeft een groepje zo'n spel gekozen, dan moeten zij bij het centrale punt van het continent wachten tot er een volgend groepje komt. Vervolgens kunnen ze dat groepje uitnodigen om het spel samen met hen te spelen. In de spelbrochure zijn deze spelletjes gemarkeerd met (**).

De tijdsduur

De tijdsduur van het regiospel kan naar eigen inzicht aangepast worden. Voor het spelverloop maakt dit niet zoveel uit omdat er geen bepaalde hoeveelheid spelletjes gespeeld hoeft te worden.

Wel is het handig om van tevoren af te spreken wanneer de spelmiddag is afgelopen en aan te kondigen dat de groepjes beginnen aan hun laatste activiteit.

Richtlijnen voor het hele regiospel zijn:

- verzamelen: 10 minuten;
- inleiding van het thema en uitleg van het spel 20 minuten;
- activiteiten inclusief pauzes: 100 minuten;
- afronding: 20 minuten;

Samen zo'n 2½ uur dus. Inclusief heen- en terugreis is dit al gauw zo'n 3½ uur. Zorg dus voor voldoende drinken voor de deelnemers.

Fotowedstrijd

Uit de fotoverslagen op www.scouting.nl van vorige speldagen blijkt, dat de diverse teams van regio-organisatoren op een ontzettend actieve en leuke manier met het regiospel aan de slag gaan. We waarderen de hoeveelheid werk die sommige regio's hierin stoppen en vinden het leuk om dat soort fotoverslagen te delen met andere regio's. Ook is het voor onszelf aardig om terug te zien wat er zoal gedaan wordt met het werk en de moeite die gaat zitten in het ontwikkelen van een regiospel. Daarom heeft het Landelijk-beleidsteam DWEK besloten om een regiospel-2006-fotowedstrijd te houden en er een leuke prijs aan te verbinden. Heb je een verslag en

foto's van de regiospeldag in jullie regio, stuur dit dan naar:

fotowedstrijd@dwek.scouting.nl

Je inzending moet voor 30 september 2006 binnen zijn.

Aandacht in de media

Een regiospeldag is een mooie gelegenheid om Scouting op een positieve manier in het nieuws te brengen.

Bespreek de mogelijkheden hiervoor eens met je regiovoorlichter.

Heeft jullie regio nog geen regiovoorlichter? Probeer dan zelf eens een persbericht te schrijven en dat naar een aantal plaatselijke kranten te sturen. Persberichten vind je op onze website <http://www.scouting.nl/> - klikken op Dit is Scouting, Publicaties en Voorbeeld-persberichten. De enthousiaste reacties van leiding en jeugdleden maken het verhaal, maar zorg ervoor dat er op de speldag zelf ook iemand van de organisatie beschikbaar is die de eventuele pers kan rondleiden en te woord staan.

Overige organisatorische tips

Voor nog meer organisatorische tips omtrent het organiseren van de regiospeldag, kun je de bestuursmodule nr. 4 'Organiseren van activiteiten' erbij pakken. In deze module staat een checklist voor het organiseren van grote activiteiten, deze checklist hebben we bijgevoegd als bijlage 6.

Vergeet ook niet de juiste Arbo-checklijsten in te vullen, kijk hiervoor op <http://arbo.scouting.nl/>

Activiteiten van de speldag

Hieronder volgt een opsomming van suggesties voor activiteiten. In veel gevallen zijn er minder activiteiten nodig, zodat je zelf de leukste kunt uitkiezen. Zorg er wel voor dat op alle continenten voldoende activiteiten te doen zijn. De activiteiten dienen slechts als voorbeeld. Natuurlijk kun je ze zelf uitbreiden of zelfbedachte activiteiten toevoegen.

Tip: dit spel draait om de internationale kant van Scouting. In plaats van de standaardactiviteiten is het ook mogelijk om als regio de activiteiten voor Fantastica voor te bereiden en iedere speltak een bestaand land te laten uitkiezen. De leiding probeert dan via internet in contact te komen met een Scoutinggroep en speltak uit dat land om over en weer informatie uit te wisselen. Via de sites van WOSM (www.scout.org) en WAGGGS (www.wagggs.org) zijn de meeste nationale Scoutingorganisaties te vinden.

Tijdens de speldag kan het favoriete spel van die buitenlandse speltak gespeeld worden. Ook kan aan de hand van een poster kort iets verteld worden over Scouting in dat land: bijvoorbeeld hoeveel scouts er in dat land zijn of hoe hun scoutfit er uitziet.

We beseffen dat dit een hoop extra werk oplevert voor leidinggevenden, maar misschien groeit er na de speldag nog iets leuks uit dit internationale contact...

Afrika

1. Egypte: Irrigatie-spel (**)

Heel lang geleden groeiden er bomen in de Sahara, de grootste woestijn ter wereld. Aan het einde van de laatste ijstijd werd het steeds warmer en daarna werd het een droge, dorre boel, waar weinig meer wilde groeien. Om er toch voedsel te kunnen verbouwen, vonden de oude Egyptenaren de irrigatie uit. Met water uit de Nijl kunnen ze sindsdien voedsel verbouwen in de woestijn.

Nodig:

- touw

- 8 mokken met een oor
- 2 emmers
- water

Als je het spel met twee teams wil spelen, heb je dit lijstje twee keer nodig.

Uitleg:

Span een lang stuk touw tussen twee bomen. Hang daar de mokken aan zonder dat ze kunnen schuiven. Zorg wel dat de afstand tussen de mokken zo is dat de ene mok de andere net kan bereiken. Breng het water via de mokken van de ene kant naar de andere kant, zodat de Sahara water krijgt.

2. Kaapverdise Eilanden: Regendans

Kaapverdië kent verschillende muziekstijlen. De bekendste zijn de 'funana' en de 'morna'. De bewoners voeren ook regendansen uit.

Nodig:

- voor elk kind een paraplu

Uitleg:

De regendans gaat als volgt:

Doe een stap naar links: plu omhoog

Doe een stap naar achteren: plu naar voren

Doe een stap naar rechts: plu opzij

Doe een stap naar voren: plu naar achteren.

In plaats van met bestaande muziek, kun je er ook bij klappen, met de vrije hand op de knie slaan, en het volgende liedje bij zingen:

Spitter, spetter, spat, spat, spat
Maak het maar lekker nat, nat, nat
Hole, hela, hup, hop, hop
Voel je al een drup, drup, drop.

3. Kenia: De knoop (**)

Dit is een spel dat vaak wordt gespeeld door jonge kinderen in Kenia. Het is een heel erg lachwekkend spel en geeft een hoop plezier aan spelers en kijkers.

Nodig:

- geen materiaal nodig

Uitleg:

De kinderen staan dicht bij elkaar in een kleine kring. Iedereen strekt beide handen uit naar het midden en probeert de handen van twee anderen vast te pakken. Het is niet toegestaan de hand van je buurman te pakken. Als alle handen een andere speler hebben gevonden staan de kinderen stil. Op een teken van de spelleider proberen zij een stap achteruit te doen zonder elkaars handen los te laten. Dan volgt eventueel een twee, derde, enz. stap naar achteren. Het is ook leuk om ergens de handen los te maken en te proberen de knoop uit elkaar te halen.

4. Kongo: Slangenvangspelletje

De snelste slang ter wereld, de black mamba, leeft in de oerwouden van Kongo in Afrika. Ze zijn bijna niet aan te raken. Het aanraken is ook heel gevaarlijk, maar als het dan toch lukt door iemand dan is die winnaar een held.

Nodig:

- geen materiaal nodig

Uitleg:

Een speler ligt als een slang op de grond te kronkelen en maakt sissende geluiden. Voeten en schouderbladen moeten daarbij van de grond blijven. De andere spelers moeten proberen de slang aan te raken zonder zelf door de slang aangeraakt te worden. Zodra de slang een speler heeft aangeraakt, wordt deze ook een slang en zal ook gaan proberen andere spelers aan te raken en tot slang te maken.

5. Mali: Sprinkhanenplaag ()**

Naast oorlog zijn soms ook sprinkhanen de oorzaak van hongersnood in Afrika. Hele stukken land worden kaal gegeten door grote groepen sprinkhanen. Omdat het zoveel sprinkhanen ineens zijn, worden alle bladeren van de planten opgegeten. Hierdoor mislukt de oogst en dreigt weer een periode van hongersnood. Het is lastig om de sprinkhanen te verdrijven.

Nodig:

- voor elke speler een lint
- voor elke 3 spelers een hoepel, max. 6 stuks

Uitleg:

De hoepels worden neergelegd op diverse plekken in het speelveld. Dat zijn de korenvelden.

Eén speler wordt aangewezen als een sprinkhanenvanger die de sprinkhanen in de gebieden zonder koren probeert te vangen. De overige spelers zijn sprinkhanen met ieder een lintje aan de achterkant van hun broek. In elk korenveld kan maar één sprinkhaan staan en niet voor lange tijd. Wordt het lintje door de sprinkhanenvanger gepakt, dan wordt de sprinkhaan ook een sprinkhanenvanger en gaat hij op jacht naar de sprinkhanen. Op de duur heb je dus een heleboel sprinkhanenvangers en durven de sprinkhanen nauwelijks meer uit hun korenveld te komen.

6. Nigeria: Sorteer op de juiste volgorde ()**

Nigeria is een dichtbevolkt land waar meer dan 30 miljoen mensen wonen van wel 250 verschillende stammen. Iedereen heeft er zijn eigen eigenaardigheden, dat heeft in het verleden voor oorlog en veel andere problemen gezorgd, maar om elkaar beter te leren kennen, spelen de kinderen in Nigeria dit spel.

Nodig:

- geen materiaal nodig

Uitleg:

Als er meer dan tien kinderen zijn, splits ze dan in twee gemixte groepjes van gelijke grootte. Tijdens de eerste ronde moeten de deelnemers in een rij gaan staan op alfabetische volgorde van hun voornaam, dus de A vooraan, enz. In de tweede ronde gaan de spelers op volgorde van hun verjaardag staan: 1 januari vooraan, enz. Tijdens de derde ronde gaan de spelers op volgorde van lengte staan, maar daarbij mag niet gesproken worden. Hint: dit is voor de spelers zelf soms lastig te bepalen, vraag dan een andere speler om te vergelijken. Tijdens de vierde ronde zou je hetzelfde nog een keer kunnen doen, maar dan op helderheid van de ogen.

Amerika

1. Argentinië: De klippen van Kaap de Goede Hoop

Kaap de Goede Hoop ligt op het zuidelijkste puntje van Zuid-Amerika. Het weer is er erg slecht: het stormt er meer dan 200 dagen per jaar en de poolwinden uit Antarctica hebben vrij spel. Dit maakte het voor de zeelieden van de Verenigde Oost-Indische Compagnie (V.O.C.) niet gemakkelijk om langs de eilanden en steile klippen van de Kaap te varen.

Nodig:

- 20 petflessen gevuld met water
- een zeil van 4 x 3 meter
- schilderstape
- das of blinddoek
- handdoek

Uitleg:

Leg het zeil neer en plak met schilderstape de scheepvaartroute af op het zeil. Vul de flessen met water en laat bij goed weer de dop eraf. De spelers doen hun schoenen uit en worden geblinddoekt. Per tweetal vormen zij een schip, dat rond de Kaap moet varen. De petflessen vormen eilandjes, klippen en andere obstakels waar niet tegenaan gevaren mag worden. De spelers houden elkaar vast, de voorste speler mag 10 seconden kijken naar wat de juiste koers is: 3 stappen vooruit, twee naar links, enz. Daarna proberen ze zonder de eilandjes en klippen te raken, langs de Kaap te komen. Om het gemakkelijker te maken, kunnen de klippen een zacht geluidje laten horen als er een schip te dichtbij komt.

2. Canada: Volg de voorman (**)



Kinderen in Noord-Canada spelen dit spel graag, het is dan ook helemaal aan hun

omgeving aangepast: de volgelingen moeten in de sneeuw hun voeten in de voetafdrukken van hun voorman zetten. Deze zorgt er wel voor dat dit niet zo gemakkelijk gaat: hij zet zijn voeten neer in de vreemdste standen en richtingen.

Nodig:

- geen materiaal nodig

Uitleg:

Iedereen kan aan dit spel meedoen, hoe meer mensen hoe meer vreugd. De spelers kiezen een voorman, liefst iemand met veel gevoel voor humor en bereidheid om voor clown te spelen. Alle spelers stellen zich achter de voorman op in een rij op ongeveer een armlengte-afstand. De voorman loopt een willekeurige kant op. Daarna kan er van alles gebeuren: de voorman kan huppelen, springen, een salto of rad maken, hurken, bukken of als een eend waggelen, dus alles wat de voorman maar kan bedenken. Als het je niet lukt om de beweging na te doen, ben je af, maar de meesten zullen afvallen van het lachen. De laatste speler die overblijft, wordt de volgende voorman.

3. Guatemala: Earth Ball (**)

De Maya's in Guatemala en Mexico vonden rond 1600 voor Christus het rubber uit. Ze waren ook de eersten die een bal voor een balspel uitvonden. Dit is een moderne versie van wat zich toen ook afgespeeld moet hebben. Het belangrijkste hierbij is de saamhorigheid.

Nodig:

- een hele grote bal, bijvoorbeeld een weerballon of een grote strandbal
- een stuk veld
- materiaal om het veld aan te geven
- lintjes om aan te geven wie bij welk team hoort

Uitleg:

De regels zijn zo gemakkelijk of moeilijk als je ze zelf maakt. Je moet ze gedurende het spel waarschijnlijk ook zelf een aantal keren aanpassen. Bij de start wordt een bal in het midden van het veld gelegd. Twee groepjes kinderen gaan ieder aan een kant van

het veld in een rij staan. Na een teken stormen ze op de bal af. Het doel is om de bal hoe dan ook over de doellijn van de anderen te krijgen.

Maak zelf naar aanleiding van reacties van de kinderen de spelregels en pas ze eventueel aan. Eerst alleen met de handen, dan met de voeten, het hoofd, enz. Geef zelf aan wat wel en wat niet kan.

4. Mexico: Bonentransport (**)

Mexico staat bekend om allerlei gerechten waar bonen inzitten. Omdat het licht er nog wel eens wil uitvallen, hebben ze daar het volgende spelletje bedacht.



Nodig:

- rietjes
- gedroogde bonen
- 1 pan per ploeg
- blinddoeken

Uitleg:

Er worden twee ploegen samengesteld. Er liggen twee stapeltjes bonen op tafel, en twee pannen staan twee meter verderop. De spelers worden geblinddoekt en moeten hun handen op de rug houden. De geblinddoekte spelers krijgen een rietje in hun mond. Ze moeten een boon aan hun rietje vastzuigen en met ingehouden adem de boon in de pan laten vallen. Wie de meeste bonen in de pan heeft, is de winnaar.

5. Nederlandse Antillen: Carnaval

In Zuid-Amerika en bijvoorbeeld op de Nederlandse Antillen wordt veel aan carnaval gedaan. In Europa wordt ook carnaval gevierd, alleen is het hier vaak koud en vieren we het binnenshuis. Dat is in Zuid-Amerika anders. Mensen lopen verkleed door de straten en dansen volop. Ze hebben de mooiste kostuums aan en de mooiste, bijpassende maskers op.

Nodig:

- voorbeeldmaskers: in de bibliotheek en op internet zijn leuke voorbeelden te vinden
- alles wat je er maar wil opplakken: veren, kraaltjes, erwten, macaroni, papier, glitters, enz.
- Verf, stiften, enz. om het masker maar mooi te maken

Uitleg:

Wie maakt het mooiste masker?

6. Verenigde Staten: Wolkenkrabber bouwen

In de binnensteden van de Verenigde Staten is de ruimte zeer beperkt. Daarom bouwen ze gebouwen niet in de breedte maar in de hoogte. Voordat er een wolkenkrabber gebouwd kan worden, moet eerst een oud huis ontruimd worden. Maar natuurlijk laat niet iedereen zich zomaar uit z'n huis zetten.

Nodig:

- materiaal om de omtrek van een huis mee te tekenen.

Uitleg:

Teken op de grond een huis waarin alle kinderen zittend moeten passen. De kinderen gaan in het midden van het huis zitten met hun ruggen tegen elkaar. Na het startsein probeert iedereen met z'n rug de anderen weg te duwen. Zodra iemand met zijn voeten buiten het huis komt, is hij af. De speler die als enige in het huis overblijft, mag op die plek een wolkenkrabber bouwen.

Azië

1. Bangladesh: Scheepsonderdelenspel

In Bangladesh zijn weinig regels en veel goedkope arbeidskrachten. Daarom worden er veel schepen gesloopt. Wat overblijft, zijn de onderdelen van de schepen. Hoeveel onderdelen van een schip kennen jullie?

Nodig:

- aantal onderdelen van een schip of voorwerpen die je nodig hebt om te varen
- doek voor een kimspeel

Uitleg:

Speel een kimspeel met de voorwerpen. Je kunt de doek over de voorwerpen leggen en de spelers laten voelen welke voorwerpen het zijn. Een andere mogelijkheid is om de spelers een bepaalde tijd te geven om zoveel mogelijk voorwerpen te onthouden en dan de doek eroverheen te gooien. Hoeveel voorwerpen weten de spelers nog?

2. China: Pluimbal

Dit is een spelletje uit China waar zelfs militairen in getraind worden omdat het de lichamelijke conditie zou verbeteren. Het is ruim 2000 jaar oud en het werd ook in het oude Griekenland gespeeld met peddelvormige rackets.

Nodig:

- een pluimbal, zie hieronder
- een afgebakend stuk veld.

Pluimbal:

Deze is zelf te maken van een grote, massieve stuiterbal. Prik er gaatjes in, doop de veren in lijm en steek de veren in de gaatjes. Goed laten drogen. Een andere mogelijkheid is om een (tennis-)bal in een stuk panty te knopen.

Uitleg:

Gooi de pluimbal in de lucht en probeer vervolgens met alle kinderen overspelend de bal van de grond te houden. Dit gebeurt door tegen de bal te schoppen of als dit te moeilijk is: te slaan, en elke trap wordt geteld tot de bal de grond raakt. Tot welke score kunnen de kinderen komen?

Een andere manier is: de pluimbal overspelen, totdat een speler hem op de grond laat vallen. Deze speler is dan uit het spel. De laatst-overgebleven speler wint.

3. Japan: Geisha-loop

In Japan wonen geisha's. Dit zijn vrouwen die mensen uit de politiek en de industrie vermaken met zang, dans, kunst. De geisha's hebben een hele hoge opleiding gevolgd en zij dragen steeds andere kleding. Je hebt ze vast wel eens gezien op televisie met hun witte gezicht en tuitlipjes. Ook lopen ze heel erg vreemd. De tenen iets naar binnen en met kleine stapjes lopen zij door de straten op weg naar hun volgende baantje. Weet je hoe ze dit leren? Doe het volgende spelletje maar eens.



Nodig:

- een aantal aardappels of tennisballen
- een parcours

Uitleg:

Elk kind houdt een bal of aardappel tussen de knieën geklemd en probeert met kleine stapjes het hele parcours af te leggen zonder de aardappel te verliezen. Verlies je de aardappel dan moet je terug naar het punt waar je hem verloren, of als je dat wil, terug naar het begin.

4. Japan: mikado

Veel mensen denken dat dit spel afkomstig is uit Japan, maar dat is niet zo. Oorspronkelijk komt het uit Hongarije, maar het wordt ook veel in Azië gespeeld.

Nodig:

- 40 houten stokjes van zo'n 25 cm lang (tuincentrum) en diameter van 3 mm
- rode, blauwe, gele en groene verf

- een puntenslijper
- penseel
- of een kant-en-klaar mikadospel

Aan de beide uiteinden van de stokjes slijp je een puntje. Vervolgens verf je ze als volgt:

- 20 stokjes met gele verf
- 12 met rode verf
- 5 met blauwe verf
- 3 met groene verf
- 2 met een spiraal in een willekeurige kleur

Uitleg:

Alle stokjes worden met beide handen rechtop vastgehouden en op het midden van een tafel of andere harde ondergrond geplaatst. Je zakt langzaam met je handen terwijl je de stokjes loslaat zodat er een grote hoop stokjes ontstaat. Om de beurt proberen de kinderen een stokje uit de grote hoop te halen zonder dat één van de andere stokjes beweegt. Als dat lukt, mag de speler het nog een keer proberen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt. Als er geen stokjes meer zijn, is het spel afgelopen en worden de punten geteld. Elk stokje heeft zijn eigen waarde: de gele zijn drie punten waard, de rode vijf punten, de blauwe tien, de groene vijftien en de stokjes met spiraal twintig punten.

5. Singapore: Havenspel ()**

Singapore is de grootste havenstad van de wereld. Er komen en vertrekken veel schepen met goederen uit allerlei landen. Daarom moeten ze in de haven goed opletten dat de juiste lading in de juiste schepen komt.

Nodig:

- 3 sets kaartjes met verschillende soorten lading
- kaartjes met verschillende bestemmingen
- 2 sets A4'tjes met daarop de romp van een schip getekend voor een bepaalde bestemming

Uitleg:

De twee groepjes kinderen gaan in estafette-opstelling staan. Ze krijgen beide een set kaartjes met daarop een lading. De spelleider heeft de derde set en zoekt de eerste soort lading op. Daarna pakt hij een

kaartje uit het stapeltje met de bestemmingen en noemt die. Hierna zoekt het groepje de juiste lading op. Vervolgens rent de eerste speler naar de overkant en stopt de lading in het juiste schip. Terwijl de speler terugloopt, noemt de spelleider een tweede lading en bestemming. Het groepje zoekt de lading weer op, een speler loopt en stopt de lading in het juiste schip, enz. Is een lading in een verkeerd schip terechtgekomen, dan moet het groepje opnieuw zoeken en lopen. Wie heeft als eerste alle lading in de juiste schepen geladen?

6. Thailand: Het spel van Manke Pi Pong

Dit spel wordt in Thailand gespeeld en daar maken ze gebruik van grote, gladde zaden.

Nodig:

- een stuiver, knoop of een plat steentje voor elke speler
- eventueel materiaal voor een parcours

Uitleg:

Iedere speler krijgt een stuiver. De spelers gaan naast elkaar in een rij staan, tillen een voet op en leggen de stuiver op hun voet. Iedereen begint voorzichtig naar voren te hinken, zodat de stuiver niet valt. De speler die het verst komt, heeft gewonnen. Je kunt eventueel ook een parcours uitzetten.

Europa

1. Denemarken: 'Ping' munten en bankbiljetten

'Ping' is Deens voor 'geld'. Denemarken doet niet mee met de euro. Denen hebben nog steeds hun eigen muntsoort, de kroon. De muntjes zien er dan ook bijzonder uit, sommige, zoals de 5 öre (cent) heeft een gaatje in het midden.

Nodig:

- papier
- tekenspullen
- zilverfolie

Uitleg:

Kies of bedenk zelf een muntsoort en maak een biljet of een munt. Je kunt ook verschillende bestaande munten overtrekken of er een kopie van zilverfolie van maken.

2. Engeland: Diefje met verlos ()**

Engeland is het land van veel beruchte bankroven. Diefje met verlos wordt er nog steeds met veel enthousiasme gespeeld. Het is zelfs een tijd lang verboden geweest om dit spel te spelen in de tuinen van Westminster Palace omdat dat het parlement zou storen.

Nodig:

- kenmerken voor 2 groepjes
- een afgebakend stuk terrein
- horloge of stopwatch

Uitleg:

Het spelveld wordt aangegeven, de spelers mogen hier niet buiten komen. Beide teams kiezen een eigen basis. Dit kan een struik, een portiek, een boom of een lantaarnpaal zijn.

De basissen liggen een eindje uit elkaar. Een van de partijen zijn de diefjes. Zij proberen minimaal één persoon binnen de basis van de tegenpartij te krijgen. Als dat lukt, is het spel afgelopen en hebben de diefjes gewonnen. Wanneer een diefje door een agent wordt getikt, is hij gevangengenomen en wordt hij naar de gevangenis gebracht, bijvoorbeeld een paal of boom blijven vasthouden. Voor de volgende

gevangene is het voldoende dat hij de eerste gevangene vasthoudt. Zo kan een sliert ontstaan. Wordt iemand uit die sliert aangeraakt door een diefje dat nog op vrije voeten is dan zijn alle gevangenen bevrijd. Op hun eigen basis kunnen de diefjes niet gevangen worden genomen. De agenten winnen als alle diefjes gevangen zijn of de tijd om is.

3. Frankrijk: Straatschildersspel

In Parijs langs de Seine en op de Champs Élysées is altijd wel een aantal straatschilders te vinden. De hele dag maken ze portretten van mensen die daarvoor langs komen.

Nodig:

- bloknoot
- pennen

Uitleg:

De spelleider maakt een lijstje met de namen van de kinderen. Deze komen een voor een langs en krijgen een blaadje met daarop de naam van een ander kind. De opdracht aan de spelers is: beschrijf in een paar zinnen hoe de persoon op het blaadje er uitziet.

Daarna worden de blaadjes ingenomen. De spelleider leest ze voor. Wie denkt dat hij/zij het is die beschreven wordt, staat op.

4. Luxemburg: Het drie-talen-spel

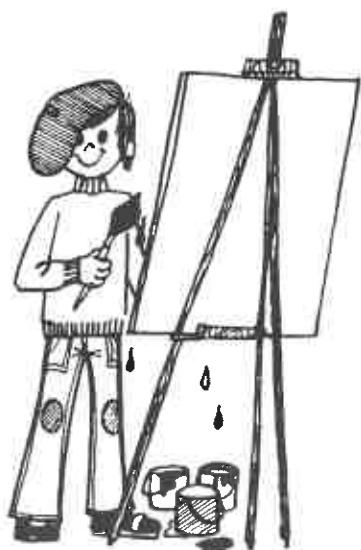
Luxemburg ligt ingesloten tussen verschillende grote en invloedrijke landen van Europa. Er zijn maar liefst drie verschillende talen: Frans, Duits en Luxemburgs! Dat levert wel eens wat spraakverwarring op...

Nodig:

Kaartjes met woorden

Uitleg:

Op de kaartjes staan woordjes in het Nederlands, Duits en Frans. Aan het Luxemburgs wagen we ons maar even niet ;). De kinderen lezen ze hardop voor, eventueel met hulp van de leiding en proberen de woorden die hetzelfde betekenen, bij elkaar te zoeken.



Voorbeeld:

<i>Nederlands</i>	<i>Duits</i>	<i>Frans</i>
het huis	das Haus	la maison
de welp	der Wölfling	le louveteau
dasring	Halstuchknoten	bague de foulard
het boek	das Buch	le livre
de boerderij	das Bauernhof	la ferme
de bakker	die Bäckerei	le boulanger
de auto	der Kraftwagen	la voiture

5. Roemenië: Vampierenspel (**)

Roemenie is een heel mooi land, maar met een wat duistere streek, Transsylvanië. In deze landstreek dolen vampiers rond, die mensenbloed zoeken. Vampiers zijn bovendien ook nog eens erg besmettelijk. Klinkt eng? Nou, misschien valt dat wel mee...

Nodig:

- touwtjes

Uitleg:

Een van de kinderen begint als vampier. Vampieren bijten in je nek maar dat gaat in het echt wat lastig. Dus hebben de andere kinderen een touwtje los uit hun kraag hangen, dus niet in een lusje. Dit touwtje moet de vampier te pakken zien te krijgen. Slaagt hij hier in, dan moet je hem helpen. De touwtjes die je verzamelt, hou je zelf. Welke vampier heeft aan het eind van het spel de meeste touwtjes?

6. Zwitserland: Kabelbaanspel

Zwitserland is een bergland, waar voor het vervoer van personen en goederen veel gebruik gemaakt wordt van kabelbanen.

Nodig:

- 2 sets voorwerpen
- 2 manden
- 2 lange touwen

Uitleg:

Dit spel wordt gespeeld in twee groepjes kinderen. Aan een lang touw wordt een mand gehangen en de einden worden aan elkaar geknoopt. Elk groepje wordt in tweeën gesplitst, aan elke kant van het 'kabelbaantje' een deel. Door het touw als

het ware door te geven, wordt de kabelbaan bewogen. In de mand ligt een voorwerp dat zo snel mogelijk naar de overkant gebracht moet worden, zonder daarbij de grond te raken. Elk groepje heeft verschillende voorwerpen, die stuk voor stuk naar de overkant gebracht moeten worden. Welk groepje is het snelst?

Fantastica

1. Bambilië: Toekomst voorspellen

In het zuiden van Bambilië woont Dorinka, de oude kruidenvrouw. Ze heeft veel verschillende gaven, naast dat ze mensen kan genezen, kan ze ook in de toekomst kijken, via een glazen bol of door het leggen van kaarten.

Nodig:

- een glazen bol
- kaarten

Uitleg:

Voer een leuke, spannende act op waarbij de toekomst voorspeld wordt via de kaarten of de glazen bol. Probeer vervolgens de kinderen hierbij te betrekken door elkaars of hun eigen toekomst te laten voorspellen. Als dit te moeilijk is, kan het spel eventueel ook gedaan worden met het voorspellen van de toekomst van de leiding of die van bekende Nederlanders.

2. de Jungle : Op bezoek bij Hathi

In de Jungle woont de oude olifant Hathi. Hij kan mooi vertellen, want hij is wel honderd jaar en heeft veel meegemaakt. Hoe goed kunnen jullie verhalen vertellen?

Nodig:

- geen materiaal nodig

Uitleg:

Alle kinderen gaan in een cirkel zitten. Kies één van de spelers uit, die een beschrijving mag geven van een situatie, bijvoorbeeld: een dag op school, een

wandeling door het bos, het wachten op de bus, enz.

De eerste speler opent het verhaal met een zin die begint met de letter A, bijvoorbeeld: "Aan de rand van een groot bos stond eens een welp." De tweede speler gaat verder met de letter B, bijvoorbeeld: "Bang keek hij omhoog naar de donkere wolken." De derde speler: "Cirkels vormden zich op de plassen dus het regende ook nog." Enz. Het spel is afgelopen als het verhaal een logisch einde heeft. Tot welke letter van het alfabet kunnen de kinderen komen?

3. Het Dolfijneneiland: Help Pirel de Potvis

Op het Dolfijneneiland leven allerlei dieren zoals Otak de Otter, Hobbe de Hond, Otilius de Octopus en Pirel de Potvis. De laatste heeft een probleempje, bij laagwater is hij namelijk klem komen te zitten in de Baai van Barracuda. Kunnen jullie hem helpen?

Nodig:

- een lang touw
- een auto met sleepoog, of een ander zwaar voorwerp om de slepen
- materiaal voor het aangeven van de start- en finishlijn

Uitleg:

Geef op de grond de start- en finishlijn aan. Draai het sleepoog in de auto (Pirel de Potvis) en maak het touw eraan vast. Op een teken van de spelleider probeert het groepje Pirel de potvis los te trekken naar dieper water. Bij de finishlijn mogen ze daarmee stoppen.

Met de (hand-)rem van de auto kun je het spel desgewenst moeilijker maken.

4. Het Land van Esta: Kompas tikkertje

In het Land van Esta is veel te beleven op alle plaatsen en uithoeken die het land kent. Overal in het land is wel iets te doen. Maar weten jullie ook waar?

Nodig:

- 4 (of 8) pionnen

Uitleg:

Voor de start van het spel worden vier pionnen uitgezet in een cirkelvorm. Dit zijn de vier windstreken: noord, oost, zuid en west. Een van de spelers is de tikker. De rest van de spelers verzamelt zich bij de pion van de windstreek noord. Vervolgens noemt de spelleider een windstreek. De deelnemers proberen nu zonder getikt te worden naar deze windstreek te gaan. Zolang ze contact hebben met een pion mogen ze niet getikt worden. Wordt een speler aangetikt, dan is hij/zij de volgende tikker. Als het goed gaat, is het spel uit te breiden met nog eens vier extra windstreken: noord-oost, zuid-oost, noord-west en zuid-west.

Oceanië

1. Antarctica: Groeten en draaien maar ()**

Op Antarctica wonen voornamelijk wetenschappers uit de hele wereld. Zoveel verschillende culturen bij elkaar geeft soms vreemde toestanden. Overal waar je komt, hebben ze allemaal verschillende manieren om elkaar te begroeten: neuzen tegen elkaar, hoofdknikje, links of rechts handgeven, buigen, salueren, knipogen en misschien kun je er zelf ook nog een paar bedenken.

Nodig:

- geen materiaal nodig

Uitleg:

Verdeel de spelers over twee gelijke groepjes. Het ene groepje vormt de binnenste cirkel, het tweede groepje de buitenste. De spelers staan met hun gezichten naar elkaar toe.

De spelleider geeft met een getal aan, welke begroeting moet worden uitgevoerd, bijvoorbeeld: 1. een hand schudden, 2. een omhelsing, 3. een hoofdknikje, enz. waarbij de spelers om beurten hun naam noemen. Op een ander teken van de spelleider draait de binnenste kring naar rechts en de buitenste naar links. Als de spelleider een getal roept, blijven alle kinderen staan en begroet men degene die men voor zich heeft staan op de manier dat het getal aangeeft.

2. Australië: Bootrace om het continent

In Australië zijn regelmatig (zeil-) wedstrijden, waarbij teams met hun boot in een zo kort mogelijke tijd om het continent proberen te varen. Onderweg doen ze een aantal havens aan en moeten ze goed opletten dat ze niet omslaan in de gevaarlijke zeestromingen rond het continent.

Nodig:

- stuk waterdicht zeil
- gesealde kaartjes met de namen van een aantal Australische havensteden.
- modelbootje
- wat water
- constructie om te voorkomen dat het water tussen de groepjes wegstroomt.

Uitleg:

De spelers gaan rondom het zeil zitten. Op verschillende plekken zijn aan het zeil kaartjes vastgemaakt met de namen van havensteden. Het bootje start in Sydney. Door samen te werken en het zeil voorzichtig op te tillen moeten de spelers er samen voor zorgen dat het bootje veilig bij de volgende haven aankomt, enz, enz. Lukt het om op tijd terug te zijn in Sydney en overleeft het bootje de golven van de hoge zee?

3. Australië: Regenmaker

In Australië kan het voorkomen dat het een hele tijd niet regent en je je tuin elke avond moet sproeien. Australiërs worden chagrijnig als het erg warm is. De aboriginals hebben daar iets op gevonden. Je kunt een regenmaker maken. Het geluid zal de regengoden eraan herinneren dat ze aan het werk moeten. Lukt het niet dan kun je altijd nog gebruikmaken van de goede, oude regendans.

Nodig (per kind):

- een keuken- of wc-rol
- een aantal cocktailprikkers
- een hand met rijst
- 2 elastieken
- 2 lapjes voor het begin en einde van de keukenrol
- een priem of grote spijker die door een kurk is geslagen

Uitleg:

Prik in een keukenrol in een spiraalvorm gaatjes op ca. een ½ cm afstand naar beneden. Steek hier de lucifers of de cocktailprikkers in en doe dit aan de andere kant nog een keer. Je krijgt dan twee spiralen naar beneden. Sluit de onderkant van de keukenrol af met een lapje en een elastiekje. Doe een hand rijst in de keukenrol en sluit deze aan de bovenkant met het tweede lapje en elastiekje af. Als je nu de keukenrol omdraait, hoor je het ruisen van de regen. Klinkt het nog niet mooi dat moet je er nog wat lucifers of cocktailprikkers insteken.



4. Australië : Het vliegende blaadje

In de binnenlanden van Tasmanië is een bijzondere plant te vinden, die bladeren heeft die zo dun zijn als een vloeitje. De kinderen spelen hier het volgende spel mee.

Nodig:

- vloeitjes

Uitleg:

De kinderen staan in een kring. Een van de spelers houdt een vloeitje in zijn hand. Het spel start als deze speler het vloeitje, door lucht op te zuigen, aan zijn neus laat plakken.

Vervolgens moet deze speler het vloeitje overgeven aan de speler die rechts van hem staat. Die moet ook het vloeitje onder zijn neus vast zien te houden.

Hoevaak lukt het om het vloeitje op deze manier door te geven?

5. Nieuw-Zeeland: Bakboord – Stuurboord

Omdat Nieuw-Zeeland een eiland is, heeft het een lange traditie van zeevaart. Matrozen worden er goed getraind, onder andere met het volgende spel.

Nodig:

- een touw

Uitleg:

Leg het touw op de grond. Vervolgens roept de spelleider bepaalde woorden. Bij Bakboord, gaan alle spelers links van het touw staan, bij stuurboord gaan ze naar rechts. Roept de spelleider 'ankeren', dan gaan alle spelers op hun hurken zitten. Bij 'alle hens aan dek' doen de spelers een looppas waarbij ze op de plaats blijven staan. Bij 'hijs de zeilen' maken ze een hijsbeweging. Wie kan dit het langst volhouden zonder fouten te maken?

6. Nieuw-Zeeland: Kleine Uno

Dit is een spel dat veel gespeeld wordt in Nieuw-Zeeland. Het is wat gemakkelijker als het bekende kaartspel Uno. Wij kennen het misschien beter als jokeren.

Nodig:

- een kaartspel

Uitleg:

Schud de kaarten en geef elk kind er zeven. Leg in het midden van de tafel een kaart zichtbaar. De rest is de pot. De speler rechts van de deler begint. Hij moet een kaart met hetzelfde cijfer of dezelfde kleur als die in het midden, op tafel leggen. Als hij dat niet kan, neemt hij een kaart uit de pot en is zijn beurt voorbij. De volgende speler gaat verder. Als een speler een drie legt, moet de volgende speler een beurt overslaan. Bij een twee moet de volgende speler twee kaarten uit de pot pakken behalve als hij ook een twee heeft. In dat geval moet de volgende speler vier kaarten pakken. Bij een zeven gaat het spel de andere kant op. Als een speler zich vergist, zeg dan tegen hem: "Pak er twee." De speler moet dat dan ook doen. Wanneer een speler nog maar één kaart over heeft,

moet hij hard "één!" roepen, om te voorkomen dat de andere zeggen dat hij er twee moet pakken. Winnaar is de speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is.



Scouting
DWEK regiospel 2006

-Uitnodiging-



Beste aanstaande wereldreiziger(s),

Graag nodigen we jullie uit om mee te doen aan een spannende wedstrijd. Tijdens deze wedstrijd zullen verschillende teams wereldreizigers de uitdaging aangaan om in één dag rond de wereld te reizen.

Het is ons een groot genoegen je te kunnen vertellen dat jouw team door ons is uitgekozen om langs te komen voor de selectie door de jury van ons genootschap en de definitieve inschrijving voor deze wedstrijd.

Volgens een goede gewoonte van het genootschap, zal de jury tijdens de selectie en de wereldreis letten op: de samenwerking, sportiviteit en originaliteit.

Om deel te nemen aan de wedstrijd vragen we jullie het volgende mee te brengen:

- een paspoort voor iedere wedstrijd deelnemer;
- deze uitnodiging als bewijs van deelname;
- alle spullen waarvan je denkt dat ze onderweg van pas komen;
- themakleding die laat zien uit welk land jullie afkomstig zijn;
- En last but not least een goed humeur en veel doorzettingsvermogen.

De uitgekozen teams verwachten we op zaterdag om bij het clubhuis van Scouting We hopen elkaar dan te ontmoeten en beter te leren kennen.

Met vriendelijke groet,

Het Genootschap voor Wereldreizen

- ① **Egypte**
- ② **Libië**
- ③ **Zuid - Afrika**
- ④ **Kenia**
- ⑤ **Tsjaad**
- ⑥ **Zambia**
- ⑦ **Mali**
- ⑧ **Marokko**

- ① **Canada**
- ② **VS**
- ③ **Mexico**
- ④ **Chili**
- ⑤ **Peru**
- ⑥ **Brazilië**
- ⑦ **Cuba**
- ⑧ **Argentinië**

- ① **Maleisië**
- ② **Filipijnen**
- ③ **India**
- ④ **China**
- ⑤ **Japan**
- ⑥ **Taiwan**
- ⑦ **Nepal**
- ⑧ **Thailand**

① **Engeland**

② **Duitsland**

③ **België**

④ **Luxemburg**

⑤ **Frankrijk**

⑥ **Zweden**

⑦ **Denemarken**

⑧ **Zwitserland**

① **Land v. Esta**

② **Dolfijneneil.**

③ **Bambilië**

④ **Rimboe**

⑤ **Land v. Esta**

⑥ **Rimboe**

⑦ **Bambilië**

⑧ **Dolfijneneil.**

① **Samoa**

② **Tuvalu**

③ **Tonga**

④ **Fiji**

⑤ **Vanuatu**

⑥ **N. Zeeland**

⑦ **Antarctica**

⑧ **Australië**

-Paspoort-



Scouting
DWEK regiospel 2006

 Pasfoto



Voornaam:

Achternaam:

Leeftijd:

Lengte:

Schoenmaat:

Kleur ogen:

Stempels en Visa

-Reglement-

Dit reglement heeft betrekking op de wedstrijd voor een reis om de wereld, die gestart wordt op te, hieronder aangeduid als 'wedstrijd'. Deze wedstrijd wordt georganiseerd door het Genootschap voor Wereldreizen, gevestigd te, verder aangeduid als 'Genootschap'.

Artikel 1.1 – Deelnemers

Een ieder die in het bezit is van de uitnodiging zoals deze verstuurd is door het Genootschap, is bevoegd om deel te nemen aan de wedstrijd. Van hen wordt verwacht dat zij dit reglement respecteren.

Artikel 1.2 – De jury

Teneinde toe te zien op de naleving van dit reglement, zal door het Genootschap een jury benoemd worden. Deelnemers dienen de aanwijzingen en de raadgevingen van de jury op te volgen.

Artikel 2.1 – Doel van de wedstrijd

Doel van de wedstrijd is om zo snel mogelijk om de wereld te reizen, waarbij voor de deelnemers geldt dat zij:

- op hun reis alle continenten aandoen;
- in elk continent minimaal ... land(en) bezoeken;
- in het bezit zijn van een geldig paspoort;
- samenwerken;
- andere deelnemers niet hinderen;
- sportief en eerlijk zijn;
- en zo snel mogelijk een reis om de wereld maken.

Artikel 2.2 – Winnaar

Winnaar is die (ploeg) deelnemers die naar het oordeel van de jury het beste voldoet aan het hierboven beschreven doel van de wedstrijd.

Artikel 2.3 – Overige gevallen

In overige gevallen beslist de jury. De uitkomst van deze beslissing is bindend, er is geen beroep mogelijk.

-De Werelddelen-

Amerika:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Europa:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Azië:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Oceanië:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Afrika:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Fantastica:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Checklist Grotere activiteiten

De activiteiten die in het stappenplan aan de orde komen, hebben betrekking op de periode voorafgaand, tijdens en na de activiteit. In deze bijlage brengen we alle voorkomende activiteiten onder in vier onderdelen: interne organisatie, externe organisaties, financiën en publiciteit. Het kan zijn dat deze checklist veel te uitgebreid is voor de activiteit die jij wilt organiseren. Gebruik deze lijst dan om een goede, alles omvattende checklist voor jouw activiteit samen te stellen. Het invullen van deze praktische checklist kun je beschouwen als een controle op de voortgang van de organisatie van de activiteit. Alle vragen die je met 'nee' beantwoordt, vormen samen telkens weer een actielijst voor nog uit te voeren activiteiten.

1. Interne organisatie

	Ja	Nee	NVT	Actie
Vooraf				
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie (groep/regio)?	☐	☐	☐	
Is er een lijst opgesteld van de leden van de kerngroep?	☐	☐	☐	
Is er een voorzitter van de kerngroep benoemd?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de publiciteit?	☐	☐	☐	
Is de manier van besluitvorming vastgesteld?	☐	☐	☐	
Vergaderen	☐	☐	☐	
Is er een agenda opgesteld?	☐	☐	☐	
Zijn alle deelnemers tijdig ingelicht over te behandelen onderwerpen (agenda tijdig verstuurd)?	☐	☐	☐	
Is vooraf vastgesteld hoe de verslaglegging wordt gedaan (notulen of besluitenlijst)?	☐	☐	☐	
Is er iemand aangewezen voor de verslaglegging?	☐	☐	☐	
Agendapunten				
Staan alle punten op de agenda?	☐	☐	☐	
• De opening (eventuele mededelingen van de voorzitter);	☐	☐	☐	
• De stand van zaken: ieder kerngroeplid per onderdeel, financiën, publiciteit, enzovoort;	☐	☐	☐	
• Het verloop van de planning: bespreken van de notulen/besluitenlijst, eventuele knelpunten;	☐	☐	☐	
• Het verloop van de samenwerking; eventuele dringende knelpunten;	☐	☐	☐	
• De planning voor de komende periode	☐	☐	☐	
• De rondvraag;	☐	☐	☐	
• De afsluiting (door de voorzitter) en de datum, plaats en tijdstip voor de volgende bijeenkomst.	☐	☐	☐	
Taakverdeling				
Is er een overzicht van alle taken?	☐	☐	☐	
Zijn alle taken voorzien van een verantwoordelijke persoon?	☐	☐	☐	
Is er een overzicht van hoeveel medewerkers voor deze taken nodig zijn?	☐	☐	☐	
Is de interne deskundigheid bekend en is vastgesteld welke nog ontbreekt?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Is er een overzicht van de taken die uitbesteed worden?	☐	☐	☐	
Is er iemand aangesteld die het uitbesteden regelt?	☐	☐	☐	
Zijn er sluitende afspraken gemaakt met bedrijven en instanties die uitbesteede taken op zich nemen?	☐	☐	☐	
Medewerkers				
Is er iemand vastgesteld voor het werven en begeleiden van de medewerkers?	☐	☐	☐	
Is er vastgesteld hoeveel medewerkers er nodig zijn?	☐	☐	☐	
Is er een taakstelling voor de medewerkers opgesteld?	☐	☐	☐	
Zijn de potentiële medewerkers benaderd?	☐	☐	☐	
• Zijn de groepen benaderd;	☐	☐	☐	
• Zijn er andere verenigingen en clubs benaderd;	☐	☐	☐	
• Zijn er oproepen geplaatst in Scouting/ en andere bladen;	☐	☐	☐	
• Zijn er affiches en posters opgehangen;	☐	☐	☐	
• Zijn er mensen persoonlijk benaderd.	☐	☐	☐	
Is de introductie en begeleiding van de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐	
Is er eventueel een training voor de medewerkers georganiseerd?	☐	☐	☐	
Is er een lijst aangelegd met de persoonlijke gegevens van de medewerkers?	☐	☐	☐	
Is de verzekering van de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐	
Is er een alternatief als medewerkers, bijvoorbeeld door ziekte, op het laatste moment uitvallen?	☐	☐	☐	
Vorbereiding				
Is er duidelijk vastgesteld wat de organisatie met de activiteit wil bereiken (de doelstelling)?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld op hoeveel bezoekers gerekend moet worden?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld wat het nut van de activiteit is voor de doelgroep?	☐	☐	☐	
Is er een doelgroep analyse gemaakt?	☐	☐	☐	
• Zijn de doelgroepkenmerken omschreven;	☐	☐	☐	
• Is vastgesteld van welke communicatiekanalen de doelgroep(en) gebruik maken;	☐	☐	☐	
• Is vastgesteld waar en hoe de doelgroep te bereiken is;	☐	☐	☐	
• Is bepaald wat er geregeld moet worden voor de 'bijzondere' groepen (bijvoorbeeld invaliden)?	☐	☐	☐	
Is het draaiboek al klaar?	☐	☐	☐	
Zijn er alternatieven voor onvoorziene omstandigheden zoals slecht weer en uitvallende apparatuur?	☐	☐	☐	
Tijdens				
Is er een verantwoordelijke aangesteld voor de coördinatie van de medewerkers?	☐	☐	☐	
Zijn de medewerkers duidelijk als zodanig te herkennen (t-shirt, button)?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Zijn de medewerkers bedankt?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Is er een evaluatiemethode vastgesteld?	☐	☐	☐	
Is de interne organisatie geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Zijn de doelgroepen geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Is de tijdsplanning aangehouden?	☐	☐	☐	
Is het onderdeel medewerkers geëvalueerd?	☐	☐	☐	
2 Externe organisatie				
Vooraf				
Is de datum waarop de activiteit plaatsvindt, vastgesteld en gecontroleerd op overlappende activiteiten, schoolvakanties en dergelijke?	☐	☐	☐	
Is de datum doorgegeven binnen de regio, het land en aan eventuele andere organisaties zoals VVV en ANWB?	☐	☐	☐	
Is de locatie geregeld, staan de afspraken hierover op papier?	☐	☐	☐	
Is de bewegwijzering naar de locatie in orde?	☐	☐	☐	
Is de accommodatie bezocht en is er een evaluatie gemaakt van de aanwezige voorzieningen en faciliteiten:	☐	☐	☐	
• Is de accommodatie gemakkelijk bereikbaar;	☐	☐	☐	
• Is er voldoende parkeergelegenheid;	☐	☐	☐	
• Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen;	☐	☐	☐	
• Zijn er kleedkamers voor eventuele artiesten;	☐	☐	☐	
• Zijn er energievoorzieningen;	☐	☐	☐	
• Is er telefoon;	☐	☐	☐	
• Is het draaiboek al klaar;	☐	☐	☐	
• Zijn er per taak verantwoordelijke aangesteld;	☐	☐	☐	
• Zijn de activiteiten verdeeld;	☐	☐	☐	
• Is de programmering van de activiteit gereed;	☐	☐	☐	
• Is de programmering in thema, uitdagen en actief.	☐	☐	☐	
Is er een materiaallijst opgesteld?	☐	☐	☐	
Is er een verantwoordelijke aangesteld voor het bijeenbrengen van het materiaal en de eventuele aanschaf?	☐	☐	☐	
Is de verkoop van producten tijdens de activiteit geregeld?	☐	☐	☐	
Is de koffie- en theevoorziening voor de medewerkers geregeld?	☐	☐	☐	
Is er een rampenplan gemaakt?	☐	☐	☐	
Is er een duidelijk communicatieschema?	☐	☐	☐	
Is er een RIE (risico-evaluatie en inventarisatie) opgesteld?	☐	☐	☐	
Is de coördinatie tijdens de activiteit geregeld?	☐	☐	☐	
Vergunningen en dergelijke				
Is vastgesteld voor welke activiteiten of voorzieningen vergunningen zijn vereist?	☐	☐	☐	
Zijn deze aangevraagd?	☐	☐	☐	
Is er een lijst opgesteld met de noodzakelijke verzekeringen? Zijn deze afgesloten en op tijd betaald?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Zijn artiesten en anderen benaderd?	☐	☐	☐	
Moeten er contracten met hen worden afgesloten?	☐	☐	☐	
Is dat gebeurd?	☐	☐	☐	
Zijn de medische zorg en de EHBO geregeld?	☐	☐	☐	
Zijn er veiligheidsvoorschriften opgesteld?	☐	☐	☐	
Zijn er veiligheidsmaatregelen getroffen	☐	☐	☐	
Is de bewaking geregeld?	☐	☐	☐	
Zijn de brandweer en de politie op de hoogte gebracht?	☐	☐	☐	
Heeft de dienst Bouw- en Woningtoezicht van de gemeente de bouwwerken (bijvoorbeeld tribunes en gepioneerde torens) goedgekeurd?	☐	☐	☐	
Tijdens				
Is vastgesteld wie, wanneer, wat controleert net voor en tijdens de activiteit?	☐	☐	☐	
Is de registratie van klachten geregeld?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Is het draaiboek geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Zijn de programmaonderdelen geëvalueerd?	☐	☐	☐	
• De locatie;	☐	☐	☐	
• De medewerkers;	☐	☐	☐	
• De artiesten, standhouders en anderen;	☐	☐	☐	
• De horecafaciliteiten;	☐	☐	☐	
• De verkoop van producten;	☐	☐	☐	
• De accommodatie en de materiële voorzieningen.	☐	☐	☐	
Zijn de klachten afgehandeld?	☐	☐	☐	
3. Financiën				
Vooraf				
Is er een verantwoordelijke voor de financiën aangesteld?	☐	☐	☐	
Is de begroting sluitend?	☐	☐	☐	
Is de begroting goedgekeurd?	☐	☐	☐	
Zijn er duidelijke afspraken gemaakt over de budgetbewaking?	☐	☐	☐	
Moeten er offertes worden aangevraagd?	☐	☐	☐	
Is dat gebeurd?	☐	☐	☐	
Moeten er opdrachten worden verstrekt?	☐	☐	☐	
Is dat gedaan?	☐	☐	☐	
Moeten er afspraken met de fiscus en BUMA gemaakt worden? (Op geluidsmateriaal – muziek – rusten BUMA-rechten. Als je grootschalig gebruik maakt van materiaal waar BUMA-rechten op rusten, moet je daarvoor betalen).	☐	☐	☐	
Zijn deze gemaakt?	☐	☐	☐	
Zijn de potentiële donateurs benaderd?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Zijn er fondsen benaderd?	☐	☐	☐	
Zijn er geldwervende acties geregeld?	☐	☐	☐	
Zijn de financiële afspraken met de standhouders, artiesten en anderen geregeld?	☐	☐	☐	
Is het draaiboek al klaar?	☐	☐	☐	
Sponsoring				
Is er een verantwoordelijke persoon aangesteld voor de sponsoring?	☐	☐	☐	
Is er een lijst opgesteld van de mogelijke sponsors?	☐	☐	☐	
Is er een lijst met tegenprestaties die je de sponsor kunt bieden?	☐	☐	☐	
Zijn de sponsorvoorstellen gemaakt?	☐	☐	☐	
Zijn de potentiële sponsors benaderd?	☐	☐	☐	
Is de nabehandeling (opbellen/bezoeken) gestart?	☐	☐	☐	
Tijdens				
Is de opvang en begeleiding van sponsors en subsidiegevers geregeld?	☐	☐	☐	
Is de verslaglegging voor sponsors en subsidiegevers geregeld?	☐	☐	☐	
Is er voldoende kasgeld?	☐	☐	☐	
Is het beheer van het kasgeld geregeld?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Zijn de sponsors en subsidiegevers bedankt?	☐	☐	☐	
Zijn de financiën afgerond?	☐	☐	☐	
In het onderdeel financiën geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Is de financiële doelstelling geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Zijn de contacten met de sponsors en subsidiegevers naar wens verlopen?	☐	☐	☐	
Zijn de doelstellingen van de sponsor gerealiseerd?	☐	☐	☐	
Is er verantwoording afgelegd aan de sponsors en subsidiegevers?	☐	☐	☐	
4. Publiciteit				
Vooraf				
Is de doelgroep in kaart gebracht?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld hoe en wanneer de doelgroepen moeten worden bereikt?	☐	☐	☐	
Is de boodschap die naar buiten wordt gebracht, vastgesteld?	☐	☐	☐	
Is het publiciteitsplan gereed?	☐	☐	☐	
Is de planning van het te ontwikkelen drukwerk gemaakt?	☐	☐	☐	
Zijn de uitnodigingen voor de deelnemers verzonden?	☐	☐	☐	
Zijn de opgaven van de deelnemers op tijd binnen?	☐	☐	☐	
Is de lijst van de in te schakelen media opgesteld?	☐	☐	☐	
Zijn de deadlines vermeld in deze medialijst?	☐	☐	☐	
Zijn de verschillende communicatiemiddelen verzonden, verspreid en/of opgehangen?	☐	☐	☐	
Zijn de persberichten gereed en verstuurd?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Moeten er een persbijeenkomst en persmappen komen?	☐	☐	☐	
Zijn deze gereed?	☐	☐	☐	
Zijn de uitnodigingen voor de pers verzonden?	☐	☐	☐	
Zijn er afspraken gemaakt voor promotionele activiteiten?	☐	☐	☐	
Is de registratie van de activiteit geregeld: foto's, video?	☐	☐	☐	
Staat dit onderdeel uitvoerig in het draaiboek?	☐	☐	☐	
Tijdens				
Is de opvang van journalisten en fotografen geregeld?	☐	☐	☐	
Is er een perskamer ingericht?	☐	☐	☐	
Is er iemand aangesteld als woordvoerder voor de pers?	☐	☐	☐	
Wordt er een knipselkrant bijgehouden?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Is er een afronden persbericht (aantal bezoekers en dergelijke) verstuurd?	☐	☐	☐	
Is het onderdeel publiciteit geëvalueerd?	☐	☐	☐	



Scouting

• Landelijk servicecentrum Scouting Nederland • Larikslaan 5
• 3833 AM Leusden • Telefoon (033) 496 09 11