

Zoektocht naar de Lelie

Regiospel DWEK 2007



Scouting
N E D E R L A N D

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland en tot stand gekomen in opdracht van het landelijk beleidsteam DWEK, met medewerking van het landelijk beleidsteam Leefstijl.

Met bijdragen van:

Evert Bor
Jan Sietse de Boer
Linda Kreike
Roland Masselink
Bernolf Kramer
Hennieta Dijkhuis

Tekstbewerking

Frank van Geffen

Eindredactie

Hennieta Dijkhuis

Illustraties

Scouting Nederland

Vormgeving

Marja Pronk

© 2007 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. Dit jaar wordt als uitzondering de brochure van het regiospel ook naar alle teamleiders verstuurd. Reden hiervoor is het honderdjarig bestaan van Scouting. Andere leidinggevenden kunnen de brochure raadplegen of downloaden via de website van het LBT-DWEK: <http://dwek.scouting.nl> of de website van Scouting Nederland: www.scouting.nl, klik op Activiteiten - Programmatips - Regiospelen.

Inhoudsopgave



Voorwoord	blz.5
Thema-inleiding	blz.7
Themaverhaal Gezocht: Ridder M/V	blz.8
Uitnodiging	blz.9
Themaverhaal bij de opening van het regiospel	blz.9
Voorafgaand aan de regiodag	blz.11
• Voorbereidende opkomsten	blz.11
• Voorbereiding regiospeldag door elke deelnemende groep	blz.12
Verloop van de dag	blz.14
• Aankomst	blz.14
• Opening	blz.14
• De speelvelden	blz.14
• Afsluiting	blz.14
• Deelnemers	blz.15
• Tijdsduur	blz.15
• Spelverloop	blz.15
Planning en organisatie	blz.17
Aankleding leefgebieden ridders	blz.19
Activiteiten	blz.20
• Leefgebied ridder Wijstevoet	blz.20
• Leefgebied ridder Minestroe	blz.22
• Leefgebied ridder Hamerica	blz.24
• Leefgebied ridder Spearbael	blz.26
• Leefgebied ridder Groenborst	blz.28
• Leefgebied ridder Braafhart	blz.31
Bijlagen	blz.33
• Tabel regiospelen en interessegebieden DWEK	blz.33
• Checklist grotere activiteiten	blz.34
• Voorbeeld uitnodiging groepen	blz.39
• Voorbeeld persbericht vooraf	blz.40
• Voorbeeld persbericht achteraf	blz.41

Voorwoord

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



oor je ligt de spelbrochure voor de regiospelen 2007. Deze staat in het teken van de honderdste verjaardag van Scouting.

Deze brochure is bedoeld ter ondersteuning voor het voorbereiden en organiseren van het regiospel DWEK in jouw regio of admiraliteit.

Scouting is een wereldwijde organisatie. Hoe oud je ook bent en waar je ook woont, we zijn allemaal lid van dezelfde vereniging. Daarom willen we regio's met deze uitgave stimuleren om samen het regiospel te organiseren. Wij hopen dat deze brochure een eerste aanzet vormt. Dit organiseren kan op diverse manieren: de Bever-Doe-Dag, het regiospel DWEK of de RSW kunnen op dezelfde dag of in hetzelfde weekend gehouden worden, zoals in enkele regio's al het geval is. De figuren en de aankleding kun je op de verschillende evenementen gebruiken.

Hoe het begon

Baden-Powell had een koedoehoorn uit Zuid-Afrika. Op 1 augustus 1907 blies hij op die hoorn en zo startte het eerste scoutskamp, op Brownsea Island in Engeland.

Het was ook het startsein voor een snelgroeiende beweging, met vandaag de dag 32 miljoen leden, jongens en meisjes, in 166 verschillende landen.

Eén Wereld Eén Belofte

In 2007 vieren we honderd jaar Scouting. Het eeuwfeest wordt wereldwijd gevierd met het thema 'Eén Wereld Eén Belofte'. Zo gaan we wereldwijd met hetzelfde jaarthema aan de slag. Vriendschap en vrede zijn daarbij de invalshoeken.

Als grootste jeugdbeweging streeft Scouting ernaar kinderen te begeleiden tot betrokken en sociale mensen. Dat is precies waaraan tegenwoordig zo dringend behoefte is: mensen die verder kijken dan hun neus lang is. Via dit regiospel wil Scouting dit zichtbaar, hoorbaar en voelbaar maken.

In honderd jaar hebben ruim 500.000.000 scouts wereldwijd dezelfde belofte uitgesproken bij hun installatie. Die belofte verbindt alle scouts wereldwijd. Hij beschrijft

een ideaal dat alle scouts nastreven. Het is een moderne variant op de vele erecodes die overal in de wereld golden voor verkenner en avonturiers zoals de Afrikaanse krijgers, indianen of, zoals in het thema van dit regiospel, de middeleeuwse Ridders van de Ronde Tafel. Samen werken en samen leven, is de kern van al die beloften.



Thema 2007

Wereldwijd worden er activiteiten georganiseerd rondom het eeuwfeest van Scouting in 2007. Het hoogtepunt is de 21^e Wereld Jamboree. In Nederland wordt hier onder andere door middel van de regiospelen aandacht aan besteed. Als thema voor de regiospelen van de bevers, dolfinen/welpen/esta's/kabouters en scouts is gekozen voor het speelse en fantasierijke thema 'Koning Arthur'. In dit thema is een programma samengesteld waarin iedereen op een praktische manier en aangepast aan de beleavingswereld van de doelgroep aan de slag kan met de waarden van de scoutsbelofte en van de erecode van de Ridders van de Ronde. Het verhaal en de suggesties zijn zo concreet mogelijk uitgewerkt, maar bieden nog genoeg mogelijkheden om de eigen fantasie de vrije loop te laten.

Op de webpagina van Scouting Nederland is deze brochure te downloaden. Kijk op www.scouting.nl en klik op Activiteiten - Programmatips - Regiospelen. Sinds 2005 worden hier ook aankondigingen en (foto)verslagen van regio's opgenomen. Het liefst doen we dat in de vorm van een link naar een eigen site, maar foto's insturen mag ook.

Herinneringsbadge

Als blijvende herinnering aan het regiospel is een badge gemaakt. Deze is verkrijgbaar via www.schoutshop.nl.

Graag vier weken voor aanvang van je regiospeldag bestellen via de website.

NB: De gekochte badges kunnen niet retour!

PS: Het hieronder getoonde exemplaar is een concept!

De prijs is:

van 1 t/m 50 stuks : € 1,95 p.s.

bij 51 en meer badges : € 1,00 p.s.



Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan de totstandkoming van deze brochure: hartelijk dank namens de jeugdleden van Scouting Nederland!

In het bijzonder danken we de leden van de werkgroep Regiospelen 2007 waarin diverse landelijk beleidsteams en andere geïnteresseerden waren vertegenwoordigd. Natuurlijk danken we ook de leden van de werkgroep die de spelbrochure voor de speltak DWEK hebben uitgewerkt: Evert Bor, Jan Sietse de Boer, Linda Kreike, Roland Masselink, en Hennieta Dijkhuis voor haar aanvullingen en eindredactie. Frank van Geffen voor de tekstbewerking en Marja Pronk voor de vormgeving van de spelbrochures.

Spelbrochure 2008

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor het regiospel zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van het regiospel van volgend jaar, aarzel dan niet en neem contact met ons op via dwek@scouting.nl

De werkgroep Regiospelen 2007 hoopt dat iedereen met dit programma wordt uitgedaagd en kan ervaren dat je zowel alleen of als deel van een groep veel kunt bereiken. Wij wensen iedereen veel succes en vooral veel plezier bij het organiseren en deelnemen aan deze activiteit.

De werkgroep Regiospelen 2007
teamregiospel2007@scouting.nl of
regiospel@dwek.scouting.nl

Thema-inleiding

De riddercode

Bij de ontwikkeling van het Scoutingspel keek Baden-Powell voor de verkennerwet ook naar de riddercode van vroeger. Deze riddercode was niet alleen een inspiratie maar ook een leefregel. Nog steeds spreekt de riddercode veel mensen tot de verbeelding. Met die riddercode introduceerde Baden-Powell tegelijkertijd de lelie, als symbool voor zuiverheid en eerlijkheid.

Lees onderstaand stukje uit een van de eerste leidersboeken van Lord Baden-Powell: Wenken voor leiders:

Ridderlijkheid en sportiviteit

De erewet van de middeleeuwse ridders is reeds sinds 500 v. Chr. de grondslag van het gedrag van een gentleman, toen Koning Arthur de voorschriften voor zijn Ridders van de Tafelronde opstelde. Hun ridderwet omvatte eergevoel, zelftucht, hoffelijkheid, moed, onzelfzuchtig besef van plicht en dienen en het zich laten leiden door godsdienst. De voorschriften, zoals deze weer werden openbaar gemaakt in de tijd van Hendrik VII, luiden:

1. *Ze mochten hun wapenuitrusting nooit afdoen dan om 's nachts te rusten;*
2. *Ze moesten avonturen zoeken waarin ze eer en roem konden verwerven;*
3. *Ze moesten armen en zwakken beschermen;*
4. *Ze moesten hulp verlenen aan een ieder die daarom vroeg in een rechtvaardig geschil;*
5. *Ze moesten elkander niet beledigen;*
6. *Ze moesten vechten voor de verdediging en het welzijn van hun land;*
7. *Ze moeten meer voor de eer werken dan voor eigen voordeel;*
8. *Ze mochten nooit beloften breken om welke reden ook;*
9. *Ze moesten zich offeren voor de eer van hun land;*
10. *Ze moeten liever eervol sterven dan oneervol vluchten.*

Jongens staan open voor de idealen van de ridder en het begrip sportiviteit; het leert ze gevoel voor rechtvaardigheid, een karaktereigenschap die nodig is om een goed burger te zijn.

De belofte

Honderd jaar later willen wij iedereen op een speelse manier weer even een van de basisprincipes van het Scoutingspel laten beleven door extra aandacht te geven aan de belofte die we bij de installatie als lid van Scouting naar elkaar uitspraken.

We willen door het regiospel onze jeugdleden en daarmee onszelf, weer even een pas op de plaats laten maken en laten nadenken over de basis van Scouting en, minstens zo belangrijk, de waarden ervan.

Het verhaal van Sint Joris gaat over de overwinning van het goede (Sint Joris) op het slechte (de draak). Het verschil tussen goed en kwaad komt ook terug in het Scoutingspel. Een scout probeert het goede van het slechte te onderscheiden en vooral de goede dingen te denken en te doen. Dit is onder andere verwoord in de wet en de belofte

Dit regiospel staat dus ook in het teken van het vernieuwen van de belofte. Dat gebeurt dan ook op de internationale Scoutingfeestdag: Sint-Jorisdag op 23 april. Op Sint-Jorisdag bespreken we de inhoud en betekenis van wet en belofte met elkaar. We spelen op die dag en bezinnen ons op ons lidmaatschap van Scouting. Bij het honderdjarig bestaan van Scouting lijkt het ons goed om dit een keer nadrukkelijk doen.

Speltips voor Sint-Jorisdag zijn te vinden op de downloadpagina van www.scoutshop.nl. In dit regiospel hebben wij mogelijkheden uitgewerkt die het hernieuwen van de belofte van alle kinderen op een leuke en speelse manier vorm geeft.

Eén Wereld Eén Belofte

Het jaarthema bij de honderdste verjaardag van Scouting wereldwijd is 'Eén Wereld Eén Belofte'. In het kader hiervan is het handjesfestijn opgezet. Over de hele wereld wisselen scouts op getekende of geschilderde handjes een wens of boodschap uit. Op die handen schrijven of tekenen ze een wens over hoe we met elkaar en de wereld om ons heen omgaan in de komende honderd jaar Scouting. Deze handjes kunnen per groep op een banier getekend of geschilderd worden. Ze versterken de saamhorigheid en vriendschap van alle scouts over de hele wereld. (zie voorbereiding blz.10)

Themaverhaal

Gezocht: Ridder M/V

"Hmm sire, er zijn nog twee boodschappers voor u."

De jonge page¹ boog zo diep dat zijn neus bijna de grond raakte.

"Laat ze binnen", klonk uit een grote cape waarin koning Arthur op een stoel zat.

De twee nogal vies uitziende boodschappers maakten een kleine buiging, terwijl de page opnieuw aan de vloer leek te ruiken.

"Nou, spreek op, ik heb nog meer te doen", bromde de koning.

De kleinste van de twee boodschappers nam het woord:

"Uhhhh, ridder Dedappersteniet laat weten dat hij u niet kan helpen bij het zoeken naar de verdwenen ridderlelie, omdat hij zich niet goed voelt."

"Niet goed voelt?"

"Ja, u weet wel ... de vochtige broekhoest."

"Ja, ja, ik begrijp wat je bedoelt", zei Arthur.

"En jij? Wat heb jij te melden?" vroeg hij aan de grotere boodschapper.

De boodschapper maakte een buiging: "Ik ben de boodschapper van ridder Steenpukkel. Hij laat u weten dat hij door persoonlijke problemen niet kan deelnemen aan de honderdste zoektocht naar de ridderlelie.

"Zeker ook de vochtige broekhoest?" zei Arthur spottend.

"Arthur, let op je taalgebruik!"

Een mooie vrouw kwam de zaal binnen.

"Vergeving vrouwe Veertje, ik liet mij even gaan. De koning kwam in beweging, gaf met een handbeweging aan dat de boodschappers konden gaan en de page deed nog een keer moeite om de vloer te besnuffelen, voor hij samen met hen naar de deur liep.

"Geef ze goed eten en drinken en een warm bed om in te slapen", riep de vrouw de page achterna.

Veertje ging bij Arthur op schoot zitten.

"Vrouwe, wat moet ik nu? Bijna al mijn ridders hebben, de je-weet-wel en over een week zijn de liliespelen voor de honderdste keer. Ik heb minstens honderd ridders nodig en ik heb er maar zes! Elke keer als de ridders de opdrachten tot een goed einde brengen en ze vooral vriendschappelijk met elkaar omgaan, heeft het land een voorspoedig jaar. Ik weet het niet meer. Wat moet ik nu?"

"Tja, je zou er een paar kunnen opleiden" zei de vrouw, terwijl ze over de rimpels in het gezicht van haar man wreef.



"Vrouwe, het duurt toch jaren en jaren om jongens op te leiden tot echte ridders en ik heb nog maar een week."

"Je zou ..., nee dat kan vast niet" twijfelde Veertje.

"Wat kan niet? Elk idee is welkom" bromde de koning.

"Nou, Arthur ik heb eens gedacht. De zoektocht naar de lelie is onder andere een zoektocht naar broederschap, saamhorigheid, voor elkaar opkomen en alles wat daar bij hoort. Zou het wat uitmaken als je deze zoektocht door niet-ridders zou laten doen? Zouden het bijvoorbeeld geen jonge mensen kunnen zijn, die je net als de ridders tijdens het spel

test op de zes riddergebieden? Je laat ze natuurlijk wel de belofte afleggen. Ik heb nooit gehoord dat het per se ridders moesten zijn."

"Vrouwe, dat idee is fantastisch!"

Voorzichtig stond koning Arthur op en klapte twee keer in zijn handen. De page kwam binnen en voerde zijn toneelstukje van het ruiken aan de vloer opnieuw op.

"Ik heb alle jongens van het land nodig in de leeftijd van ongeveer zes tot twaalf lentes" zei Arthur. "Breng ze bij me en schiet op. Het moeten er een heleboel zijn en ik wil ze binnen een week hier zien."

De page snoof opnieuw aan de vloer en treuzelde bij het weggaan.

"Wat is er?" vroeg de vrouw.

"Vrouwe, zoveel jongens zijn er niet beschikbaar. Het is zaaitijd en ze werken allemaal hard en bijna niemand kan ze missen." En weer boog hij diep, te diep want hij kwam wat moeilijk overeind. Met een ruk draaide de koning zich om naar zijn vrouw.

"Slecht idee, ik wist het wel, ik moet niet naar je luisteren."

¹ Page = jonge bediende van de koning

"Welnee schat, dan vraag je er toch ook meisjes bij, dan red je het wel."
 "Meisjes kunnen geen ridders zijn" mopperde de koning.
 "O nee? Je hebt er zelfs een aantal in dienst. Je weet wel, die jonkvrouw met het grote zwarte paard. Je hebt zelf gezegd dat ze vaak waardevoller is dan een legertje ridders bij elkaar."
 "Ja, dat is waar. Een ridder zal een jonkvrouw nooit de toegang tot zijn kasteel weigeren maar andere ridders wel."

De koning draaide zich om naar de page: "En doe ook de meisjes erbij, wil je?"
 "Natuurlijk sire" zei de page, maakte een diepe buiging en kwam kreunend overeind. Hij draaide zich voorzichtig om en liep naar de deur.
 Zodra de deur van de zaal gesloten was, liep de koning naar de plaats waar de page steeds aan de grond rook, schuifelde een beetje met zijn voet over de vloer en vroeg zich hardop af: "Wat is die jongen toch kwijt?"

De volgende dag stuurde de page een uitnodiging naar alle jongens en meisjes om te helpen bij de zoektocht naar de lelie.

Uitnodiging

Aan alle jongelingen van dit land tussen ongeveer zes en ongeveer twaalf lentes oud

Zeer gewaardeerde jongelingen,

Zoals jullie waarschijnlijk wel weten, houdt koning Arthur ieder jaar de leliespelen. Ridders uit het noorden, oosten, zuiden en westen van dit grote land komen dan bijeen om opdrachten uit te voeren. Als ze dat goed doen en zeer vriendschappelijk met elkaar omgaan, heeft het land weer een zeer voorspoedig jaar. Voldoende voedsel, goede oogsten, de handel bloeit en niemand lijdt armoede.

Ieder jaar doen ongeveer honderd ridders mee aan deze leliespelen. Helaas lieten veel ridders dit jaar weten niet te kunnen deelnemen. Ze zijn ziek, zwak of misselijk. Kunnen de leliespelen dan niet doorgaan? Of zijn er andere oplossingen mogelijk?

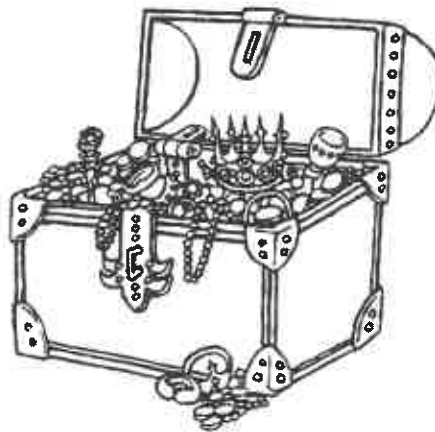
Namens de koning vraag ik u om hulp. Willen jullie dit jaar bij de honderdste leliespelen de plaatsen van de zieke ridders innemen? De opdrachten zijn moeilijk maar met elkaars hulp moet het lukken om ze goed uit te voeren. Ik vraag jullie dus dringend om mee te doen aan de spelen. Ik hoop dat ik terug kan keren naar onze koning Arthur met een goed bericht. Als u wilt meedoen, kunt u dat dan luid laten horen?

*Met zeer beleefde groet,
 De page van koning Arthur*

Themaverhaal bij de opening van het regiospel

(Alle ridders, jonkvrouwen en kinderen staan bij elkaar op de binnenplaats van het kasteel waar de koning ze zal toespreken.)

"Gegroet dappere ridders en jonkvrouwen. Ik ben Arthur en dit is mijn vrouw Veertje." Hij wijst naar de vrouw die sierlijk buigt.
 "Zoals jullie weten, hebben we elk jaar het Mysterie van de Verdwenen Lelie, ook wel de leliespelen genoemd. De lelie is het teken van mijn familie. De legende daarover gaat als volgt. Het verhaal speelt in de tijd dat de bloemen en planten, de dieren en de mensen nog met elkaar konden spreken. Er was eens een lelijke witte bloem die zes bloemblaadjes had. Ze rook zo vies dat niemand haar wilde hebben. Haar geur gaf iedereen hoofdpijn en werd door doktoren gebruikt om mensen misselijk te maken. Niemand wilde deze bloem in de tuin hebben. De bloem huilde tranen met tuiten. Ze wilde zo graag mooi zijn en lekker ruiken. 'Ik ben zo verdrietig, ik ben zo zielig' jammerde de bloem. Op een dag zagen een man en een vrouw de bloem. 'Ik ben zo zielig' zei de bloem weer. 'Lieve lieve bloem, wij zijn veel zieliger' zeiden de man en de vrouw. 'Wij hebben geen kinderen en we willen ze zo graag. We hebben al weken gelopen om een dokter en een medicijn te vinden en onze voeten zijn helemaal stuk.' Zo praatten de mensen en de bloem over hoe zielig ze waren.



'Hou toch op' sprak de klimop, die vlak in de buurt groeide. 'Kunnen jullie elkaar niet helpen?'

'Hoe dan?' vroeg de man.

'Als jij dapper genoeg bent om de zespuntige ster te bemachtigen, kun je een wens doen voor een ander, maar niet voor jezelf. De lelie heeft de kracht om je daarna een baby te geven en je wonden te verzorgen.'

De man en de vrouw overlegden met elkaar. Ze besloten dat de man op zoek zou gaan naar de zespuntige ster en de vrouw voor de lelie zou zorgen.

De man moest heel wat moeilijkheden overwinnen voordat hij de zespuntige ster had bemachtigd en op zijn reis terug ondervond hij nog veel meer moeilijkheden. De vrouw zorgde al die tijd voor de lelie. Ze gaf haar water, zorgde ervoor dat er geen ongedierte bij kon komen en ze rook de nare lucht al lang niet meer. De bloem en vrouw werden goede vriendinnen.

Eindelijk kwam de man terug en hij vervulde de wens van de lelie: ze zou mooi zijn en lekker ruiken. De lelie was zo trots dat ze de man en de vrouw hun lang verwachte kind gaf. Omdat ze zo ontzettend dankbaar was, gaf ze ook de koningskroon. De zoon en zijn familie zouden heel erg lang het land regeren. Ze moesten er alleen maar voor zorgen dat de lelie ieder jaar zou terugkomen op een magisch doek. Alle jaren zorgde de familie ervoor dat het land weer vruchtbaar werd en ze waren ook goed voor elkaar. Zo zorgden de vrouwen en mannen liefdevol voor de bloem en deden ze dappere dingen om de zespuntige ster te bemachtigen en de lelie elk jaar weer op het doek te toveren.

Nu, en dat waren mijn voorouders, vandaar dat we hier nu zijn om het lelieteken op het magische doek weer te vernieuwen. Helaas zijn veel van mijn ridders ziek. Vandaar dat ik jullie om hulp heb gevraagd. Ik heb gelukkig nog zes ridders over om jullie te helpen. Mijn vraag is: willen jullie hen ook helpen? Zij kunnen het niet alleen maar samen lukt het ons wel.

Dit zijn mijn ridders: ridder Wijstevoet, ridder Minestroee, ridder Hamerica, ridder Spearbael, ridder Groenborst en ridder Braafhart. Zijn jullie bereid om mij te helpen?

Het is de gewoonte om bij de start de belofte weer uit te spreken, om aan te geven hoe wij ridders met elkaar omgaan en hoe we ons gedragen. Ik vraag of van elke groep een of twee afgevaardigden zich willen melden en naast mij willen komen staan. Willen jullie dan de banier van jullie groep hier plaatsen om te laten zien dat jullie vriendschappelijk de strijd met elkaar aan? Op de banier staan de handen die jullie zelf getekend en geschilderd hebben met de boodschappen voor het omgaan met elkaar en de wereld om ons heen in de komende honderd jaar Scouting."

(Tekst die de koning uitspreekt voor de belofte opgezegd wordt:)

"Beste ridders en jonkvrouwen voor een dag. We gaan op zoek naar de lelie! Een lelie is het teken van het mannelijke en het vrouwelijke, het donkere en het lichte, het leven en de dood, de vruchtbaarheid en de reinheid. Zonder de lelie gaat mijn familie verloren. Kennen jullie de belofte en willen jullie je daaraan houden? Mijn page zal de belofte voorzeggen, jullie kunnen die dan nazeggen.

(Op dat moment doen al die kinderen die bij de koning staan allemaal tegelijk namens hun groep de belofte.)

'Ik beloof mijn best te doen (met behulp van God), een goede ridder te zijn, iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de wet. Jullie kunnen op me rekenen!'

(De ridderwet kan door de page of een van de kinderen of leiders nog een keer herhaald worden:)

'Een ridder speelt samen met anderen. Zij of hij is eerlijk, vriendelijk, houdt vol en zorgt goed voor de natuur.'

(De vlag van de koning wordt gehesen, alleen staat er nu geen lelie op. Het is een blauwe vlag, zonder witte lelie.)

"Laat de spelen beginnen! Allen voor één, één voor allen!"

Voorafgaand aan het regiospel

Vorbereidende opkomst(en)

De volgende activiteiten zijn bedoeld als introductie voor de regiospeldag.

Deze activiteiten kun je in de weken voorafgaand aan het regiospel doen in een of meer opkomsten. Op deze manier maken de jeugdleden in hun eigen speltak vast op een leuke manier kennis met het thema van de regiospeldag en komen ze in de sfeer van de riddertijd. Vergeet ook de ouders niet in te lichten over de regiospeldag!

Introductie van het verhaal

De eerste voorbereidende opkomst kun je starten met het voorlezen of uitbeelden van het eerste deel van het themaverhaal (blz.7) waarna een page de uitnodiging komt brengen van de koning (zie uitnodiging blz.8)

Ter introductie van de riddertijd kun je zelf een heleboel spelen en activiteiten bedenken of uit boeken halen. Wij geven hieronder enkele spelsuggesties.

Drakentikkertje

Vechten tegen draken is moeilijk maar als je samenwerkt, zal het wel lukken. Gelijke aantallen kinderen vormen twee of meer draken. Om een draak te vormen, slaan de kinderen hun armen om het middel van hun voorman. Na een bepaald teken probeert de kop van elke draak de staart van een andere draak te pakken.

Variatie: De kinderen houden elkaar niet bij het middel vast, maar bij de enkels.

Variatie: Start met een tikker die de draak voorstelt. Wanneer de draak iemand tikt, eet hij hem op, dat wil zeggen dat het getikte kind onder de benen van de draak door moet kruipen en achter hem moet aansluiten. De draak wordt steeds groter en zijn bek (poortjes van benen van de tikkers) ook.

Grote kastelenpuzzel

Ridder Vlijt tot Potlood ontwierp een nieuw kasteel, maar per ongeluk heeft hij het ontwerp in heel veel stukjes gescheurd. De kinderen kunnen hem helpen om er weer een kasteel van te maken.

Nodig: Plaat waarop een kasteel geschilderd is die daarna in stukken is geknipt.

Je kunt ook de kinderen een kasteel laten schilderen en er een puzzel van laten maken. Wanneer je dit per groepje doet, kunnen ze elkaars puzzels in elkaar zetten.

Middeleeuwse uitbeeldkim

Zorg voor voldoende kaartjes met beroepen, voorwerpen, figuren en dergelijke, die specifiek zijn voor de middeleeuwen of in ieder geval al voorkwamen in die tijd. Speel het spel met twee of meer groepjes. Om de beurt mogen de groepjes raden of uitbeelden. De bedoeling is dat ze proberen uit te beelden wat op het kaartje staat, zonder dat hierbij wordt gesproken. De andere groepjes proberen te raden. Je kunt dit spel prima in competitieverband spelen door gebruik te maken van volkjes, stellen, nesten, of vinnen.

Kasteeltorens bouwen

Verdeel de kinderen in groepjes en laat ze proberen om van blokken, lege blikken, plastic bekken, enz. een zo hoog mogelijke toren te bouwen. Wie komt het hoogst zonder dat de toren omvalt?

Een andere mogelijkheid is een menselijke piramide te bouwen. Hierbij is de nodige voorzichtigheid natuurlijk wel geboden.

Torenstafette

Een blikdraagestafette is erg leuk. De kinderen krijgen een plankje, waarop een blik staat. Als ze een bepaalde afstand hebben gelopen, wordt er een blik op het eerste blik gezet, en zo verder. Wie kan er met de hoogste kasteeltoren lopen?

Een spelsuggestie voor een hele opkomst

Het grote geheim

Materiaal

- ☐ een groot laken met de plattegrond van een kasteel;
- ☐ opdrachtkaartjes voor de verschillende ruimten;
- ☐ voor ieder groepje zes enveloppen om het geheim te ontcijferen;
- ☐ voor ieder groepje een dobbelsteen;
- ☐ materiaal dat nodig is bij de opdrachten.

Vorbereiding:

Teken op een laken de contouren van een kasteel met zes verschillende ruimten erin: de kerker
de ridderzaal
de kasteeltuin

de slotgracht
het slaapvertrek
de keuken
Geef iedere ruimte een nummer.

In iedere ruimte van het clubhuis ligt een puzzel met opdracht.

Kerker:

Puzzel : Een rebus
Opdracht : Een voelkim met enge dingen

Ridderzaal:

Puzzel : Op een wc-rol is een bericht geschreven
Opdracht : Vertel aan elkaar een spannend verhaal

Kasteeltuin:

Puzzel : Aan een lange lijn hangen woorden, maak een zin
Opdracht : Welke bloemen groeien er in de tuin van Doornroosje?

Slotgracht:

Puzzel : Ontcijfer de boodschap in de fles.
Opdracht : Hoe lang kun je met een bekertje water op je platte hand balanceren?

Slaapvertrek:

Puzzel : Welk beroep staat hier in spiegelschrift geschreven?
Opdracht : Houd een kussengevecht

Keuken

Puzzel : Ontcijfer een bericht geschreven met citroensap
Opdracht : Stel een raar menu samen

Spel:

Afhankelijk van het aantal kinderen vorm je groepjes. Ieder groepje heeft een dobbelsteen en gooit daarmee. Het aantal ogen bepaalt de ruimte waarin ze gaan beginnen. In de ruimtes zijn duidelijk herkenbaar de nummers 1 t/m 6 geplakt en de naam van de ruimte. Is daar al een groepje bezig, dan wordt nog een keer gegooid. In iedere ruimte wordt de puzzel opgelost en de opdracht uitgevoerd. Is deze uitgevoerd dan krijgen de kinderen een envelop. Deze mogen ze pas openmaken wanneer alle puzzels en opdrachten zijn gedaan. Hebben ze de puzzel opgelost en de opdracht in een ruimte uitgevoerd, dan gooit het groepje weer met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt weer waar ze naar toe mogen. Zijn de enveloppen verzameld, dan gaat het groepje het geheim ontcijferen. Dit

kan voor ieder groepje een ander geheim zijn. Geef de enveloppen dan wel een kleur, ze moeten dan steeds hun eigen kleur pakken.

Vorbereiding regiospeldag door elke deelnemende groep

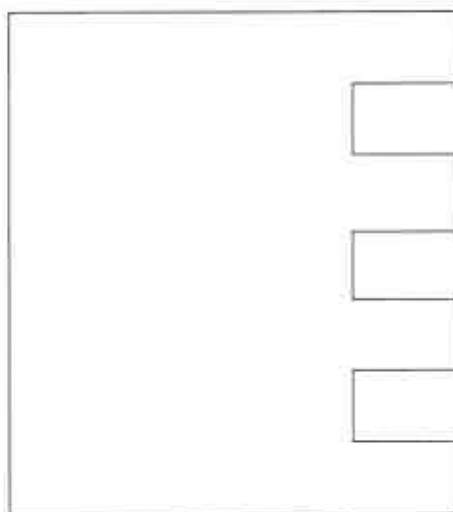
Wat vragen wij je in ieder geval vóór de regiodag te maken en mee te nemen:

Een mooi versierde banier, gemaakt van een oud laken waarop je groepsnaam staat. Aan een banier kon je zien uit welke streek of van welke familie de ridder kwam. Hoe mooier de banier, hoe meer indruk je maakte bij andere ridders en hun legers. Kijk maar eens goed om je heen, dan zie je dat banieren nog steeds bestaan.

Een tweede groepsbanier met de getekende of geschilderde handen erop. Op die handen staat een wens over hoe we met elkaar en de wereld om ons heen omgaan in de komende honderd jaar Scouting. Dit doen we in het kader van het wereldwijde thema 'Eén Wereld Eén Belofte'. Scouts over de hele wereld wisselen deze wensen of beloftes met elkaar uit.

Deze banier wordt aan het eind van de dag bij de sluiting gewisseld met een andere Scoutinggroep die op de regiodag aanwezig is.

Voorbeeldmodel banier:



NB: Deze banier heeft een functie bij de opening. Vergeet hem dus niet!

De banieren kun je bevestigen aan bamboestokken van 2 à 3 meter of elektriciteitsbuizen van die lengte. Spreek in de regio met elkaar af hoe je dit doet.

Voor het neerzetten bij de opening kunnen al gaten in de grond gemaakt worden waarin de stokken kunnen staan. Het lukt ook als je buizen in de grond plaatst die iets groter van doorsnee zijn dan de stokken van de banieren.

Per speltak of per kind kun je een wapenschild laten maken als aankleding. Je kunt verder nog afspreken met elkaar of je de kinderen in ridderkleding laat komen.

Verloop van de dag

Aankomst

Als de groepen aankomen op het terrein waar het regiospel wordt gehouden, heten de organisatoren (in ridderkleding!) ze van harte welkom. Je kunt zelfs een toegangspoort bouwen waardoor de kinderen binnenkomen, met echte poortwachters erbij die ze de weg wijzen. Bij binnenkomst ontvangen de deelnemende groepen ook praktische informatie, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ze horen ook waar het centrale verzamelpunt is en wanneer de opening begint. Denk ook aan bewegwijzering in thema.

Opening

Jeugdleden en leiding worden welkom geheten door koning Arthur, zijn vrouw Veertje en de page.

Het centrale punt is aangekleed als een binnenplaats van een kasteel met eventueel een verhoging voor de spelfiguren. Ook is er al plaatsgemaakt voor de groepsbanieren en de 'handjes'banieren van de groepen, en er is een vlaggenmast voor het hijsen van de blauwe vlag.

In het openingstoneelstuk (zie themaverhaal) komen ook de zes ridders als spelfiguren op.

Voor het spel gaat beginnen, leg je centraal uit hoe het gespeeld gaat worden. Voorbeelden vind je bij Spelverloop. Belangrijk is dat je aangeeft hoe de groepen rouleren, hoeveel tijd ze op ieder leefgebied kunnen spelen en natuurlijk wie waar begint.

Je kunt de kinderen ook een loopkaart in de vorm van een landkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welke ridder of welk leefgebied ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

Voor de duidelijkheid kun je de leefgebieden ook een eigen kleur vlag geven. Geef ze op de loopkaart dan dezelfde kleuren.

De speelvelden

Het hele spelterrein wordt onderverdeeld in zes leefgebieden die bij de zes ridders horen. Ieder leefgebied heeft een eigen sfeer en specifieke kenmerken. De aankleding nodigt leiding en kinderen uit om zich een beeld te vormen van de woon- en leefomgeving waarin die specifieke ridder woont.

De verschillende leefgebieden van de ridders zijn natuurlijk geheel naar eigen fantasie verder in te vullen of te veranderen. In het hoofdstuk 'Aankleding leefgebieden ridders' vind je ook tips voor elk leefgebied. Het is leuk

om de naam van de ridder aan het begin van het leefgebied op een bord of poort te vermelden. De betreffende ridder loopt natuurlijk in het echt op zijn leefgebied rond. Wanneer er genoeg medewerkers zijn, is het leuk om een aantal bewoners van het kasteel een vrije rol te geven. Die hebben dus geen vaste taak, maar kunnen rondlopen om de kinderen te vermaken en de sfeer van het thema te versterken. Kleed de opdrachten ook aan in thema en laat de bijbehorende spelleider zich als riddertijdbewoner verkleden.

Er zijn bij elk leefgebied enkele spelen bedacht die passen bij de verschillende interessegebieden van het DWEK-spel.

- Ridder Wijstevoet heeft spelen die verband houden met Andere wereld en Avontuur.
- Voor ridder Minestroe hebben wij spelen bedacht die passen bij Muziek, Toneel en Scouting.
- Bij ridder Spearbael zijn de kinderen actief met Sport & Spel en Veilig & Gezond.
- Terwijl Ridder Hamerica zo weggelopen zou kunnen zijn uit Handigheid & Uitvindingen.
- Milieu & Natuur en Eten passen prima bij ridder Groenborst.
- Bij ridder Braafhart zijn Communicatie en Geven & Nemen de interessegebieden.

Deze interessegebieden geven ook een leidraad voor de zoektocht naar wat een ridder allemaal moet kunnen, weten en doen. Bij elk van de zes ridders krijgt een ander onderwerp de nadruk. Op die manier verzamelen de kinderen de punten van de zespuntige ster.

Afsluiting

Na iedere post ontvangen de kinderen per groepje een stukje stof. Als je dat met overtuiging brengt, zijn het de stukjes van de vlag of van de verdwenen lelie. Aan het eind van het spel is er natuurlijk voor iedere ridder een veroverde zespuntige ster. Bij de afsluiting vraag je alle groepjes om hun stukjes stof in een grote ketel te gooien. Merlijn de tovenaars tovert hier op een slimme manier een vlag met lelie uit tevoorschijn. Deze nieuwe vlag wordt dan gehesen als teken dat de missie geslaagd is.

Hierna ruilen alle deelnemende groepen de 'handjes'banieren en sluit koning Arthur de dag officieel af.

Als beloning voor het helpen van de koning kan iedereen de herinneringsbadge krijgen die je kunt bestellen via www.scoutshop.nl.

Je kunt ook ridderordes met zespuntige ster maken en die uitreiken aan alle ridders als bewijs dat ze alle dappere dingen hebben gedaan om de zespuntige ster te bemachtigen.

Deelnemers

Verdeel de kinderen in groepjes van vijf tot acht personen. De groepsgrootte maakt niet zo heel erg veel uit, want er is geen onderlinge competitie. Je kunt ridderschild-naamplaatjes maken waarop je bijvoorbeeld het nummer van het groepje invult en de naam en groep van het jeugdlid.

Er zijn in deze spelbrochure zo veel opdrachten beschreven, dat het spelsysteem bruikbaar is voor minimaal twintig groepjes. Dit betekent dat er in deze opzet minstens $20 \times 8 = 160$ kinderen aan het spel kunnen deelnemen. Dit aantal kun je natuurlijk zowel naar beneden als naar boven aanpassen door de groepsgrootte dan wel het aantal groepjes of opdrachten te veranderen. Om keuzemogelijkheid te houden, moeten er meer opdrachten zijn dan groepjes.

Over het algemeen kunnen kinderen in deze leeftijd zelfstandig in een groepje van de ene naar de andere opdracht lopen, zodat een vaste begeleider niet per se noodzakelijk is. Je kunt er ook voor kiezen om groepjes met wat oudere kinderen zelfstandig te laten lopen en groepjes met jongere kinderen wel een begeleider mee te geven.

Bij elke opdracht staat een spelleider. Wanneer er onvoldoende medewerkers zijn om alle opdrachten te begeleiden, dan kun je voor sommige opdrachten een duidelijke instructie maken en die bijvoorbeeld op een groot bord schrijven en bij de opdracht neerzetten.

Tijdsduur

De tijdsduur van het spel kun je naar eigen inzicht aanpassen. Voor het spelverloop maakt het niet zo veel uit, omdat er geen bepaalde hoeveelheid spelletjes gespeeld moet zijn. Ook hoeft het geen problemen op te leveren wanneer een groepje na afloop van een aantal spelletjes toe is aan een korte pauze om even wat te eten, te drinken of uit te rusten. Wel is het handig om van tevoren duidelijk af te spreken wanneer het spel is afgelopen en bijvoorbeeld aan te kondigen wanneer de kinderen hun laatste spel kunnen gaan doen.

Een richtlijn voor het totale regiospel:

- verzamelen, inleiding van het thema en uitleg van het spel: 20 minuten

- activiteiten inclusief pauzes: 120 minuten
- afronding: 15 minuten

In totaal ruim 2,5 uur. Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers - beide ongeveer een klein halfuur - betekent het dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer 3,5 uur kan duren. Dit is exclusief opbouw en afbraak. Zorg dus voor voldoende eten en drinken.

Spelverloop

De meeste roulatiesystemen zijn wel bekend. Die kun je als regio-organisator zo toepassen. Wij geven hieronder enkele suggesties in het teken van dit thema.

De schatkistmethode

Iedere ridder heeft op zijn leefgebied een grote schatkist staan met het nummer van de post erop. Op de achterkant van dit A4'tje staat de speluitleg. Het groepje kinderen haalt een opdrachtkaart uit de kist en gaat vervolgens naar de plaats waar dat spel gespeeld hoort te worden.

De schatkistmethode kun je natuurlijk verder aankleden, zodat ieder speelveld min of meer een eigen toernooiveld krijgt waarop de schatkist het middelpunt is en de kinderen in een brede cirkel rondom die schatkist de opdrachten uitvoeren.

De wegwijzermethode.

Op ieder speelveld staat een grote wegwijzer zoals we die kennen in Bambilië. Op deze wegwijzer staat iedere post vermeld en de richting waarin de kinderen die kunnen vinden. Posten zijn herkenbaar aan grote schilden waarop het nummer van de post staat.

Eerder beproefde methoden

1. Vertel dat de kinderen de posten op volgorde (rechtsom of linksom) moeten bezoeken. Je kunt ook elke opdracht in het leefgebied een opeenvolgend nummer geven om het gemakkelijker te maken. Vervolgens spreek je af dat ze op elke plaats maximaal tien minuten mogen blijven. Dan klinkt een geluidssignaal: een fluit of een bel bijvoorbeeld. Ook aan het begin van een activiteit klinkt een geluidssignaal. Geef de groepjes voldoende tijd om van post te wisselen.
2. Maak meer posten dan groepjes. Voor elke post is er een kaart met een nummer, dat ook bij de post staat aangegeven. Elk groepje start bij de post die ze op hun plattegrond

aangeduid hebben gekregen. Wanneer ze - in eigen tempo - klaar zijn, nemen ze de nummerkaart van de post mee naar de centrale plek. Daar hangen ze de nummerkaart met een knijper aan een waslijn. Daarna zoeken ze een ander vrij nummer uit en bezoeken ze de bijbehorende plaats. Dat doen ze net zolang totdat alle plaatsen zijn bezocht of de speeltijd om is. De plaatsen waarvan het nummer aan de waslijn hangt, zijn dus vrij. Zorg dan wel dat zowel op de plattegrond als bij de plaats zelf duidelijk het bijbehorende nummer staat aangegeven, zodat elke post gemakkelijk is te vinden.

Deze waslijnmethode is enkele jaren geleden al met succes uitgeprobeerd. Het is iets ingewikkelder, maar heeft als voordeel dat groepjes niet op elkaar staan te wachten of te snel klaar zijn met een spel. Het nadeel is dat sommige groepjes waarschijnlijk niet alle posten kunnen bezoeken. Als de kinderen dat van tevoren weten, is dat meestal geen probleem. Ook zul je voor deze methode meestal zelf wat extra posten moeten bedenken. Een goede verhouding is bijvoorbeeld tien groepjes en veertien à vijftien posten.

Planning en organisatie

Om de regiodag goed te laten verlopen, is veel voorbereiding nodig. In dit hoofdstuk staan voor regio-organisatoren en voorbereidingscommissie een aantal aandachtspunten en organisatietips op een rijtje. We pretenderen niet dat de lijst volledig is maar denken wel dat hij ter ondersteuning kan dienen. Ook voor de leiding is het goed deze informatie door te lezen. Bespreek dit hoofdstuk ook op een overleg met de groepen. We verwijzen naar de module 'Organiseren van activiteiten' die je via de Scoutshop kunt bestellen.
<http://www.scouting.nl/frontend/scoutshop/search.php?n=detail&p=90934>.

Zie verder de 'Checklist grotere activiteiten' in de bijlagen.

Organisatietips

Maak de datum zo vroeg mogelijk bekend bij de groepen!

Benoem een commissie die planning, coördinatie en uitvoering organiseert en begeleidt.

Locatie

De locatie van de regiospeldag moet ruim van tevoren worden gepland in verband met eventuele aanvraag voor vergunningen en afspraken met politie en andere instanties. Wanneer er (ook) in groepshuizen wordt gespeeld, zorg er dan voor dat dit in overleg gebeurt met de overige speltakken in verband met hun planning van programma's.

Laat alles schriftelijk vastleggen en zorg voor kopieën.

Denk bij het zoeken naar een locatie aan:

- plattegrond; bekijk de mogelijkheden;
- (openbare) vervoersmogelijkheden; licht de vervoersmaatschappij in;
- sanitaire voorzieningen; er is misschien iets te regelen bij een instantie;
- parkeerruimte voor 'brengers en halers' en andere belangstellenden;
- parkeerruimte voor de deelnemers;
- routebeschrijving; informeer bij de gemeente of ze in die tijd bijvoorbeeld geen wegomleggingen of iets dergelijks hebben.

Informatie naar de groepen

Nodig de groepen uit voor een bespreking van de spelbrochure en de regiodag. Je vindt hiervoor een voorbeelduitnodiging in de bijlagen. Je kunt ook een leuke brief in thema maken.

Bereid het speloverleg zó voor dat de groepen de riddersfeer al proeven. Je kunt bijvoorbeeld de leiding in themakleding ontvangen.

Bespreek naast het thema ook de onderstaande punten. Een aantal ervan kun je al voorbereid hebben.

NB: Vraag de groepen deze regiospelbrochure mee te nemen. Hij is ook naar de groepen gestuurd.

Aandachtspunten speloverleg:

- Bespreken van de punten uit spelbrochure regiospel DWEK 2007.
- Eventueel de spelen al verdelen onder de deelnemende groepen voor de voorbereiding. Wie bereidt welke spelen voor? Denk aan een goede verdeling van de interessegebieden. Zorg dat je voldoende exemplaren hebt van deze brochure of dat je over voldoende kopieën van het hoofdstuk Activiteiten beschikt om dit te bespreken. Op internet kun je de tekst ook vinden: www.scouting.nl, klik op Activiteiten - Programmatips - Regiospelen.
- Locatie: plattegrond en mogelijkheden.
- Overzicht van vervoersmogelijkheden, tijden, e.d.
- Welke groepen nemen deel?
- Hoeveel kinderen kunnen we ongeveer verwachten?
- Hoeveel leiding en andere hulp?
- Inschrijfdatum?
- Benoemen van voorbereidingscommissie(s). Zorg dat de groepen de namen en (mobiele) telefoonnummers krijgen.
- Voorlopige begroting opstellen.
- Deelnemersbijdrage?
- Zijn er eventuele sponsors die aangeschreven kunnen worden?
- Lijst van werkzaamheden.
- Tijdsplanning voorbereiden.
- Publiciteitsplan, in samenwerking met de regiovoorlichter. Denk ook aan het regioblad, regiowebpagina, e.d.
- Het eventueel regelen van de herinneringsbadges. Let op: in elk geval vier weken van tevoren bestellen bij www.scoutshop.nl en/of naambandjes 'Regiospel DWEK 2007 regio...'

- Wat kunnen we doen als het regent?
Huren van een ruimte? Grote groepstenten?
- Afspreken eventuele tweede bijeenkomst voor de puntjes op de i, anders afspreken dat de verdere informatie per e-mail komt. Zijn de e-mailadressen bekend van alle contactpersonen van de groepen?

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 met je regiovoorzitter. Heeft jullie regio nog geen regiovoorzitter? Probeer dan zelf een persbericht te schrijven en dat naar een aantal plaatselijke kranten te sturen. Voorbeelden van persberichten vind je in de bijlagen. De enthousiaste reacties van leiding en jeugdleden maken het verhaal, maar zorg ook dat iemand van de organisatie beschikbaar is die de pers kan rondleiden en te woord staan. Laat dit ook weten aan de mensen die bij de ingang staan om bezoekers en deelnemers te ontvangen.

Aankleding leefgebieden ridders

Ridder Wijstevoet



Deze ridder is een echte avonturier die graag de wereld onderzoekt. Soms die heel grote wereld, maar heel vaak de wereld om zich heen. Natuurlijk is hij geïnteresseerd in de mensen die er wonen. Hij is niet vaak op zijn kasteel, maar trekt er vooral op uit.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Bergachtig;

Woeste rivieren, diepe meren;

Dikke oude bomen;

Geisers en draken.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Avontuur en Andere Wereld.

Ridder Minestroe



Ridder Minestroe krijg je helemaal gek als het om muziek gaat. De mooiste liederen en gedichten kunnen hem helemaal in tranen brengen. Hij is ook heel creatief. Verder houdt hij van tradities, oude gewoonten en verhalen. Hij heeft veel oog voor zaken als belofte en

wet. Hij is een echte Scoutingridder.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Licht;

Grote marktplainen;

Kasteel met heel veel balkons;

Iedere avond muziek, toneel, dus groot feest.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Muziek & Toneel en Scouting.

Ridder Hamerica



Nijptang, hamer, boor, zaag, voor deze stoere, sportieve ridder vormen ze geen enkel probleem. Nee, hij weet overal wat van te maken, hij weet wat hij wil, heeft de raarste ideeën en doet de mooiste uitvindingen.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Klein gebied;

Een kasteel binnen stadsmuren, met een echte tovenaarskamer;

De werkplaats grenst aan het marktplein;

Pas op voor de vele spionnen.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Handigheid en Uitvindingen.

Ridder Spearbael



Met deze ridder moet je echt geen ruzie krijgen! Zo sterk als een os dus. Nee van deze ridder win je het niet als het gaat om kracht. Voor de rest is deze ridder ook wel lief hoor en als jij eerlijk tegen hem bent, dan kun je vast nog wel een

spelletje winnen.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Grote toernooivelden;

Mooie jonkvrouwen en pages;

Veel vlagvertoon en fakkels;

Wapengekletter;

Joelende mensenmassa's.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Sport & Spel en Veilig & Gezond.

Ridder Groenborst



Ridder Groenborst heeft een groen hart. Hij is erg trots op alle natuur in zijn streek en gaat daar heel erg goed mee om. Maar ja, hij gaat er zo goed mee om, dat zijn streek vol staat met allerlei lekkere dingen, zodat hij eigenlijk een beetje te dik

is, die snoeperd.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Grote sappige weilanden;

Heel veel vee;

Ligt aan de rand van het bos;

Van ver ruik je al de lekkerste gerechten zoals gebraden vlees, vers brood, enz.;

Bijna de grootste waterput van het land.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Milieu & Natuur en Eten.

Ridder Braafhart



Door zijn verre reizen door allerlei streken is hij degene die in het land de meeste mensen kan verstaan.

Talen zijn voor deze ridder geen enkel probleem. In de tijd dat hij door allerlei streken zwierf, leerde hij dat hij soms iets moet afstaan

om er iets anders voor terug te krijgen.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Hoge torens rondom zijn kasteel;

Veel boodschappers en herauten;

Ruiters op vurige en snelle paarden;

Struikrovers en herbergen.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Communicatie en Geven & Nemen.

Activiteiten

Per leefgebied staat een aantal suggesties voor opdrachten en spelen uitgewerkt. Ieder leefgebied past bij twee interessegebieden van het DWEK-spel, die de leidraad zijn van wat een ridder allemaal moet kunnen, weten en doen om de punten van de zespuntige ster te bemachtigen. In veel gevallen zijn er minder activiteiten nodig, zodat je zelf de leukste kunt kiezen. Zorg er wel voor dat je zes speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn. We raden aan om per speelveld van ieder leefgebied in elk geval één spel per interessegebied te kiezen. Zie hiervoor het invulschema in de bijlagen. De activiteiten dienen slechts als voorbeeld. Natuurlijk kun je ze uitbreiden of zelfbedachte activiteiten toevoegen.

Leefgebied ridder Wijstevoet



Deze ridder is een echte avonturier die graag de wereld onderzoekt. Soms die heel grote wereld, maar heel vaak de wereld om zich heen. Natuurlijk is hij geïnteresseerd in de mensen die er wonen. Hij is niet vaak op zijn kasteel, maar trekt er vooral op uit.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Bergachtig;

Woeste rivieren, diepe meren;

Dikke oude bomen;

Geisers en draken.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Avontuur en Andere Wereld.

Koningske



Ridder Wijstevoet heeft op zijn reizen gebarentaal geleerd. Wanneer het erg druk is op het kasteel en hij moet weten wat zijn bedienden tegen hem zeggen, kan hij ze door al dat lawaai niet zo goed horen. Gebarentaal komt hem dan goed van pas.

Materiaal

- ☐ krijt of touw

Uitleg

Een speler is de ridder. Die staat tegen de muur. De anderen gaan achter een lijn een tiental meter van de muur af staan en spreken in het geheim af waar ze geweest zijn en wat ze daar hebben gedaan.

Dan gaan ze met zijn allen naar de ridder en zeggen: "Dag ridder." De ridder antwoordt: "Dag kinderen, waar zijn jullie zo lang

geweest?" De spelers geven antwoord. De ridder vraagt dan: "Wat hebben jullie daar zo lang gedaan?" Dan beginnen de anderen allemaal uit te beelden wat ze gedaan hebben. De ridder moet raden. Als hij juist raadt, lopen de spelers snel terug naar hun lijn. De ridder moet proberen iemand te tikken voordat die weer over de lijn is. Wie getikt wordt, is de nieuwe ridder.

Gluren



Een ridder was vroeger ook geheime spion van de koning. Hij moest door sleutelgaten kijken of hij wat kon ontdekken.

Materiaal

- ☐ paneel met een gat erin of een deur met
- ☐ sleutelgat
- ☐ voorwerpen die erachter liggen

Uitleg

De kinderen moeten goed kijken en onthouden wat er achter het gat ligt. Hierna krijgen ze een bepaalde tijd om op te schrijven of te vertellen wat ze hebben gezien. Wie heeft de meeste voorwerpen onthouden?

Stenen gooien



Vroeger jaagden de mensen met een slinger en een steentje. Een slinger is een stukje leer met een lus aan het einde waar je een glad en plat steentje in legt. Zo kon je het wild waarop je aan het jagen was neerleggen, maar ook je tegenstander. Ook schoten mensen met enorme katapults met grote stenen op de kastelen en burchten. De ridders moesten wel heel goed kunnen richten.

Materiaal

- ☐ torens gemaakt van kokers
- ☐ steentjes

Uitleg

Kinderen proberen de torens om te gooien met de steentjes. Ze gaan steeds verder weg staan.

Een ridder met pech op reis



Tijdens een woeste storm staat het witte schuim op de golven. Ridders zijn bang voor dit weer omdat er dan wel eens schepen omslaan. De harnassen zijn erg zwaar, zwemmen is onmogelijk. Vaak slaan er spullen overboord. De ridders zijn de strandjutters voor en gaan kijken of ze spullen kunnen terugvinden.

Materiaal

- ☐ voorwerpen voor in het sop
- ☐ bak met zeepsopwater
- ☐ blinddoeken

Uitleg

In een bak met sop liggen voorwerpen. De ridders staan geblinddoekt een stukje verderop. Om de beurt mogen ze naar de bak komen. Ze mogen een minuut of een halve minuut voelen wat er tussen de golven in het ruime sop drijft. De spelleider onthoudt voor iedere ridder hoeveel voorwerpen goed geraden zijn.

Als iedere ridder aan de beurt is geweest, bepaalt de spelleider wie gewonnen heeft en toont hij wat er echt in het ruime sop dreef.

Variatie: Je kunt ook laten voelen met blote voeten.

Tips

- Veel voorwerpen voelen heel anders aan als ze in het sop liggen. Probeer dus eerst zelf wat voorwerpen uit voordat je dit spel doet. Bijvoorbeeld: een gummetje, een blad, een kurk, enz.
- Vergeet niet dat sommige zaken oplossen in water.
- Bewaar de voorwerpen van tevoren in een plastic zak.

Om het spel wat vlotter te laten verlopen, kun je de groep splitsen in kleinere groepjes. Je hebt dan wel meerdere sets voorwerpen nodig.

De zevenkoppige draak



Op een van zijn vele reizen heeft ridder Wijstevoet oog in oog gestaan met een zevenkoppige draak die met zijn eigen koppen aan het vechten was.

Materiaal

- ☐ geen

Uitleg

Alle kinderen vormen een lange rij. Het voorste kind is de kop van de draak die de achterste kop wil verslaan. Het voorste kind moet dus proberen degene die achteraan staat te tikken. De andere kinderen helpen om dit te voorkomen. Als het is gelukt, wordt er van plaats gewisseld zodat iedereen een keer vooraan en achteraan heeft gestaan. Tijdens het spel mag de rij niet loslaten.

Het breekpunt van water



Tijdens hun reizen moesten de ridders soms vissen vangen met een steen. De ridders kennen het breekpunt van water. Dit betekent dat ze weten hoe de steen in het water van richting verandert. De kinderen zijn natuurlijk ook prima vissers.

Materiaal

- ☐ bak of emmer
- ☐ water
- ☐ plaat met vissen
- ☐ platte stenen

Uitleg

Teken op de plaat een aantal vissen met getallen en leg die in de bak met water. Laat de kinderen om de beurt hun steentjes gooien. Elke vis heeft een bepaalde score. Wie haalt de hoogste?

Leefgebied ridder Minestroe



Ridder Minestroe krijg je helemaal gek als het om muziek gaat. De mooiste liederen en gedichten kunnen hem helemaal in tranen brengen. Hij is ook heel creatief. Verder houdt hij van tradities, oude gewoonten en verhalen. Hij heeft veel oog voor zaken als

belofte en wet. Hij is een echte Scoutingridder.
Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Licht;

Grote marktplaatsen;

Kasteel met heel veel balkons;

Iedere avond muziek, toneel, dus groot feest.

Bijbehorende activiteiten:

Muziek & Toneel en Scouting.

Het burchtconcert



Als het winter werd, gingen de luiken voor de openingen, glazen ramen waren er nog niet. Het werd dus heel donker in de burcht. De ridders brachten hun avonden door met spelletjes en met zingen. Als er geen rondreizende troubadour was, deden ze dit zelf.

Materiaal

- ☐ kaartjes met titels van liedjes
- ☐ muziekinstrumenten

Uitleg

Een kind fluit, tikt of neuriet een liedje. De anderen moeten raden welk lied het is.

De buidel van Minestroe



Ridders hadden hun geld in een buidel aan de riem hangen. Hier kunnen de kinderen er zelf een maken.

Materiaal

- ☐ een mal
- ☐ perforator
- ☐ touwtjes
- ☐ edelsteentjes o.i.d.

Uitleg

Teken op stof een cirkel, ongeveer ter grootte van een bord. Knip de cirkel uit en perforeer gaatjes in de rand van de stof. Rijg een koord door die gaatjes en maak aan het einde van het koordje een mooie knoop. Vul de buidel met edelstenen. Bij Blokker of in een tuincentrum zijn mooie plastic steentjes te koop.

Test eerst zelf even of het goed gaat met de stof

Kompastwister



Sommige kastelen kunnen hun poort beter op het noorden hebben, bij andere is het gunstig de meeste ramen op het zuiden te hebben. Om dit goed te ontdekken, hebben ridders iets slims ontwikkeld.

Materiaal

- ☐ kompasroos op de grond getekend

Uitleg

Voor ieder groepje is er een kompasroos met acht of zestien windstreken op de grond getekend. Ieder kind van het groepje krijgt een nummer. De spelleider noemt nu een nummer. Ook zegt hij links of rechts en hand of voet. Ten slotte noemt hij de windstreek. Bijvoorbeeld: nummers 4, linkerhand op zuidoost. Of: nummers 2 rechtersoort op west. Dit is een leuke manier om aan de slag te zijn met de windstreken.

Belofte maakt ...



Ridders kunnen heel goed hun belofte houden. Weten de kinderen nog welke belofte zij deden toen ze bij Scouting kwamen?

Materiaal

- ☐ belofte van welpen, kabouters, esta's en dolfijnen op karton; verknip die kartonnen tot losse puzzelstukken
- ☐ een start- en eindpunt bij de estafettevariante

Uitleg

Op signaal proberen de kinderen de beloftepuzzel zo snel mogelijk te leggen. Je kunt er ook een estafette van maken. Als extra onderdeel kun je de kinderen vragen om een nieuwe moderne belofte te maken.

Flessencarillon



Ridder Minestroe is helemaal gek van muziek maken. In het kasteel had hij ook een flessencarillon gemaakt. Wie kan er net als hij mooie liedjes op spelen?

Materiaal

- ☐ water
- ☐ lege glazen flessen
- ☐ touw om de flessen aan op te hangen
- ☐ een stellage om de flessen aan op te hangen
- ☐ twee zachte trommelstokken

Uitleg

Vul de flessen met verschillende hoeveelheden water om de juiste toonhoogte te krijgen. Iedereen mag nu proberen een liedje te

spelen. Vader Jacob is een favoriet lied van ridder Minestroe en ook gemakkelijk te leren.

De riddersgalerij



In de kastelen hangen vaak portretgalerijen van alle belangrijke ridders in de familie.

Portretten van de kinderen - de nieuwe ridders! - horen daar nu ook te hangen!

Materiaal

- ☐ A4-papier
- ☐ verf, stiften, wasco
- ☐ kwasten
- ☐ lange sisallijn of muur/wand om portretten aan op te hangen

Uitleg

De kinderen maken een mooi zelfportret en hangen dat in de portrettengalerij. Aan het eind van de dag zien ze dat er heel veel portretten zijn bijgekomen in het kasteel.

Variatie: De kinderen maken een portret van een van de groepsleden. Zorg dan wel dat er van iedereen van het groepje een portret wordt gemaakt.

Het levende schilderij



Ridder Minestroe wordt ook veel gevraagd om schilderijen van hele families te maken.

Materiaal

- ☐ grote schilderijlijst gemaakt van panlatten of pionierpalen die je rechtop neerzet. Goed stutten! Je kunt de lijst mooier maken door er purschuim op te spuiten en dit goud te verven
- ☐ verkleedkleden en attributen uit de riddertijd

Uitleg

Laat iedereen riddertijd kleding aantrekken en zoek samen een of meer attributen uit die op het schilderij moeten komen. Maak nu samen een mooie opstelling achter de lijst van het schilderij.

Wanneer de spelleider een teken geeft moeten ze deze opstelling een minuut volhouden zonder te bewegen. Het leukste is natuurlijk dat er ook een foto van gemaakt wordt die later op de regio-site (of elders) te zien is.

Leefgebied ridder Hamerica



Nijptang, hamer, boor, zaag, voor deze stoere, sportieve ridder vormen ze geen enkel probleem. Nee, hij weet overal wat van te maken, hij weet wat hij wil, heeft de raarste ideeën en doet de mooiste uitvindingen.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Klein gebied;

Een kasteel binnen stadsmuren, met een echte tovenaarskamer;

De werkplaats grenst aan het marktplein;

Pas op voor de vele spionnen.

Bijbehorende activiteitsgebieden:

Handigheid en Uitvindingen.

Spijkerpoepen



Dit is een spelletje dat de ridders vaak spelen. Het kwam ook voor in de eerste highland-games.

Materiaal

- ☐ touw
- ☐ spijkers
- ☐ (pet-)fles met laagje zand erin

Uitleg

Om de beurt proberen de spelers een spijker aan een touw dat achter aan de riem/broek is bevestigd in een fles te krijgen. De spelers mogen hun handen niet gebruiken.

Variatie: Je kunt het ook iedereen tegelijk laten proberen in een kring. Degene die het eerste de spijker in de fles heeft, is winnaar.

Spijkerslaan



De ridders moesten vaak lang wachten tijdens het passen van het harnas en tijdens de toernooien. Ridder Hamerica heeft daar het spel Spijkerslaan voor bedacht.

Materiaal

- ☐ een groot blok hout
- ☐ hamer(s)
- ☐ spijkers
- ☐ eventueel pleisters (let op de veiligheid!)

Uitleg

De ridders gaan met hun groepje in een rij achter het houtblok staan. Om de beurt slaan ze met de hamer op de spijker. Het groepje moet drie spijkers helemaal in het houtblok slaan. Hoeveel slagen zijn daarvoor nodig?

Je kunt ook iedereen een eigen spijker geven en laten tellen hoeveel keer er geslagen moet worden.

Op de bodem van de put



Water kwam in die tijd uit een rivier, meer of uit een put. Die put werd ook wel eens gebruikt voor het verstoppertje van kostbaarheden. De metalen kostbaarheden moesten met een magneet uit de put gehaald worden.

Materiaal

- ☐ waterput gemaakt van twee of drie hoepels met daarom heen karton of gaas met papier-maché
- ☐ grote magneet
- ☐ metalen voorwerpen
- ☐ stopwatch
- ☐ touw waar magneet aan vast zit
- ☐ een vangnet aan een stok om de voorwerpen in op te vangen

Uitleg

Probeer zo snel mogelijk alle kostbaarheden van de ridder uit de put te krijgen.

Ten aanval



De burcht wordt aangevallen en de mensen moeten zich verdedigen. De kinderen slaan een kogel de lucht in, die ze zelf - of iemand anders van het groepje - moeten proberen op te vangen.

Materiaal

- ☐ een kleine wip
- ☐ een negerzoen per kind of pittenzakje

Uitleg

De kinderen slaan een kogel met de wip de lucht in. Daarna proberen ze die kogel te vangen.

Merlijnsrace



Hamerica heeft samen met Merlijn, de raadgever, weer eens wat bedacht in de geheimzinnige torenkamer. De ridders moeten hun helpen hun ronde toverballen naar de mestvaalt te brengen want ze zijn mislukt. Nu mag je die toverballen niet met je handen aanraken want dan stinkt de rest van de maand eraan.

Merlijn heeft ontdekt dat je geen problemen zult hebben als je het met je neus doet.

Materiaal

- ☐ voor ieder groepje een bal
- ☐ een parcours

Uitleg

De ridders stellen zich in groepjes op aan het begin van het parcours. Per groepje krijgen ze een bal. Na het startsein beginnen de eerste spelers van het groepje de bal met hun neus over het parcours te duwen. Komen ze er met hun handen aan, dan zijn ze af en moeten ze opnieuw beginnen. Het groepje dat als eerste het parcours aflegt, is winnaar.

Variatie: Laat het parcours afleggen in tweetallen met de bal tussen twee hoofden geklemd.

Lucifers leggen



Een echt spelletje dat in de wintermaanden in de kasteelkeuken werd gespeeld. Je moet er wel handig voor zijn.

Materiaal

- ☐ fles
- ☐ doosje lucifers
- ☐ stopwatch

Uitleg

De ridders moeten binnen een bepaalde tijd om de beurt zoveel mogelijk lucifers op de hals van een fles proberen te leggen zonder dat ze eraf vallen. Het aantal lucifers dat na een of twee minuten nog op de hals van de fles ligt, telt.

Toren van meel



Ridder Hamerica is heel handig en geduldig. Bij het torenspel dat hij heeft geleerd van een vreemde tovenaars, komt dit goed van pas.

Materiaal

- ☐ meel
- ☐ muntjes
- ☐ een mok
- ☐ diepe borden
- ☐ messen
- ☐ tafel

Uitleg

Laat ieder groepje of ieder tweetal een mok met meel vullen en stamp het goed aan. Keer de mok om op een diep bord. Als het goed is, ontstaat een torentje van meel. Stort het in, stamp het meel dan beter aan. Leg een muntje bovenop het torentje. De spelers mogen nu om de beurt met een mes van boven naar beneden een plakje van het torentje afsnijden. De ploeg waarbij het torentje het langst blijft staan, wint. Plakjes die niet helemaal van boven naar beneden gesneden zijn, tellen niet en moeten opnieuw.

Tip: Zet het bord midden op een tafel, dan kun je het meel opnieuw gebruiken.

Moeren-en-schroevenspel



De bak van de smid is gevallen en nu ligt alles door elkaar. De kinderen help de smid want anders is hun harnas niet op tijd klaar.

Materiaal

- ☐ blinddoeken
- ☐ zakjes met bouten en moeren

Uitleg

De ridders worden in groepjes verdeeld en geblinddoekt. Elk groepje krijgt een zak met schroefjes en moertjes van verschillende dikten. Deze moeten op elkaar gedraaid worden.

Welk groepje is het eerste klaar? Of welk groepje maakt de meeste goede combinaties binnen een bepaalde tijd?

Leefgebied ridder Spearbael



Met deze ridder moet je echt geen ruzie krijgen! Zo sterk als een os dus. Nee van deze ridder win je het niet als het gaat om kracht. Voor de rest is deze ridder ook wel lief hoor en als jij eerlijk tegen hem bent, dan kun je vast nog wel een spelletje winnen.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Grote toernooivelden;
Mooie jonkvrouwen en pages;
Veel vlagvertoon en fakkels;
Wapengekletter;
Joelende mensenmassa's.

Bijbehorende activiteitsgebieden:

Sport & Spel en Veilig & Gezond.

Ringsteken



Een geliefde zomersport voor ridders en jonkvrouwen was ringsteken. Het leuke is dat tegenwoordig het ringsteken nog steeds wordt beoefend.

Materiaal

- ☐ een waslijn
- ☐ wasknijpers
- ☐ ringen
- ☐ bezemsteel of lange bamboestok

Uitleg

Span een waslijn. Hang hier ringen aan op met wasknijpers. Laat de ridders bij elkaar op de rug zitten (ridder te paard) en met een lans (bezemsteel of bamboestok) ringsteken.

Pas op voor de Exploreuzen



De ridders waren niet alleen bezig met het jagen op draken en bevrijden van jonkvrouwen uit de armen van slechte ridder. Ze gingen ook op jacht naar de reuzen in de bergen.

Materiaal

- ☐ twee blinddoeken
- ☐ kriet of touw om het speelveld aan te duiden

Uitleg

In het duidelijk afgebakende speelveld zitten de spelers op de grond. Zij zijn de Exploreuzen. Twee spelers worden geblinddoekt. Alvorens ze van start gaan, worden ze door de spelbegeleider enkele malen rondgedraaid. Los van elkaar moeten ze proberen door het bos met slapende Exploreuzen te lopen. Goed oppassen, want bij de minste aanraking explodeert zo'n reus! Dan maakt hij een enorm geluid. Als de spelbegeleider een teken geeft, moeten

de twee geblinddoekte spelers stilstaan. Op dat moment is er een aardbeving en dan rollebollen alle Exploreuzen over de grond, tot ze op een heel andere plaats liggen.

Lukt het de twee spelers om door het bos te komen zonder een reus te laten exploderen?

Molenaarsspel

Een molenaar deed zwaar werk en moest elke dag veel zware zakken naar zijn paard en



wagen dragen. Onderweg kwam hij vaak hindernissen tegen die hij moest nemen met die zware zakken meel.

De molenaar moest echt hard werken voor zijn boterham. Kunnen de ridders de molenaar helpen, dan verdienen ze ook een boterham.

Materiaal

- ☐ zakken gevuld met meel; zand in jute zakken is het mooist
- ☐ stopwatch of horloge
- ☐ parcours

Uitleg

Het molenaarsspel is een estafette met zakken meel van ongeveer 10 kilo per stuk. De kinderen lopen een parcours met hindernissen waar ze overheen of onderdoor moeten. De estafette gaat op tijd. De tijd begint te lopen bij het eerste kind en wordt stopgezet zodra het laatste kind over de finish komt. Wie is het snelst en het sterkst?

Burcht bouwen



De ridders hebben altijd haast als er een nieuw kasteel neergezet moet worden.

Materiaal

- ☐ lege dozen in alle soorten en maten

Uitleg

Deel een groepje in tweeën en laat ze zo snel mogelijk een kasteel bouwen. Pas als het groepje door de poort naar binnen gaat, stopt de tijd.

Wie redt mij uit de toren?



Als ridder moet je heel erg lenig zijn om door de doornstruiken te sluipen op je paard en dit ook nog snel te doen. De jonkvrouw moet uit de toren van een vijandelijke ridder worden

bevrijd.

Materiaal

- ☐ parcours
- ☐ stokpaardje

☐ pop (jonkvrouw)

Uitleg

Zet een parcours uit, met aan het eind een jonkvrouw (pop) op een stoel. Laat de kinderen met een stokpaardje het parcours afleggen. De eerste van het groepje haalt de jonkvrouw op en geeft haar aan de volgende in de rij. Deze legt het parcours met de jonkvrouw af en geeft haar aan de volgende. Als de laatste het parcours heeft afgelegd, is de jonkvrouw bevrijd.

Variatie: Ieder kind legt het parcours af met het stokpaard en zodra de jonkvrouw is gezoend (aangeraakt) stopt de tijd. Wie is het snelst?

De kogelroof



Twee groepen ridders hebben allebei te weinig kogels. Ze willen iets doen wat eigenlijk van de koning niet mag: ze willen gaan stelen bij de andere ridders maar sturen eerst een spion.

Materiaal

- ☐ bal

Uitleg

In het midden van een kring ligt een kogel. Een van de spelers, de spion, wordt weggestuurd. Intussen wijst de spelleider een ridder aan. De spion komt terug en probeert de kogel te pakken. Hij weet niet wie de ridder is. Zodra de spion de kring binnenstapt, mag de ridder opstaan om hem te tikken. Als de spion met de kogel weer buiten de kring weet te komen zonder dat de ridder hem tikt, heeft hij gewonnen. Hij moet de kring door de zelfde opening verlaten als hij binnenkwam.

Lopende band



Al die zware stenen voor de bouw van het nieuwe kasteel moeten versjouwd worden. De ridders hebben daar wel een heel handige manier voor.

Materiaal

- ☐ geen

Uitleg

Maak twee rijen spelers die tegenover elkaar staan. De spelers pakken elkaar stevig bij de polsen vast. Leg nu een speler voorzichtig boven op de rij van armen. Langzaam husselt de groep deze speler naar voren. Als de speler aan het einde is, blijft hij daar staan om met de volgende een nieuw koppel te vormen.

Zorg ervoor dat iedereen een keer aan bod komt. Neem rustig de tijd voor dit spel, maak er geen wedstrijd van.

Tip: Laat het kind dat op de armen ligt de schoenen uitdoen!

Wat is gezond?



Als ridder moet je goed weten wat gezond is en wat niet. Zeker als je op reis gaat, is het niet handig als je ziek wordt.

Materiaal

- ☐ grote vellen papier of een behangrol
- ☐ oude tijdschriften
- ☐ lijm of behangplaksel
- ☐ lijmkwastjes

Uitleg

Laat de kinderen per groepje een collage maken van goede, gezonde en van slechte dingen. Ze kunnen de plaatjes, foto's en tekeningen uit de oude tijdschriften scheuren of knippen.

De gewonde ridder



Ridders moeten tijdens het reizen elkaar ook kunnen helpen als ze gewond zijn.

Ridder Spearbael leert andere ridders hoe dit moet.

Materiaal

- ☐ kleine EHBO-opdrachten zoals mitella leggen, klein verband, splinter, teek
- ☐ EHBO-materiaal

Uitleg

De spelleider leest een opdracht voor. Wie weet wat hij moet doen? Kun je het ook voordoen? Natuurlijk wil de spelleider wel even helpen of uitleg geven.

Leefgebied ridder Groenborst



Ridder Groenborst heeft een groen hart. Hij is erg trots op alle natuur in zijn streek en gaat daar heel erg goed mee om. Maar ja, hij gaat er zo goed mee om, dat zijn streek vol staat met allerlei lekkere dingen, zodat hij eigenlijk een beetje te dik is, die snoeperd.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Grote sappige weilanden;

Heel veel vee;

Ligt aan de rand van het bos;

Van ver ruik je al de lekkerste gerechten zoals gebraden vlees, vers brood, enz.;

Bijna de grootste waterput van het land.

Bijbehorende activiteitsgebieden:

Milieu & Natuur en Eten.

Prinses op de erwt



De koning had een dochter met heel gevoelige billen. Daarom moest de prinses een zeer goede stoel hebben. Lag er een stofje op de zitting van de stoel, dan had ze er meteen last van.

De kinderen moeten aantonen dat ze ook gevoelige billen hebben, zodat ze kunnen meehelpen een stoel voor de prinses te vinden.

Materiaal

- ☐ drie stoelen
- ☐ theedoeken
- ☐ erwt of steentje

Uitleg

Zet drie stoelen naast elkaar met een theedoek over de zitting. Leg onder een van de theedoeken een steentje of een harde erwt. De kinderen moeten om de beurt op de stoelen plaatsnemen en aangeven op welke stoel de erwt ligt. Na ieder kind wordt de erwt opnieuw verstopd op een stoel.

Herbergierspel



Vroeger werd er in herbergen veel om geld gedubbeld. De boeren en de smid vergokten en verdronken vaak al hun geld dat ze met moeite verdiend hadden. Heel soms wonnen

ze een groot bedrag, maar dat kwam slechts zelden voor. Ook ridders konden er wat van.

Materiaal

- ☐ dukaten
- ☐ dobbelstenen
- ☐ bak waarin gedubbeld kan worden

Uitleg

Het herbergierspel is een gokspel waarmee de kinderen dukaten kunnen winnen of verliezen. Elk kind krijgt tien dukaten. Het kind dat aan de beurt is, bepaalt de inzet en geeft aan of het even of oneven zal gooien. Daarna mag het gooien met twee dobbelstenen. Heeft het goed gegokt, dan wordt de inzet verdubbeld. Bij foutief gokken, gaat de inzet verloren. Elk kind mag drie keer gokken. Daarna worden alle dukaten bij elkaar opgeteld. Wie heeft de meeste dukaten over?

De inwendige mens



Kinderen versieren hun eigen schild (cake) en verorberen het daarna.

Materiaal

- ☐ plakjes cake
- ☐ messen
- ☐ lekkere eetbare dingen waarmee je kunt versieren, bijvoorbeeld hagelslag, chocopasta, M&M's, enz.
- ☐ slagroom of suikerlijm (poedersuiker met een beetje water)
- ☐ bordjes van plastic of papier
- ☐ tafel met eventueel plastic tafelkleed
- ☐ water en handdoeken voor handen wassen

Uitleg

Laat iedereen een schild snijden van het plakje cake. De restjes eten ze natuurlijk meteen op. Vervolgens doen ze er suikerlijm of slagroom op en versieren ze het met lekkere dingen. Water en handdoeken zijn er om de handen te laten wassen.

De zilversmid



De jonkvrouwen hielden net als ridder Groenborst heel erg van mooie (en lekkere) kettingen. De kinderen mogen een ketting voor zichzelf maken.

Materiaal

- ☐ Nibbit-chips
- ☐ dropveter
- ☐ eventueel een medaillon van aluminiumfolie met een smile-drop erin

Uitleg

Laat de kinderen van de materialen een ketting maken.

In het donkere bos



De bomen staan in dit deel van het bos zo dicht op elkaar dat niemand elkaar meer kan zien. Hoe vinden ze elkaar? De ridders hebben afgesproken in groepjes op weg te gaan en een geheim geluid te maken. Ze moeten elkaar vinden door middel van het geluid.

Materiaal

- ☐ kaartjes met afbeeldingen van dieren er op
- ☐ eventueel blinddoeken

Uitleg

Voor dit spel is een aantal kaarten met afbeeldingen van dieren nodig. Elk dier moet een paar keer op de kaarten voorkomen. Elke ridder krijgt een kaart, maar mag de voorkant met het dier nog niet bekijken. Als alle ridders een kaart hebben, mogen ze worden omgedraaid. Iedereen maakt dan het geluid van het dier dat op die kaart staat en moet al rondlopend de andere ridders vinden die het zelfde dier hebben.

Welke ridders hebben elkaar het eerst gevonden?

Variatie: De ridders worden geblinddoekt zodat ze niets of niemand meer kunnen zien in het bos.

Spinnenwebspel



Spinnen zijn nuttige dieren in een kasteel. Ridder Groenborst heeft veel oog voor de natuur. Zijn vriend de spin is zijn web kwijt, de kinderen helpen het te vinden.

Materiaal

- ☐ een paar bollen wol

Uitleg

De ridders gaan in een kring staan. Een van hen heeft een bol wol in zijn handen en houdt het einde hiervan goed vast. Daarna zegt de ridder: "Ik ben ridder... en ik gooi de spin naar ridder ..." De ridder noemt een naam en gooit dan de bol wol naar de genoemde ridder toe. Deze vangt de bol op en gooit de bol weer naar een volgende ridder maar houdt de draad vast. Zo ontstaat langzaam maar zeker een heel spinnenweb van wol.

Vla voeren



Ridder Desnelsteniet en ridder Heeftnooithaast hebben honger maar zitten al in hun harnas. Ze moeten geholpen worden met eten.

Materiaal

- ☐ lepels
- ☐ bakjes of pannen
- ☐ blinddoeken of dassen
- ☐ vla
- ☐ vuilniszakken met gaten erin geknipt waar de armen doorheen kunnen
- ☐ bezem of dweil?
- ☐ plastic op de grond

Uitleg

Alle kinderen zitten om een tafel. Ze zijn geblinddoekt en hebben een vuilniszak aan. De helft van het aantal kinderen heeft een lepel in de hand. De andere helft zit er tegenover. In het midden staat een pan of een schaal die gevuld is met vla. De kinderen met een lepel proberen een lepel vol uit de pan te nemen en die aan de andere speler tegenover zich te voeren. Deze mag niet helpen met de handen. Het geeft wel wat rommel, maar de lol is des te groter.

Zout en ei



Een spelletje uit de keuken.

Materiaal

- ☐ ei
- ☐ zout
- ☐ schoteltje, bord
- ☐ theelepeltje

Uitleg

De ridders zitten rond een tafel. Midden op de tafel staat een bord met een bergje zout. Boven op het bergje zout ligt een ei. De spelers moeten nu een voor een met een theelepeltje zout van het bord op een schoteltje scheppen. Wanneer het ei beweegt, is de speler af.

Natuur-ren-je-rot



Ridder Groenborst weet heel veel over de natuur. Wat weten de kinderen ervan?

Materiaal

- ☐ vragen over natuur en milieu
- ☐ bordjes met A, B of C
- ☐ startlijn

Uitleg

Er hangen drie bordjes met A, B en C. De spelleider leest een voor een de vragen op. De kinderen rennen vanaf de startlijn naar het juiste antwoord. Als iedereen bij een bordje staat, wordt het goede antwoord voorgelezen. Voor het juiste antwoord krijgen de kinderen punten. De vragen gaan natuurlijk allemaal over de natuur.

Leefgebied ridder Braafhart



Door zijn verre reizen door allerlei streken is hij degene die in het land de meeste mensen kan verstaan. Talen zijn voor deze ridder geen enkel probleem. In de tijd dat hij door allerlei streken zwierf, leerde hij dat hij soms iets moet afstaan

om er iets anders voor terug te krijgen.

Kenmerkend voor de sfeer in zijn streek:

Hoge torens rondom zijn kasteel;
Veel boodschappers en herauten;
Ruiters op vurige en snelle paarden;
Struikrovers en herbergen.

Bijbehorende activiteitengebieden:

Communicatie en Geven & Nemen.

Spokentijd



Spookt het echt in dit kasteel of lijkt het maar zo? Kunnen de ridders de geluiden herkennen?

Materiaal

- ☐ diverse materialen waarmee je een geluid kunt maken zoals lege flessen, pannendecksels, grind in een bak, kranten, kettingen, stokjes
- ☐ kaartjes met daarop deze verschillende geluiden
- ☐ blinddoek

Uitleg

Een ridder wordt geblinddoekt, de andere ridders maken het geluid dat op een kaartje staat. Wordt het geluid herkend? Iedereen mag het een keer proberen.

Variatie: Je kunt ook geluiden opnemen en die laten horen. De kinderen moeten nu met elkaar of afzonderlijk raden om welke geluiden het gaat.

Tip: Ga na of er stroom aanwezig is. Denk anders aan batterijen!

Gevangen in het kasteel



De gevangenis was in de kerker onderin het kasteel. De gevangenen zaten vaak vast aan de muur of hadden een grote ijzeren bal aan hun enkel. Deze gevangenen willen

graag ontsnappen.

Materiaal

- ☐ ballonnen
- ☐ stukjes sisaltouw

Uitleg

Blaas de ballonnen op, bevestig hier een stukje touw aan. Laat de kinderen het touw om

hun enkel vastbinden. De gevangenen willen hun kogel zo lang mogelijk heel houden. Ze zijn namelijk bang dat ze anders nog langer in de gevangenis moeten zitten. Bij elkaar proberen ze de ballonnen (de ijzeren bal) kapot te trappen. Wie het langst zijn ballon heel houdt, is winnaar.

Ratten en raven



 Ratten en raven kwamen in en rond het kasteel voor. Om de mensen te waarschuwen voor deze vaak niet geliefde dieren werd er hard geroepen zodat ze konden wegrennen of de beesten konden vangen.

Materiaal

- ☐ speelveld met een middenlijn en twee honklijnen

Uitleg

De groep wordt verdeeld in twee partijen of je laat twee groepjes tegen elkaar spelen. De spelers van elke partij staan naast elkaar op een rij, de twee ploegen staan ruggelings midden in het speelveld. Op gelijke afstand van elke ploeg is een honklijn gemaakt, achter die lijn zijn de spelers van de desbetreffende ploeg vrij. De ene ploeg wordt aangewezen als de ratten, de andere als de raven. Roept de spelleider: "Raven" dan moeten de ratten zich snel omdraaien en proberen de raven te tikken, voor zij erin geslaagd zijn om de ravenhonklijn te bereiken. Wordt er "Ratten" geroepen, dan proberen de raven de vluchtende ratten te tikken.

De spelleider houdt, als hij roept, de 'r' lang aan zodat de spelers in spanning blijven wat er zal komen, dus: "Rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrraven!" Roept hij in plaats van raven en ratten iets anders, bijvoorbeeld "Rossen", dan blijft iedereen staan. Punten krijgt de partij als deze spelers van de tegenpartij weet te tikken of als een tegenspeler bij andere woorden dan ratten en raven toch wegloopt.

Ravennest

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

RAVEN

RATTEN

Rattenneest

Uit de knoop



Ja hoor, het is weer zover: alle touwen zitten weer in de knoop. Er is een ridder die ze vast heel erg goed uit de knoop kan halen.

Materiaal

- ☐ geen

Uitleg

Een ridder is de ontknoper. De andere ridders steken hun handen omhoog en lopen naar elkaar toe. De ridders pakken willekeurig twee handen vast, zodat een mooie chaos ontstaat. De knoop wordt op een punt door de spelleiding losgehaald. Opdracht voor de ontknoper is nu, om zonder dat de handen loslaten, de knoop te ontwarren.

De rivier stroomt over



De rivier stroomt over en alle ridders staan op een steen. Het water stijgt, hoeveel ridders blijven er staan?

Materiaal

- ☐ een of meer kranten van gelijk formaat

Uitleg

Een groepje heeft maximaal zes spelers. Deel anders de groep in tweeën. Per groepje mogen de spelers op een opgevouwen krant gaan staan. Hierna vouwt de spelleiding de krant dubbel en mogen ze er weer op gaan staan, enz.

Wat is het kleinste stukje steen (krant) waar de ridders op kunnen staan met elkaar?

Glimlach overgooien



De Dag van de Lach is een beroemd ridderfeest. Daarnaast wordt deze dag ook gebruikt in de geneeskunde om iemand die somber is aan het lachen te krijgen.

Ridders moeten ook weten wanneer ze niet mogen lachen, tijdens het Feest van de Traan bijvoorbeeld.

Materiaal

- ☐ geen

Uitleg

De kinderen gaan met een ernstig gezicht in een kring zitten. Een persoon heeft de glimlach en dat mag aan het gezicht te zien zijn. Hij doet de handen voor zijn gezicht. Als hij ze er weer voor vandaan haalt, gooit hij de glimlach naar iemand anders in de kring. Deze vangt de glimlach op en gaat meteen glimlachen. De

persoon die gegooid heeft, is nu weer ernstig. Houdt iedereen dit vol?

Schreeuwspel



Terwijl de wapens en de harnassen tegen elkaar slaan, moeten de ridders proberen berichten aan elkaar door te geven.

Materiaal

- ☐ een aantal berichten om door te geven
- ☐ eventueel een aantal materialen waarmee je flink lawaai kunt maken

Uitleg

Verdeel de groep in tweeën. De ene groep moet het bericht proberen door te geven, de andere groep maakt het lawaai. Een ridder uit het eerste groepje is de zender die een bericht wil doorgeven aan de andere ridders van hetzelfde groepje.

Het andere groepje ridders staat tussen de zender en ontvangers in en probeert door veel lawaai te maken te verhinderen, dat zij het bericht kunnen verstaan. Ze dienen dus als een soort stoorzender. Lukt dit toch, dan wordt er gewisseld. Gebruik voor dit spel korte boodschappen. Het is in ieder geval een heerlijk spel om eens af te reageren. Dit spel wordt ook wel eens 'stoorzender' genoemd.

Drakenschrift ontcijferen



De ridders moeten wel eens in het geheim berichten aan elkaar doorgeven. Ze gebruiken dan geheimschrift. Kunnen de kinderen dit bericht ontcijferen?

Materiaal

- ☐ geheimschrifttekst van drakenkoppen

Uitleg

Laat de kinderen een bericht ontcijferen dat de ridders naar elkaar hebben gestuurd.

Elke letter is een drakenkop met een aantal kiezen en tanden. De hoeveelheid hangt af van het nummer van het alfabet dat de letter heeft: a = 1, b = 2, ... z = 26 tanden en kiezen in de drakenkop.

Bijlage 1

Kruistabel spelen en interessegebieden DWEK

[illegible]

Bijlage 2

Checklist grotere activiteiten

De activiteiten die in het stappenplan aan de orde komen, hebben betrekking op de perioden voorafgaand aan, tijdens en na de activiteit. In deze bijlage brengen we alle voorkomende activiteiten onder in vier onderdelen: interne organisatie, externe organisatie, 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 welk 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, enz.;	☐	☐	☐	
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 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 ontbreken?	☐	☐	☐	
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?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Medewerkers				
Is er iemand aangesteld 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 andere verenigingen en clubs benaderd?	☐	☐	☐	
Zijn oproepen geplaatst in Scouting Magazine 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 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 doelgroepanalyse gemaakt?	☐	☐	☐	
Zijn de doelgroepenkenmerken omschreven?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld van welke communicatiekanalen de doelgroep(en) gebruikmaken?	☐	☐	☐	
Is vastgesteld waar en hoe de doelgroep te bereiken is?	☐	☐	☐	
Is bepaald wat er geregeld moet worden voor de 'bijzondere' groepen, bijvoorbeeld kinderen met een beperking?	☐	☐	☐	
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, bijvoorbeeld aan T-shirt of button?	☐	☐	☐	
Na afloop				
Zijn de medewerkers bedankt?	☐	☐	☐	
Is er een evaluatiemethode vastgesteld?	☐	☐	☐	
Is de interne organisatie geëvalueerd?	☐	☐	☐	
Sloegen de activiteiten aan bij de doelgroep(en)?	☐	☐	☐	
Is de tijdsplanning aangehouden?	☐	☐	☐	
Is het onderdeel medewerkers geëvalueerd?	☐	☐	☐	
2 Externe organisatie				
Vooraf				
Is de datum van de activiteit vastgesteld en gecontroleerd op overlappende activiteiten, schoolvakanties en dergelijke?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
Is de datum doorgegeven in de regio, aan de landelijke organisatie en eventueel aan 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 verantwoordelijken aangesteld?	☐	☐	☐	
Zijn de activiteiten verdeeld?	☐	☐	☐	
Is de programmering van de activiteit gereed?	☐	☐	☐	
Is de programmering in thema, uitdagend 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?	☐	☐	☐	
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;	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
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 gebruikmaakt van materiaal waar BUMA-rechten op rusten, moet je daarvoor betalen.	☐	☐	☐	
Zijn deze gemaakt?	☐	☐	☐	
Zijn de potentiële donateurs benaderd?	☐	☐	☐	
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?	☐	☐	☐	

	Ja	Nee	NVT	Actie
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?	☐	☐	☐	
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 afrondend persbericht (aantal bezoekers en dergelijke) verstuurd?	☐	☐	☐	
Is het onderdeel publiciteit geëvalueerd?	☒	☐	☐	

Voorbeeld uitnodiging groepen



Aan: Alle [speltak]teamleiders van groepen uit regio [naam regio].

Scouting is een plezierige vrijetijdsbesteding die een bijdrage levert aan de vorming van de persoonlijkheid.

- 90.000 leden
- 30.000 kaderleden
- 32 miljoen leden wereldwijd
- 1.300 Scoutinggroepen
- ScoutShop met 19 filialen
- 23 Scouting Labelterreinen

Datum:-.....-2007
Betreft: Uitnodiging overleg regiospel 2007
Ref.:

Graag nodigen we jullie uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van het regiospel 2007. Deze bijeenkomst vindt plaats op:

[dag], [datum], [tijd]
[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor het komende regiospel. De bijeenkomst is erg belangrijk, omdat dit jaar besproken wordt of we samenwerken met de speltakken bevers en dolfinen/welpen/esta's/kabouters. Deze avond biedt ook gelegenheid om alvast kennis te maken met het thema 'Ridders van de Ronde Tafel'. Dit thema is een van de initiatieven naar aanleiding van het honderdjarig bestaan van Scouting wereldwijd. Daarnaast willen we op deze avond de taken voor de organisatie van het regiospel gaan verdelen. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

[Indien gepland alvast de datum en locatie van het regiospel noteren. Anders: Op deze avond worden ook de datum en locatie van het regiospel vastgesteld. Wil je met jouw groep deelnemen aan het regiospel, dan raden we aan op deze avond aanwezig te zijn.]

[Eventueel een alinea over wat die avond nog meer besproken wordt, zoals andere regioactiviteiten, uitwisseling, enz.].

Wij hebben er veel zin in en we gaan er vanuit dat dat bij jullie ook het geval is! Daarom hopen we dat we op deze avond van iedere groep minimaal één vertegenwoordiger mogen verwelkomen, zodat we spelers met koppen kunnen slaan en vol enthousiasme aan de voorbereidingen van het regiospel kunnen beginnen. Graag willen we zo snel mogelijk een aan- of afmelding voor deze avond ontvangen. Je kunt aan een van de onderstaande coördinatoren laten weten of je komt, maar reageer in ieder geval wel voor

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met een van de coördinatoren.

Met vriendelijke Scoutinggroeten,
Namens de Activiteitenteams bevers & dolfinen/welpen/esta's/kabouters,

[Naam coördinator bevers]
[E-mail]
[Telefoonnummer]

[Naam coördinator DWEK]
[E-mail]
[Telefoonnummer]



- Website www.scouting.nl
- Telefoon (033) 496 09 11
- Telefax (033) 496 02 22
- E-mail info@scouting.nl
- Landelijk servicecentrum Scouting Nederland
Larikslaan 5 Princenhof
3833 AM Leusden
- Postbus 210
3830 AE Leusden
- ING-bank Utrecht
66.69.36.218
- Postbank 2849400
- K.v.K. Gooi- en Eemland
31024153
- Vragen? Raadsrots!
www.raadsrots.scouting.nl
- Beschermvrouwe:
H.K.H. Prinses Máxima
der Nederlanden

Bijlage 3

Voorbeeldpersberichten

Hier vind je voorbeeldpersberichten voor zowel bevers als dolfinen/welpen/esta's/kabouters. Spreek met elkaar af of je hiervan gebruikmaakt, zodat een krant niet twee vrijwel dezelfde persberichten ontvangt. Belangrijk bij een persbericht is het zo te schrijven dat het direct geplaatst kan worden en ook voor anderen aantrekkelijk is. Dit betekent dat er niet teveel Scoutingjargon in moet voorkomen.

Vul in elk geval de gegevens in die tussen [] staan en pas het persbericht waar nodig aan aan de situatie in je eigen regio. Tip: kijk eens op bladzijde 26 van Scouts Info uit januari 2005.



Voorbeeldpersbericht vooraf

Persbericht/persuitnodiging

[geschat aantal deelnemers] scouts gaan in de riddertijd de zoektocht naar de lelie aan [plaatsnaam] - Op [datum regiospel] a.s. doen meer dan [geschat aantal] scouts uit de leeftijdsgroep [leeftijd] jaar mee aan het jaarlijkse regiospel dat dit jaar in [plaatsnaam] plaatsvindt. Op deze spelmiddag vieren ze dat Scouting wereldwijd honderd jaar bestaat. Tijd voor een feestje dus! De scouts duiken in het verleden en proberen door verschillende opdrachten te doen, koning Arthur te helpen met de zoektocht naar de lelie.

De gezamenlijke start vindt plaats om [tijdstip], bij [locatie] in [plaats]. Dit is het terrein van Scouting [vul zelf aan]. De afsluitingsact is rond [tijd] uur, waarna iedereen weer groepsgewijs naar de eigen woonplaats vertrekt.

In totaal nemen [aantal] Scoutinggroepen uit [plaatsnamen] deel aan de speldag. De speldag wordt door een team van vrijwilligers speciaal voor scouts van [leeftijd] jaar georganiseerd. Het spel bestaat uit [aantal] verschillende activiteiten zoals [noem twee of drie voorbeelden]. Het zijn allemaal activiteiten die de scouts gaan ondernemen door als echte dappere ridders allerlei opdrachten te doen om de koning te helpen. Door goed samen te werken en slim te zijn, kunnen ze als nieuwe ridders de zoektocht naar de lelie volbrengen.

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie kunt u bellen met:

[naam], [06-nummer, (tijdens activiteit bereikbaar)]

Locatie en tijdstip: De activiteit wordt gehouden bij het clubhuis van de ... groep, [adres], [postcode], [plaats], tussen [tijdstip].

Een goed fotomoment is de [opening / sluiting], om [tijdstip]

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van het land met 90.000 jeugdleden en 30.000 kaderleden. Er zijn in Nederland 1250 lokale Scoutinggroepen. Scouting biedt kinderen en jongeren een plezierige vrijetijdsbesteding. Samenwerken, avontuur, respect voor elkaar en de leefomgeving, zelfredzaamheid en ontplooiing zijn hierbij centrale thema's. Wereldwijd telt Scouting 32 miljoen leden. Meer informatie: www.scouting.nl



Voorbeeld persbericht achteraf

Persbericht

[aantal deelnemers] scouts werden echte ridders tijdens regionale speldag [plaatsnaam] - Zaterdag [datum] vond het jaarlijkse regiospel voor scouts van [leeftijd] jaar plaats. Dit jaar stond deze speldag in het teken van honderd jaar Scouting wereldwijd. Koning Arthur had de scouts gevraagd te helpen bij de zoektocht naar de lelie. Zonder de hulp van deze dappere ridders zou de geschiedenis veranderen en wie weet was er dan nooit Scouting geweest.

Door de verschillende uitdagende activiteiten hebben de scouts, samen met hun leiding, de koning geholpen bij de zoektocht en zijn ze echte ridders geworden. Aan het eind van de dag ontving iedereen een ridderorde en is de toekomst veiliggesteld.

[aantal highlights noemen. Bijvoorbeeld dat de kinderen verschillende ridders hebben ontmoet. Voorbeelden van spelletjes die ze gedaan hebben. En dat ze uiteindelijk de lelie hebben gevonden.]

[Evt. Kun je nog een extra alinea invoegen met quotes van deelnemers.]

Scoutingregio [regionaam] organiseert deze jaarlijks terugkerende activiteit, als regionale ontmoeting voor scouts van [leeftijd] jaar. Ieder jaar is er een ander thema dat aanleiding geeft tot een spannend avontuur! Dit jaar waren Scoutinggroepen uit [serie plaatsnamen] te gast bij de [naam gastgroep] uit [plaatsnaam]. Met de organisatie van deze activiteit beoogt de regio de onderlinge uitwisseling tussen scouts te bevorderen.

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie kunt u bellen met: [naam], [telnummer]

Een rechteenvrije foto is te krijgen bij: [e-mailadres, van iemand die digitale foto's maakt]

Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van het land met 90.000 jeugdleden en 30.000 kaderleden. Er zijn in Nederland 1250 lokale Scoutinggroepen. Scouting biedt kinderen en jongeren een plezierige vrijetijdsbesteding. Samenwerken, avontuur, respect voor elkaar en de leefomgeving, zelfredzaamheid en ontplooiing zijn hierbij centrale thema's. Wereldwijd telt Scouting 32 miljoen leden. Meer informatie: www.scouting.nl



Scouting
N E D E R L A N D

• landelijk servicecentrum Scouting Nederland • Larikslaan 5
• Postbus 210 3830 AE Leusden • Telefoon (033) 496 09 11 • www.scouting.nl