

Binnenstebuiten

Spelbrochure Jungledag 2017



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Jan Sietse de Boer
Anthos Ceelen
Lisette Eggelmeijer
Lisette van Garder
Petra Godschalk
Corine Dudok van Heel
Maxxyme Kaan
Gert-Jan Luis
Erica Marsman
Sebastiaan Overdijk
Koen van Riessen
Duncan van Roermund
Fraukje Rosier
Petra van Ruiswijk
Chantal Vielvoije
Esther van Vliet
Maaïke Waasdorp
Bouk de Wit

Illustraties: Arne van der Ree

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2017.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2017 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan deze Jungledag. Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,40 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50058).
Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 (artikelnummer 50059).



© 2016 Vereniging Scouting Nederland

Spelbrochure 2018

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

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2017. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor welpen kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste de Jungledag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van de speldraad 'Binnenstebuiten'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke ledenactiviteiten en de Bever-Doe-Dag, Jungledag en regionale Scoutingwedstrijden. Deze speldraad is dan ook terug te vinden in het themaverhaal en de activiteiten van de Jungledag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Tijdens deze Jungledag wordt de jungle geraakt door een magische meteoriet. Als gevolg hiervan zijn bijna alle dieren met elkaar verwisseld. Mor heeft nu bijvoorbeeld het uiterlijk van Ikki en Mang dat van Hathi. Best raar om niet te zijn wie je denkt dat je bent. Mang kan met een olifantenlijf natuurlijk niet echt lekker in een boom hangen. Geholpen door Oe moeten de welpen ervoor zorgen dat het evenwicht weer terugkeert in de jungle.

De welpen gaan op de Jungledag de hele jungle door en doen activiteiten in de verschillende activiteitengebieden. De acht activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in de jungle, waar de welpen met elk dier naartoe kunnen gaan. Daar doen ze activiteiten die passen bij het gebied en bij het karakter van het dier. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd: een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook is er aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je de materialen ook gebruiken voor beide dagen.

Om deze Jungledag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. Op www.scouting.nl kun je bij Spel – Welpen – Jungledag ook nog een aantal bijlagen downloaden.

Veel plezier met het organiseren van de Jungledag!

De werkgroep regiospelen

Inhoudsopgave

1	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	5
2	Speldraad en themaverhaal	8
2.1	Speldraad 2016/2017 'Binnenstebuiten'	8
2.1.1	Uitleg	8
2.1.2	Kernwoorden	8
2.1.3	Doelstellingen	8
2.1.4	Activiteitengebieden	8
2.2	Themaverhaal	8
2.2.1	Thema vormgeven	8
2.2.2	Themaverhaal: De magische meteoriet	9
2.2.3	Maak je Jungledag echt 'binnenstebuiten'	11
3	Verloop Jungledag 2017	12
3.1	Aankomst	12
3.2	Opening	12
3.3	De activiteit	12
3.4	Sluiting	13
3.5	Spelverloop	14
3.6	Tijdschema	15
4	Laat je zien	17
5	Tips om groepen te betrekken	18
6	Activiteiten	19
6.1	SL – Haveli (Samenleving)	19
6.2	VG – Wolvenhol (Veilig & Gezond)	22
6.3	EXP – Guha grotten (Expressie)	25
6.4	ID – Raadsrots (Identiteit)	28
6.5	INT – Emaarate ruïne (Internationaal)	30
6.6	UST – Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	33
6.7	BL – Talaab poel (Buitenleven)	37
6.8	SPS – Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	39

1 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over de landelijke speldraad, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

De landelijke speldraad

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen de programmagroep Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuwe speldraad gekozen. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen.

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

De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitengebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers.

De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de Hotsjietoniabewoners een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft deze 'strijd' de welpen een opzweepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hier aan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle.

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

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke themamomenten.

De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW).

Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevers ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld speelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

Explorers

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

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

Roverscouts

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

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

2 Speldraad en themaverhaal

Het themaverhaal vormt een rode draad voor de activiteiten van de Jungledag, prikkelt de fantasie en neemt de welpen mee naar het voor hen doorgaans vertrouwde jungle. Naast dat het de dag nóg leuker maakt, geeft het de welpen een zekere houvast tijdens een intensieve dag waarop alles even heel anders verloopt dan normaal. Het themaverhaal wordt gebaseerd op de jaarlijkse speldraad. Deze landelijke speldraad biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling.

2.1 Speldraad 2016/2017 'Binnenstebuiten'

2.1.1 Uitleg

Met deze speldraad willen we in een open verbondenheid meer naar buiten treden en de buitenwereld meer binnen Scouting brengen. Hiermee delen en verrijken we wat Scouting betekent voor de ontwikkeling van jongeren en voor de omgeving.

2.1.2 Kernwoorden

De kernwaarden voor de speldraad zijn dit jaar 'openheid' en 'diversiteit'.

2.1.3 Doelstellingen

De organisatie van landelijke ledenactiviteiten en regiospelen is zodanig dat waterwerkgroepen, luchtscouts, scouts met een beperking, islamitische Scoutinggroepen, Leger des Heils-groepen e.d. mee kunnen en willen doen. In de activiteiten worden externe organisaties die diversiteit ondersteunen betrokken. Daarmee is Scouting meer open en meer maatschappelijk betrokken en verbonden. Ook worden de jeugdleden zich meer bewust van hun eigen positie in de maatschappij. Hierbij is de expertise van de eerder genoemde organisaties een aanvulling op hun vaardigheden en komen de jeugdleden in contact met andere groepen, waardoor zij zich een eigen mening kunnen vormen. Iedere landelijke ledenactiviteit en ieder regiospel kan een eigen uitwerking maken van de gezamenlijke speldraad, waarbij de onderliggende doelstellingen van de speldraad hetzelfde blijven.

2.1.4 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Samenleving en Veilig & Gezond:

- Samenleving: Scouting is meer zichtbaar en actief in de maatschappij en daardoor meer open om de buitenwereld naar binnen te halen. In samenwerking met andere organisatie die diversiteit ondersteunen worden meerdere concrete en vernieuwende activiteiten georganiseerd.
- Veilig & Gezond: Scouting is een plek waar iedereen mag zijn zoals hij of zij is. Dat vinden we allemaal, maar hoe kunnen we dat ook werkelijk realiseren? Activiteiten rond diversiteit en sociale veiligheid en aandacht voor hoe jeugdleden zich veilig door de samenleving kunnen bewegen, kunnen hieraan een bijdrage leveren.

2.2 Themaverhaal

2.2.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Jungledag kan je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van de Jungledag, meestal in de vorm van theater. Tijdens de activiteit zelf een aantal themafiguren rond laten lopen, is ook erg leuk. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dat jaar naast Mowgli en Shanti (de welpen) centraal staan in het verhaal en op de badge. Het is handig als alle groepen het verhaal vooraf op papier ontvangen, zodat speltakleiding het tijdens de voorafgaande opkomst aan de welpen kan voorlezen of kan meegeven om thuis te lezen. Maar je kan natuurlijk ook echt 'out of the box' gaan, door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal of de opening en sluiting te maken om online

te plaatsen of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen.

2.2.2 Themaverhaal: De magische meteoriet

Het is een heerlijke, zonnige dag in de jungle. Iedereen geniet rustig van het lekkere weer. De welpen spelen met Raksha rond het Wolvenhol. De apen van de Bandarlog vallen vandaag eens niemand lastig, maar slingeren en klauteren wat in de bomen. Ook Mowgli en Shanti vermaken zich prima. “Lekker weertje hé Baloetje?”, roept Mowgli, terwijl hij zijn liaan pakt en de rivier in slingert. Vlak voor Shanti plonst hij in de rivier. “Het is best lekker weer, maar dat wil niet zeggen dat ik er nat van hoeft te worden”, moppert Shanti. Mowgli haalt zijn schouders op en duikt onder water. “Jullie moeten geen ruzie maken, dat vind ik helemaal niet gezellig”, zegt Baloe. Maar dan duikt Mowgli plotseling vlak voor Baloe op uit het water en spettert Baloe nat. Baloe zucht, hupst een paar keer op en neer en springt dan met een enorme plons in de rivier. “Boontje komt om zijn loontje”, zegt hij. “Ja, maar ik deed toch niets?”, klaagt Shanti, “Nu ben ik helemaal nat.” Baloe grinnikt en peddelt op zijn rug naar Shanti toe. Hij zet haar op zijn buik. Met een glimlach gaat Shanti lekker lui op Baloes zachte buik liggen. “Hee, ik wil ook varen!”, roept Mowgli. Hij kruipt naast Shanti op de buik van Baloe. Zo drijven ze met z’n drieën de kalme rivier af. Verderop zien ze Jacala en Marala ook verfrissing zoeken in de rivier. “Bijzonder toch dat Marala zo rustig op één been kan staan”, zegt Shanti. Ongerold op een boomtak ligt ook Kaa van het zonnetje genieten. Aan de andere kant zien ze de mensen van het dorp in het zonnetje rustig aan het werk op de velden.

“Vlug jullie moeten de rivier uit, er gaat iets gebeuren!”, klinkt het plotseling vanaf de waterkant. Verbaasd kijken Mowgli en Shanti opzij. Daar staat Bagheera met alle haren overeind. “Ach Bagheera, maak je toch niet altijd zo druk”, zucht Baloe. “Met wie zou er nou wát moeten gebeuren op deze mooie, rustige dag?” “Té rustig”, zegt Bagheera bezorgd, “ik voel het, er hangt iets in de lucht...” “Gevaar!”, klinkt het vanuit de lucht. Chil vliegt in een duikvlucht over hen heen. Ook alle mensen rennen de velden over, terug naar het dorp. Op Baloes gezicht verschijnt nu toch wel een bezorgde blik. Hij tilt Mowgli en Shanti van zijn buik en zet ze aan de Haveli-kant van de oever. “Snel, naar het dorp!”, zegt hij op een berentoon die je niet tegensprekt. “Ja, daar zijn jullie veilig. Wij waarschuwen de dieren in de jungle”, roept Bagheera.

Nog net voordat de bewoners van Haveli de poort dichttrekken, springen Mowgli en Shanti naar binnen. Terwijl ze naar de hut van Shanti’s familie rennen, trekken dikke wolken zich samen. Opeens is het donker. Stikdonker! Het begint ontzettend hard te regenen en te onweren. Mowgli en Shanti zijn blij als ze droog binnen in de hut zitten. Vanuit het raam kijken ze naar buiten. Plotseling zien ze een grote, brandende bal met een waas van gekleurd licht erachter door de lucht schieten. Mowgli springt overeind. “Moet je dat zien!”, schreeuwt hij. Shanti kan alleen maar met haar ogen en mond wijd open uit het raam kijken, zonder ook maar één woord uit te brengen. Met een grote, doffe dreun stort de lichtbal neer in de jungle. De grond trilt en een grote koepel van gekleurd licht vormt zich over de jungle heen. Na een laatste donderklap stopt de regen. Even is het muisstil.

“Wat was dat?”, vraagt Mowgli verschrikt. “Moet je al die kleuren zien”, zegt Shanti. “Het lijkt wel een regenboog, maar dan helemaal door de war.” Uit de jungle klinkt opeens een kabaal van jewelste. Alle dierengeluiden zijn te horen, maar het klinkt anders dan normaal. “Zou alles goed zijn met iedereen?”, vraagt Mowgli. “Je moet nu niet de jungle ingaan hoor”, zegt Shanti bezorgd, “dat is veel te gevaarlijk. Je weet niet wat er is gebeurd!” “Nee precies”, zegt Mowgli, “ik weet niet wat er is gebeurd. Raksha, de jongen... al mijn vrienden kunnen wel in gevaar zijn en dan moet ik ze helpen!” Mowgli rent de hut uit. “Wacht”, roept Shanti, “ik laat je niet alleen gaan!”

Met z’n tweeën rennen ze over de velden de jungle in, richting het Wolvenhol. Op het moment dat ze het hol binnen willen gaan, worden ze omver gelopen. De apen van de Bandarlog komen als een speer het hol uit rennen. “He zeg, wat doen jullie hier?”, roept Mowgli nog, maar de apen zijn al weg. “Het hol is leeg”, zegt Shanti. “Waar zouden ze allemaal zijn?” Bijgekomen van de schrik, lopen ze

verder richting de rivier. "Moet je daar eens kijken!", roept Shanti uit. Ze wijst naar de overkant van de rivier, waar Jacala druk met zijn voorpoten op en neer staat te bewegen. "Wat ben jij nou aan het doen Jacala?", roept Mowgli. De krokodil lijkt hen niet te horen. Al wapperend hipt hij op zijn achterpoten verder de jungle in. Mowgli rent hem achterna, gevolgd door Shanti.

Als ze Jacala bijna hebben ingehaald, staat Mowgli plotseling stil. "Wat is er?", vraagt Shanti. Verbaasd wijst Mowgli naar een boom verderop. Daar hangt Hathi, op zijn kop aan een tak. Shanti giechelt zachtjes. "Kom we gaan meedoen!", zegt Mowgli. Als ze naast de olifant op hun kop aan de tak hangen, vraagt Mowgli: "He Hathi, wat ben jij aan het spelen?" "Laat me slapen, het is midden op de dag", mompelt Hathi. "Ja, dus?", zegt Mowgli. "Dan kunnen we toch wel meedoen met je spel?" De olifant kruist zijn voorpoten over zijn buik en snauwt: "Houd je mond en laat me met rust!" "Kom Shanti", zegt Mowgli, "ik weet niet wat er aan de hand is, maar er klopt hier iets niet. Laten we naar de Talaab poel gaan, misschien is Jacala daar naartoe."

Maar het eerste dat Mowgli en Shanti bij de Talaab poel zien, is niet Jacala. In het water staat Bagheera, wiebelend op één achterpoot. "Lekker aan het badderen Bagheertje?", roept Mowgli. Verbaasd kijkt de panter hem aan en verliest zijn evenwicht. "Plons!", Daar ligt hij in het water. Mowgli en Shanti barsten in lachen uit. Nog voor Bagheera weer overeind is gekrabbeld, klinkt er een hoog gilletje vanaf de andere kant van de poel. Snel lopen Mowgli en Shanti in de richting van het geluid. Ze zien Ikki snikkend naar haar spiegelbeeld in het water turen. "Schreeuwde jij zo?", vraagt Mowgli. "Wat is er?", vraagt Shanti bezorgd. "Snik! Mijn veren... Mijn prachtige veren... weg!" "Veren?", roepen Mowgli en Shanti tegelijk. "Stekelvarkens hebben toch helemaal geen veren, Ikki", zegt Mowgli. Nu barst Ikki helemaal in tranen uit. "Ik... ben... Ikki... niet", snikt ze. "Ik ben Mor." "Mor?", zegt Shanti ongelovig. "Niet van die flauwe grappen maken, Ikki", moppert Mowgli. "Iedereen ziet toch dat jij geen pauw bent?" Shanti staart even peinzend voor zich uit. Dan kijkt ze naar Bagheera, die nog steeds eigenwijs op één poot probeert te staan. Twijfelend roept ze: "Marala?" "Ja Shanti?", roept de panter terug. En weer valt hij met een plons in het water.

"Okee, ik begrijp er helemaal niets meer van", zegt Shanti. "As jij Mor bent en er uitziet als Ikki", waar is Ikki dan?" "En als dat Marala is, waar is Bagheera dan?", vraagt Mowgli. Juist op dat moment komt Malchi aanzwemmen. Ze duwt een soort grote, natte zwabber voor zich uit. Voorzichtig legt ze een kletsnatte, proestende vogel op de kant. "Wat bezielt je om zomaar het water in te duiken?", vraagt ze. "Je weet toch dat je met je veren niet kan zwemmen Chil? Je was er bijna geweest! Als ik niet toevallig in de buurt was geweest..." Mowgli en Shanti kijken elkaar aan en roepen tegelijk: "Jacala!" En alsof ze een toverspreuk hebben gezegd, komt de krokodil weer fladderend voorbij gehipt. Oe komt hem hoofdschuddend achterna gelopen.

"Hé Oe", zegt Mowgli. "Of ben jij Oe niet?" "Jawel", zegt Oe. "En jij Malchi?", vroeg Shanti. "Ja hoor, ik ben het, Malchi." "Het lijkt wel of iedereen gek is geworden!", roept Malchi. "Ja", zegt Mowgli, "er is iets heel vreemds aan de hand. Ikki is niet Ikki, maar Mor! En Bagheera is niet Bagheera, maar Marala. En net onderweg hierheen zagen we Hathi op zijn kop in een boom hangen en hij was heel knorrig. We mochten niet eens met zijn spel meespelen, omdat hij wilde slapen, midden op de dag!" "En Chil en Jacala lijken wel verwisseld en... Oh!", roept Shanti uit. "Zou Hathi dan eigenlijk Mang zijn?"

Oe hoort alles rustig aan en begint dan te vertellen: "Zeker weten doe ik het natuurlijk niet, maar het moet haast wel iets te maken hebben met dat noodweer van daarnet. Ik houd niet van storm en regen en ben lekker in mijn schild gekropen om te wachten tot de regen zou stoppen. Ineens was er die enorme klap en schoten er allerlei lichten door de jungle. Mijn schild trilde enorm. Daarna begonnen de dieren een hels kabaal te maken en heb ik voorzichtig mijn kop weer buiten mijn schild gestoken om te zien wat er aan de hand zou zijn. Geen van de dieren die ik tegenkwam lijkt zichzelf te zijn." "Maar ik wel", mompelt Malchi. "Toen ik die grote bal naar beneden zag vallen, ben ik snel onder water gedoken en op de bodem in de modder gekropen." "Dus als ik het goed begrijp", zegt Shanti peinzend, ben jij beschermd door het water en de modder." "En Oe door haar schild", zegt Mowgli. "En verder zijn dus al onze vrienden met elkaar verwisseld?", vraagt Malchi verbaasd. "Daar lijkt het wel op", zegt Oe.

“Maar wat moeten we nu doen?”, vraagt Malchi. “We kunnen onze vrienden toch niet voor altijd zo laten?” “Ja”, zegt Shanti. “We moeten zien uit te vinden wat er is gebeurd.” Mowgli staat al druk op en neer te springen en roept: “Kom, we gaan kijken waar de vuurbal is neergekomen. Misschien vinden we daar meer aanwijzingen.” Hij rent in de richting van het gekleurde licht. “Daar zat ik ook aan te denken”, zegt Oe. “Ik denk dat jij het beste hier kunt blijven Malchi, om de dieren die zichzelf in gevaar brengen bij het water te helpen.” Dan loopt ze met Shanti rustig Mowgli achterna.

Het licht gekleurde licht wordt steeds feller naarmate de vrienden verder lopen. Dan zien ze naast de Guha grotten een hele grote steen liggen. Met de ogen knijpend tegen het licht, zien ze dat er allemaal gleuven en gaten in zitten. Daar stroomt het licht uit. “Zoiets heb ik nog nooit gezien”, zegt Oe verbaasd. “Ik denk niet dat ook maar iemand in de jungle het ooit heeft gezien...” “Misschien kunnen we de wijze dorpsoudsten uit Haveli vragen ons te helpen”, stelt Shanti voor. “Mensen naar de jungle halen?”, vraagt Mowgli vertwijfeld. “Normaal doen we dat niet”, zegt Oe peinzend, “maar ik denk dat het inderdaad onze beste kans is om een oplossing te vinden. Ga jij maar naar het dorp Shanti, dan blijven Mowgli en ik hier samen op wacht staan bij de steen.”

Even later komt Shanti terug met een grote stoet wijze mannen en vrouwen uit het mensendorp. Ze gaan met z'n allen in een kring om de steen staan. De oudste vrouw komt met een staf in haar hand naar voren en zegt: “We moeten goed op passen, dit is een meteoriet.” Ze tikt voorzichtig met de staf tegen de meteoriet, waarop het licht plotseling dooft. Alle dorpsoudsten verdringen zich nu rondom de steen om die te bestuderen. “Volg mij”, zegt de oudste vrouw dan. Ze loopt de Guha grotten in. Nieuwsgierig lopen Shanti en Mowgli achter haar aan. Eén van de wijze mannen ontsteekt een fakkel en volgt samen met de andere dorpsoudsten. Diep in de grotten staat de wijze vrouw opeens stil. Ze wijst naar een muurtekening van een meteoriet met allemaal dieren er omheen. Een spoor van pootafdrukken leidt naar de meteoriet. “Kijk, kijk!”, roepen Mowgli en Shanti gelijk: “Het zijn precies de pootafdrukken van Hathi, Ikki, Bagheera en alle andere dieren.” “En wat staat hier?”, vraagt Mowgli. Hij wijst naar een stel vreemde tekens. “Het is de oude taal”, antwoordt de wijze vrouw. “Er staat: Treed in andermans voetsporen en je zult jezelf vinden.”

De dorpsoudsten gaan druk met elkaar in discussie over wat de woorden zouden kunnen betekenen. Mowgli en Shanti lopen terug naar de steen, waar ze Oe alles vertellen. Mowgli kijkt nog eens naar de steen met zijn vreemde gaten. “Kijk”, zegt hij, “het zijn net pootafdrukken.” “Treed in andermans voetsporen en je zult jezelf vinden...”, mompelt Oe. “Oh!”, roept Shanti. “Wat als we alle dieren hier naartoe halen en hun poten in de afdrukken laten steken?” “Je bent een slimme dochter van de jungle”, klinkt de stem van de oude vrouw. Ze verschijnt in de opening van de grot. “Onze wijsheid heeft jullie tot hier gebracht. Vanaf nu kunnen jullie het als kinderen van de jungle zelf.” Als ze teruggaat naar de andere wijzen in de grot, kijkt ze nog één keer achterom. “Succes met jullie avontuur!”

2.2.3 Maak je Jungledag echt ‘binnenstebuiten’

Vind je het leuk om de Jungledag nog meer binnenstebuiten te maken? Dat kan! Bijvoorbeeld door de Jungledag dit jaar in speurtochtvorm te organiseren in plaats van gebruik te maken van het ‘klassieke’ doordraaisysteem. Misschien kun je zelfs kinderen van buitenaf in je activiteit betrekken door de Jungledag een keer te organiseren in een centraal park of op een echt dorpsplein. Op die manier kun je ook aan de buitenwereld laten zien hoe tof Scouting is. Binnenstebuiten in de breedste zin van het woord dus!

3 Verloop Jungledag 2017

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is, wanneer de opening begint en wat de verdere tijdsplanning van de dag is. Denk ook aan de bewegwijzering of een informatiepagina in thema.

3.2 Opening

De welpen verzamelen zich bij de poorten van Haveli. Als iedereen er is, klinken er opeens harde donderklappen en spannende muziek en zijn er lichtflitsen te zien. Na een laatste, harde klap is het stil en zijn er verschillende kleuren licht. Oe komt tevoorschijn en vertelt dat alle jungledieren zich wel heel vreemd gedragen. Een aantal van deze dieren verschijnt ten tonele of is vanachter de schermen te horen terwijl ze vreemde dingen zeggen of omschrijven (zie voor inspiratie het themaverhaal). Oe zegt dat het wel lijkt of alle dieren van lijf zijn gewisseld.

Dan komt er een stel dorpelingen aan met een grote kar. Oe verstopt zich snel. Op de kar ligt een soort grote rots (bijvoorbeeld van papier maché) met uitsparingen of gaten in de vorm van pootafdrukken van de verschillende jungledieren. Uit de rots schijnen wisselende kleuren licht. De dorpelingen zijn druk in gesprek over hoe groot en vreemd deze meteoriet is en over een voorspelling in de Guha grotten: Treed in andermans voetsporen en je zult jezelf vinden. Wat zou dat toch betekenen? De dorpelingen zijn nieuwsgierig, maar durven de steen niet verder het dorp mee in te nemen. Zodra ze de kar hebben achtergelaten en weg zijn, komt Oe weer tevoorschijn.

Oe bespreekt met de welpen dat deze mysterieuze meteoriet waarschijnlijk de oorzaak is van alle ellende. Samen bestuderen ze de steen. Als Oe vraagt wat die voorspelling waar de dorpelingen het over hadden zou kunnen betekenen, weten enkele welpen natuurlijk het antwoord wel. Dan verschijnt opeens weer de mysterieuze, oudste vrouw van de dorpelingen om de welpen te complimenteren met hun slimheid. Ze heeft alles gehoord en vraagt of de welpen de pootafdrukken van alle dieren denken te kunnen verzamelen. Wanneer de welpen niet overtuigend genoeg reageren, vraagt Oe het nog een keer. Na een luid en duidelijk "Ja!" van de welpen, wenst de oude vrouw hen veel succes met hun avontuur en verdwijnt even vlug als ze verscheen. Oe legt de welpen nog het één en ander uit over hoe de welpen de pootafdrukken kunnen verzamelen (zie hiervoor Spelverloop verderop) en de welpen kunnen van start!

3.3 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af, op zoek naar de verschillende jungledieren en hun pootafdrukken. Na iedere post krijgen de welpen een kleine pootafdruk die past in één van de uitsparingen in de meteoriet. Denk voor het maken van de rots en de afdrukken bijvoorbeeld aan papier maché, purschuim of hout.

Elke post komt overeen met een gebied in de jungle en daarmee met een activiteitengebied. Voor elke jungleplek is in deze brochure een aantal activiteiten uitgewerkt. Daarnaast is ieder activiteitengebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Deze kun je bijvoorbeeld als tekst ophangen, zodat de welpen ze eventueel aan elkaar voor kunnen lezen, maar ze kunnen jou ook inspiratie bieden voor een leuke thema-aankleding van de verschillende posten. Op de [website](#) kan je afbeeldingen van de acht gebieden downloaden. Het is natuurlijk ook erg leuk om naast Oe een aantal themafiguren in hun 'verwarde staat' rond laten lopen, al dan niet aansluitend op de thematische uitleg van de activiteiten(gebieden).

Er zijn in deze spelbrochure een aantal activiteiten beschreven. Je kunt natuurlijk altijd meer of minder activiteiten gebruiken, afhankelijk van het aantal kinderen en groepjes dat naar de Jungledag komt. Om keuzemogelijkheid te houden, is het handig om altijd meer activiteiten dan groepjes te hebben. Onder Spelverloop vind je meer informatie over hoe je de groepjes tussen de verschillende activiteiten kunt laten wisselen.

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van zes tot tien welpen worden verdeeld. Je kunt de hordes zichzelf op laten splitsen of alle deelnemers over gemengde groepjes van maximaal acht welpen verdelen. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je met elk groepje een begeleider mee laten gaan én bij elke activiteit een speelleider zetten. Maak anders de keuze om de begeleiders ook speelleider te laten zijn, of om de welpen zelfstandig in groepjes de activiteiten af te laten gaan. In het eerste geval is het belangrijk dat de hele Jungledag goed is doorgesproken met alle leidinggevendenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel. Als de Jungledag binnen een veilige, overzichtelijke omgeving plaatsvindt, kan je er voor kiezen om de welpen zelfstandig te laten lopen. Maak in dit geval groepjes van welpen uit dezelfde horde (niet mengen) en zorg voor een duidelijk roulatiesysteem en een goede uitleg van de dag.

3.4 Sluiting

De welpen verzamelen per horde en komen vervolgens weer samen bij de meteoriet. Hier treffen ze Oe en alle andere junglefiguren die ze eerder die dag eventueel zijn tegengekomen. Het is voor de junglefiguren nog steeds zichtbaar wanneer aan hun 'nieuwe' lichaam, wat tot grappige situaties en discussies leidt (zie voor inspiratie het themaverhaal en de thematische uitleg van de activiteiten). Misschien hebben de dieren her en der ook nog wel wat hulp nodig van de welpen om bijvoorbeeld overeind te komen en te blijven.

Als iedereen er is, vraagt Oe of het gelukt is de pootafdrukken te vinden en loopt ze met de welpen (en de betreffende junglefiguren) nog eens na wat een vreemde situaties ze (heeft) mee(ge)maakt met al die verwisselde dieren. Hopelijk gaat het werken met de pootafdrukken en is iedereen snel weer de oude. Vervolgens roept ze om de beurt de verschillende, deelnemende hordes om. Per horde komen vier welpen naar voren met alle door hun horde verzamelde pootafdrukken (als je met gemengde groepjes hebt gewerkt, laat dan ieder groepslid één pootafdruk meenemen naar zijn of haar horde). Oe overhandigt de welpen als dank vast de herinneringsbadges* voor hun horde en vraagt hen alle pootafdrukken op de juiste plek in de meteoriet te plaatsen. Terwijl de welpen dit doen, roept Oe vast de volgende horde om.

Als alle hordes zijn geweest, gebeurt er nog niets. Dan ziet Oe aan de achterkant van de steen opeens nog één duidelijk zichtbaar gat in de vorm van een mensenvoet. Dat is vreemd... Plotseling verschijnt de oude vrouw weer, die vertelt dat deze afdruk staat voor alle kinderen van de jungle. Ze vraagt alle deelnemers om te gaan staan, elkaars handen vast te pakken, even te stampen en daarna stevig met hun voeten in de junglegrond te gaan staan. Tegelijkertijd roepen ze: "Treed in andermans voetsporen en je zult jezelf vinden" (nadat ze eerst een paar keer hebben geoefend). Oe heeft nog niet verbaasd gezegd dat de voetafdruk vanzelf dichtgaat, of er volgt een hels kabaal, samen met snel wisselende, gekleurde lichtflitsen. De jungledieren (behalve Oe en Malchi), springen en bewegen alsof ze flink door elkaar worden geschud en vallen daarna op de grond. Dan is het stil en is al het gekleurde licht weg, samen met de oude vrouw.

Alle dieren zijn weer zichzelf, ontdekken ze nadat ze in eerste instantie overeind komen met bewegingen die passen bij het lijf waar ze eerst in zaten (als alleen Oe er is, klinken van achter de schermen vrolijke stemmen van dieren die zeggen zichzelf weer te zijn. "Oh mijn prachtige veren, wat heb ik jullie gemist." "Hehe, eindelijk het water weer in". De dieren zijn uitzinnig van vreugde.

Oe constateert opgelucht dat alles weer in orde is en bedankt alle welpen (en andere deelnemers) nogmaals voor hun hulp. Onder leiding van Oe doen alle deelnemers samen de welpenafsluiting met gekruiste armen ("We verlaten nu... Yalahi!").

*Als er mensen van buitenaf meedoen, is voor hen bijvoorbeeld een kaartje van je regio met een kleine attentie (pen, sleutelhanger, etc.) een leuk aandenken.

3.5 Spelverloop

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden drie opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

Optie 1: Speurtocht

Speciaal voor de speldraad 'Binnenstebuiten' zou je de Jungledag eens in speurtochtvorm kunnen organiseren. De (groepjes) welpen volgen verschillende sporen van pootafdrukken als speurtekens of krijgen een soort schatkaart (plattegrond) met daarop afbeeldingen van de activiteiten(gebieden) (de posten), diersporen en duidelijke herkenningspunten (de verzamelplaats, winkels, opvallende bomen, etc.). Daarnaast krijgt ieder groepje een lijstje met pootafdrukken f plaatjes van junglegebieden die ze op volgorde moeten volgen of zoeken.

Tips:

- In plaats van speurtekens of een schatkaart kan je ook (gedeeltelijk) een soort vossenjacht houden, waarbij de welpen op volgorde de verschillende junglefiguren moeten vinden die ieder een post bemannen.
- Activiteit EXP - 1 kun je gebruiken om of voor vertrek of bij aankomst te doen. Dit is een mooie wachttijdvuller.
- Het is in dit geval natuurlijk niet zo handig om welpen volledig zelfstandig te laten lopen. Zorg voor een begeleider per groepje of op z'n minst met regelmaat een medewerker (als themafiguur) langs de route en bijvoorbeeld op oversteekplaatsen. Als je niet voldoende mensen hebt, vraag dan bijvoorbeeld explorers die het leuk vinden om dit voor hun jaarbadje te doen.
- Spreek van tevoren het tijdschema goed door. Zorg als het even kan dat je leiding op de posten hebt staan die de tijd goed in de gaten kan houden, of leg bij elke post een portofoon neer om het roulatiesignaal door te geven.
- Probeer de posten allemaal even lang te maken, of compenseer eventueel met een langer of korter stukje van de speurtocht.
- Het kan leuk zijn om een aantal activiteiten te kiezen waar ook buitenstaanders eenvoudig bij aan kunnen sluiten.

Optie 2: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen zelf bordjes met nummers of afbeeldingen van een grote wand of waslijn op de verzamelplek of van een aparte wand of waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuw bordje, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

Voordelen:

- De welpen (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel kiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden, alleen de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht. Zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden.
- De kans bestaat dat niet alle welpen alle activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben.
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitengebied, bestaat de kans dat er weinig varieert tussen de verschillende activiteitengebieden.

Optie 3: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan de groepjes in dit geval tussen de acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen de acht activiteiten (één uit ieder activiteitengebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Jungledag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Welpen krijgen de kans alle activiteiten te doen.
- Dit systeem is erg geschikt als je welpen zelfstandig zonder begeleider de verschillende activiteiten af wilt laten gaan.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang zijn en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of de activiteit zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

3.6 Tijdschema

Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. Een Jungledag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat de hele Jungledag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

Hierna zie je een voorbeeldtijdschema voor een Jungledag. Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>
11.00	Vorbereiding/opbouw
13.30	Aankomst welpen
14.00	Opening
14.10	Uitleg Jungledag
14.20	Start activiteiten
16.20	Verzamelen voor de sluiting
16.30	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50	Vertrek welpen

4 Laat je zien

Eén van de kerndoelen van de speldraad 'Binnenstebuiten' is om in open verbondenheid meer naar buiten te treden en de buitenwereld meer binnen Scouting brengen: meer dan ooit reden om de Jungledag aan te grijpen om in jouw regio bekendheid te geven aan de diversiteit van Scouting. In de verschillende activiteitengebieden vind je daarom diverse ideeën om mensen van buiten Scouting op een leuke manier bij de Jungledag te betrekken. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

Invloedrijke personen

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

Checklist voor het uitnodigen:

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

Pers

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

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

5 Tips om groepen te betrekken

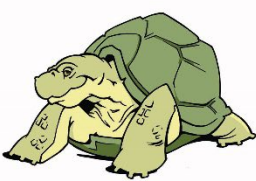
De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij de Jungledag dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je Jungledag komen.

Tips

- Geef tijdens een regiораad een thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe (zie voorbeeld hieronder, ook los te verkrijgen via www.scouting.nl – Spel – Welpen – Jungledag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'De Toekomstboom' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (www.scouting.nl/activiteitenbank), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbeelduitnodiging

Online vind je een format om de welpen van jouw regio uit te nodigen. Je ziet hieronder een voorbeeld. In het vak Tekening mag de welp zelf een tekening maken van een meteoriet. Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2017/3863-format-voorbeelduitnodiging-welpen>

 Junglenieuws 			
Groepsgegevens	Een magische meteoriet? De jungle staat op zijn kop! Er is namelijk een grote storm geweest. Shanti en Mowgli zagen een grote lichtbal in de lucht en hoorden daarna een harde klap. De grond trilde helemaal! Gelukkig zijn de dieren veilig, maar ze doen wel heel raar: Hathi hangt op zijn kop in een boom, Jacala springt op en neer en Bagheera wiebelt in het water. Waarom doen de dieren zo raar? Komt dit door die grote lichtbal? Was het misschien een magische meteoriet? Wat is er gebeurd? Wie helpt de dieren? Hoe loopt dit af? 	Tekening Doe jij mee? Kom je ook naar de Jungledag van de regio? Je bent van harte welkom! Met heel veel welpen gaan we op avontuur door de jungle. We doen leuke dingen en helpen de dieren. Worden de dieren weer zichzelf? 	Datum Verzamelen Ophalen Tijd

6 Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlages bij deze activiteiten vind je op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel-1/jungledag-2017>

Achter de activiteiten staan één, twee of drie sterretjes. Dit geeft aan of een spel heel actief of juist heel rustig is.

- * = rustig
- ** = gemiddeld
- *** = actief

Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de welpen worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hen af komt.

6.1 SL – Haveli (Samenleving)

“Hee, is dat niet Marala?”, vraagt Shanti. Ze wijst richting Haveli. Wiebelend en met haar kop omlaag, loopt de Marala zo richting de poort. Ze is het mensendorp al binnen voor Mowgli en Shanti haar tegen kunnen houden. Mowgli pakt haar vast. “Heel!” Dan pas kijkt Marala op, recht in de ogen van de verbaasde dorpelingen. Verstijfd van schrik valt de flamingo om. Gelijk springen een paar kinderen uit het dorp toe om haar overeind te helpen.

“Een mensendorp is geen plek voor wilde dieren, maar er zijn altijd mensen die graag anderen helpen, mens of dier.” “Ja”, zegt de flamingo, “dat heb ik in de tijd dat ik in het mensendorp woonde ook wel gezien. Maar tegen mij waren ze vaak wat minder aardig” “Aha, Bagheertje!”, roept Mowgli. “Ja”, zegt Bagheera. “Ik was zo druk met overeind blijven op die twee lange flamingopoten, dat ik niet door had waar ik liep.” “... of dat je een roofdier bent en meestal gromt”, zegt Shanti. “Ja”, knikt Bagheera. “Misschien doen mensen ook wel minder snel boos of bang, als jij dat ook niet tegen hen doet”, zegt Mowgli. “Hier in Haveli kan je veel leren over hoe de mensen met elkaar leven.”



SL – 1. Laat je uitdagen junglestyle*

Rikki Tikki Tavi (in het lichaam van Baloe) schrikt zich rot. Normaal gesproken stuitert hij met gemak rond in de jungle, vandaag wil het echt niet lukken. Plots ziet hij zichzelf in de weerspiegeling van een plasje water. Whoa... Hij is een stuk groter dan normaal en lijkt wel een beetje op Baloe. Whoa... hij lijkt niet alleen op Baloe, hij is Baloe! Dat wordt een uitdaging. Voor de welpen heeft Rikki Tikki Tavi ook een uitdaging bedacht.

Beschrijving van de activiteit

Veel kinderen zijn lid van de WNF Rangers (leeftijd 6 tot 12 jaar, voor meer informatie kijk je op https://www.rangerclub.nl/nl/wnf_rangerclub/over_de_wnf_rangerclub/). Treed als regio-organisator in contact met het WNF en spreek af dat zij met een delegatie van hun jeugdleden naar jullie Jungledag komen. De Rangers doen gewoon mee met de Jungledag, maar zijn ook verantwoordelijk (onder begeleiding van WNF-volwassenen) voor een post op de Jungledag. In die post moeten zij laten zien wie ze zijn en wat ze zoal doen.

Vorbereiding

- Zoek contact met het WNF. Je bent er waarschijnlijk wel een paar avonden aan kwijt.

- Maak een uitnodiging voor de WNF Rangers.

Tips en veiligheid

- Het is niet ondenkbaar dat enkele welpen in de regio ook lid zijn van de WN Rangers. Geef hen de mogelijkheid hierover te vertellen in de horde. Wat zouden zij graag op een Scoutingmanier willen doen van wat ze bij de WNF Rangers doen?

SL – 2. Goede doelen demo**

“Pfff, op Marala’s twee flamingoben en lopen, dat valt nog niet mee”, vindt Bagheera. Gelukkig zijn Mowgli en Shanti altijd bereid te helpen en hem een steuntje in de rug te geven. Stapje voor stapje gaat het steeds beter. Bagheera weet dat mensen die het wat moeilijker hebben vaak weer door andere mensen geholpen worden. Soms zijn ze herkenbaar door een symbool, zoals een rood kruis of bepaalde kleding. Een groep mensen met hetzelfde symbool, die andere mensen helpen, noemen ze dan een goed doel. Samen met de welpen gaat Bagheera aan de slag.

Beschrijving van de activiteit

De welpen krijgen voor de Jungledag een goed doel toegewezen (denk bijvoorbeeld aan een bekende partner van Scouting Nederland: het Rode Kruis). Ze besteden minimaal één opkomst aan dit goede doel om te leren over het doel en het nut van deze organisatie. Dat kan elk doel zijn dat te maken heeft met de samenleving. Tijdens de opkomst maken de welpen een collage die laat zien wat het toegewezen goede doel allemaal doet. Die collage wordt een tegel in een levend Ganzenbord. Samen met de leiding bedenken de welpen een opdracht die bij hun collage hoort (ga ervan uit dat het spel door kinderen wordt gespeeld).

Tijdens de Jungledag wordt voor mensen van buiten Scouting een groot Ganzenbordspel aangeboden, waar de collages en opdrachten deel van uitmaken. Het spel wordt uiteraard ook gespeeld door de welpen zelf.

In principe zou het spel zelfstandig gespeeld kunnen worden, onder toezicht van iemand van de regio.

Vorbereiding

- Maak de collage tijdens één opkomst.

Materiaal

- Tijdschriften, kranten of foldermateriaal waaruit plaatjes en teksten geknipt kunnen worden.
- Grote vellen stevig papier of karton (formaat A3 of A2).
- Lijm, scharen, stiften, verf, plakband.
- Grote dobbelstenen en grote pionnen voor het collagespel.

Tips en veiligheid

- Tijdens de Jungledag proberen de welpen door middel van een actie op het dorpsplein of in het winkelcentrum zo veel mogelijk geld (of bijvoorbeeld speelgoed of knuffelbeesten) op te halen voor dat doel. Nodig hierbij ook de mensen van dit goede doel uit (als je bijvoorbeeld een knuffelbeest meeneemt, mag je meedoen met het collagespel). Overleg wel eerst met het gekozen goede doel en vraag waar behoefte aan is.

SL – 3. Klussendienst (hoe rein is dit plein?)**

Marala kijkt in het rond. Nu ze panter is, beweegt ze een stuk lager bij de grond dan toen ze flamingo was. Wat ze ziet, bevalt haar niet. Wat is de jungle een rommeltje geworden. Overal liggen papiertjes, dopjes, flesjes en van die hele vieze sigarettenpeukjes. Na een diepe zucht krijgt ze een ideeetje...

Beschrijving van de activiteit

Elk nest krijgt een papierprikker of -grijper en een (genummerde) vuilniszak mee. Overal waar ze komen, stoppen de welpen het afval dat ze tegenkomen in de vuilniszak. Aan het einde van de Jungledag krijgt ieder nest een stukje van het plein of een omliggende straat toegewezen. In dat stukje moeten ze al het afval in hun vuilniszak stoppen. Als de vuilniszak vol is, krijgen ze een nieuwe vuilniszak en kunnen ze verdergaan. Welk nest verzamelt het meeste afval? Spreek met de plaatselijke winkeliers af dat zij voor alle nesten een leuk presentje (zakje snoep of een sleutelhanger of iets dergelijks) sponsoren. De winnaar krijgt daarnaast de eeuwige roem.

Vorbereiding

- Verzamel materiaal.
- Nummer de vuilniszakken.
- Deel de schoonmaakplekken in.

Materiaal

- Papiergrijpers of -prikkers (liever grijpers, daar zit geen scherpe punt aan).
- Vuilniszakken.
- Bezems.
- Werkhandschoenen.

Tips en veiligheid

- Neem contact op met de plaatselijke vuilophaaldienst of de gemeente. Zij kunnen je de spullen leveren die je nodig hebt voor dit onderdeel en je kan dan gelijk afspreken dat ze aan het einde van de Jungledag de volle vuilniszakken komen ophalen.
- Vraag de winkeliers of ze deze activiteit willen sponsoren met een leuk bedank-presentje voor de welpen.

SL – 4. Uitdagend wonen**

Mang (in het lichaam van Hathi) is moe en is naarstig op zoek naar een slaapplek. Normaal gesproken hangt hij ondersteboven aan een tak van een boom, een muur van de Emaarate ruïne of aan het plafond van de Guha grotten. Helaas gaat dat met het lichaam van Hathi niet lukken, zijn poten zijn niet geschikt om ondersteboven te hangen. Jacala (in het lichaam van Chil) heeft dezelfde uitdaging. Normaal laat Jacala zich lekker drijven in de rivier, maar het lichaam van Chil is daar niet voor geschikt. Bagheera weet te vertellen dat mensen soms het zelfde probleem kunnen hebben. Sommige mensen kunnen bijvoorbeeld niet zo goed lopen en zitten daarom in een rolstoel. Helaas kan je met een rolstoel niet zomaar elk gebouw binnen komen. Daarom worden gebouwen vaak aangepast, zodat ook mensen met een rolstoel naar binnen kunnen.

Beschrijving van de activiteit

De welpen worden voor een aantal uitdagingen gesteld. Ze moeten zich in een 'huis' bewegen op drie verschillende manieren: blind, in een rolstoel en op krukken. Het speelveld is ingedeeld als een gewone huiskamer. In die huiskamer staan onder andere een bank, een tafel, wat stoelen en een tafeltje met een telefoon erop. Op de bank ligt bijvoorbeeld een krant en op de tafel staan wat koffiekopjes. De welpen werpen een speciale dobbelsteen. Hierop staat een pictogram van een gezicht met een zwarte balk ervoor (blind), een rolstoel en krukken. Het pictogram dat gegooid wordt, is de wijze waarop de welp zich door de kamer begeeft. Welpen mogen van tevoren kijken hoe de huiskamer eruit ziet. De welpen doen dit spel in tweetallen, de ene welp helpt de andere welp de weg door het huis te vinden of de rolstoel te duwen.

De spelleider laat de welpen eerst de dobbelsteen gooien en geeft daarna aan wat ze moeten doen. Dat kan zijn:

- Neem de telefoon op.

- Haal de krant.
- Vul een kopje met water en zet dat op de tafel.
- Pak de kopjes van de tafel om af te wassen.
- Etc.

Vorbereiding

- Verzamel huisraad.
- Richt de kamer in.
- Verzin opdrachten.

Materiaal

- Speciale dobbelsteen, met daarop twee pictogramman voor 'blind', twee voor 'rolstoel' en twee voor krukken'.
- Afzetlint om de huiskamer in te maken.
- Tafels, stoelen, en eventueel andere huisraad of meubels.
- Telefoon, kopjes, krant, etc.
- Water.
- Blinddoek of zwart geverfde skibril.
- Krukken en rolstoel (meestal wel ergens te leen, bijvoorbeeld bij de thuiszorg of het Witte Kruis).

Tips en veiligheid

- Doe dit spel niet op snelheid, want anders krijg je ongelukken.
- Als je een grote tent hebt waarin je kunt staan en lopen, is het uitdagender om die te gebruiken als huiskamer.

Aan het einde van dit activiteitengebied verdienen de welpen een pootafdruk van de flamingo Marala en de panter Bagheera.

6.2 VG – Wolvenhol (Veilig & Gezond)

“Kijk nou naar de grond”, zegt Shanti. “Het lijkt wel of iemand iets richting het Wolvenhol heeft gesleept, maar dan zonder voeten...” Als Mowgli en Shanti nieuwsgierig het hol in gluren, voelen ze gelijk het lijf van Kaa om hun nek. “Oh Mowgli, Ssshanti, gelukkig isss alles goed met jullie! Ik wasss sso bessorgd!” “Ja, rustig maar”, zucht Mowgli. “Je wurgt ons nog...” “Je lijkt Raksha wel”, grinnikt Shanti. “Ssst!”, fluistert Mowgli. “Dat is ze ook...” Mowgli herkent zijn lieve moeder uit duizenden. Het voelt gelijk vertrouwd, of ze nou in het lichaam van een wolf zit, of in dat van een slang... Als Mowgli en Shanti haar alles hebben verteld, zegt Raksha: “Ik ben sso trots op jullie!” “Jullie hebben hier in het Wolvenhol gelukkig al veel geleerd over hoe je veilig blijft.” “En hier isss dé plek om lekker en gezond te eten. Na alle avonturen hebben jullie vassst wel honger gekregen...”



VG – 1. Brand blussen***

Bij het neerdalen van de gekleurde bal in de jungle hadden er allerlei ongelukken kunnen gebeuren, waaronder een bosbrand. Dan hadden er meteen maatregelen getroffen moeten worden. Normaal gesproken helpt Hathi volop bij het blussen van branden, maar nu moet Haithi als vleermuis maar wegblijven, want anders laait het vuur alleen maar op door het gewapper van zijn vleugels. Kunnen de welpen Mang helpen om te leren blussen, zolang hij in Hathi's lichaam zit?

Beschrijving van de activiteit

Alle welpen mogen een 'brandje' blussen. Stel de welpen op in rijtjes. Voor elk rijtje ligt een brandweerspuut (supersoker). Op een afstand is er 'brand' (brandende waxinelichtjes). Na het startsignaal beginnen de nummers één hun brand te blussen. Goed mikken is belangrijk. Is het vuur uit, dan vult nummer 1 de supersoker, legt die terug op de grond voor het rijtje, holt naar de 'brandhaard' en steekt daar het waxinelichtje weer aan voor de volgende brandweerman of -vrouw. Pas als nummer 1 weer terug is en nummer 2 heeft aangeraakt, mag de supersoker weer opgeraapt worden en begint het feest opnieuw. Welk brandweercorps (subgroepje) heeft het vuur het snelste onder controle?

Materiaal

- Waxinelichtjes.
- Lucifers.
- Emmers met water.
- Supersokers.
- Lijn om achter te staan.
- Keukenrol.

Tips en veiligheid

- Omdat het na verloop van tijd moeilijk wordt de kaarsen weer aan te krijgen, is het verstandig om het lontje goed af te drogen met een stuk keukenrol.
- Leg contact met de plaatselijke brandweer en vraag of zij tijdens de speurtocht op een post willen assisteren bij het blussen van een brandje. Of neem in je speurtocht de brandweerkazerne op om daar het activiteitengebied Veilig & Gezond te doen.

VG – 2. Maak je eigen jungledierboterham*

Baloe merkt dat hij in het kleine lijfje van Rikki Tikki Tavi wat sneller vol zit. Maar hij kruipt wel een stuk makkelijker het Wolvenhol in. Met het eten dat hij over heeft, wil hij graag samen met de welpen een lekker hapje maken om alle jungledieren een beetje op te vrolijken. Maar door de gedaanteverwisseling zien de jungledieren er wel vreemd uit. Wat moeten ze nu eten? Voedsel voor het dier dat ze waren en van binnen zijn, of juist voor het dier dat ze nu van buiten zijn?

Beschrijving van de activiteit

Maak per persoon een aangeklede boterham waar je duidelijk van kan zien welk jungledier het voor moet stellen.

Vorbereiding

- Zoek een aantal voorbeelden en maak daar plaatjes van (Google-afbeeldingen van versierde boterhammen).

Materiaal

- Broden.
- Beleg.
- Margarine.
- Komkommers.
- Tomaten.
- Kaas.
- Vleeswaren (afhankelijk van wat je aan keuzes gemaakt hebt).
- Borden.
- Messen.
- Papieren servetjes.

Tips en veiligheid

- Neem voorgesneden brood, dan heb je geen broodmes nodig.

VG – 3. Varen over de rivier**

Malchi is druk bezig om alle dieren die in het water dreigen te vallen te redden, maar het lukt haar niet meer alleen. Shanti haalt snel een bootje uit Haveli om Malchi te helpen de dieren te redden.

Beschrijving van de activiteit

Om de zoveel meter staat een jungledier aan de oever. De welpen hebben een aantal ringen van touw in de boot en moeten proberen die om de nek van het dier te werpen. Natuurlijk hebben ze een zwemvest aan, om het goede voorbeeld te geven. De boot kan gemaakt worden van een zeepkist of een bolderwagen waarin twee welpen gelijktijdig voort geduwd of getrokken worden. De boot mag niet stil blijven staan, dus de duwers of trekkers blijven gewoon de gehele rivier doorlopen. De welpen moeten natuurlijk gewoon blijven zitten en moeten erop letten dat zij geen armen of benen buitenboord steken, of samen teveel naar één kant hangen, zodat de boot omslaat. In de rivier zwemmen ook piranha's die armen en benen lekker vinden. Steekt een welp wel een ledemaat buitenboord, dan mag diegene nog maar met één arm een ring gooien, terwijl de andere arm op de rug zit.

Vorbereiding

- Zet een rivier uit.
- Maak een roeibootje vaarklaar of maak een zeepkist.
- Maak de dieren.
- Maak de touwringen.

Materiaal

- Zwemvesten.
- Pionierlijnen of een grote bol sisaltouw.
- Zeepkist of bolderwagen.
- Plastic dieren.
- Touwringen.

Tips en veiligheid

- Doe deze activiteit indien mogelijk echt op het water. Kan het niet op het water, zet dan op het land een rivier uit met touw. Ook op het land dragen de welpen natuurlijk gewoon zwemvesten, voor de sfeer en om ermee om te leren gaan.
- Zorg voor voldoende begeleiding, zodat de duwers en trekkers regelmatig kunnen wisselen.
- Leg op het land de rivier zo neer dat het begin en het einde bij elkaar in de buurt liggen, zodat de volgende groep meteen weer van start kan en de zeepkist of bolderwagen niet eerst helemaal terug moet voordat de volgende weg kan.

VG – 4. Bij wie voel jij je happy?*

Nu bijna alle dieren in de jungle in andermans vel zitten, voelen ze zich niet echt happy. Ook Shanti weet nog niet zo goed wat ze moet voelen nu moederwolf Raksha in het slissende slangenlijf van Kaa zit. Mowgli herkent en vertrouwt zijn moeder daarentegen direct, hoe ze er ook uitziet. Raksha heeft er nog nooit zo over nagedacht, maar wil graag dat de welpen zich happy voelen. Ze vraagt zich af: bij wie voel jij je happy? En waarom?

Beschrijving van de activiteit

Zet voor de welpen 5 junglefiguren op een rij (levensgroot) waarvan er 4 voorzien zijn van kenmerken van 2 dieren. De vijfde is Oe, die alleen kenmerken van zichzelf heeft. De welpen krijgen 5 kaartjes met een cijfer van 1 tot en met 5, die ze bij de figuren mogen neerzetten. De 1 bij het figuur waarbij zij

zich het minst happy voelen en de 5 bij het figuur waar zij zich veilig en vrolijk bij voelen. De spelleiding telt hoeveel er van elk cijfer bij een figuur staan. Kunnen de welpen aangeven waarom zij hun keuze hebben gemaakt en waarom één figuur de meeste 1'tjes en een ander de meeste 5'jes heeft gekregen?

Vorbereiding

- Maak 5 junglefiguren.

Materiaal

- 5 junglefiguren.
- Heel veel bordjes met cijfers van 1 tot en met 5.

Tips en veiligheid

- Je kunt in plaats van junglefiguren ook kijken of je speltakleiding van verschillende groepen bereid vindt om verkleed te gaan.
- Om ervoor te zorgen dat de keuze voor de welpen niet te moeilijk wordt, kan je de figuren (nep of echt) kleding 'aantrekken' die een bepaalde uitdrukingskracht heeft, zoals onverzorgd, saai, gezellig.
- In plaats van kaartjes neer te zetten, kan je de welpen ook vragen om telkens bij de figuur te gaan staan met wie ze de meeste lol denken te kunnen maken, bij wie ze zich het veiligst zouden voelen, naar wie ze het liefst toe zouden gaan als ze verdrietig zijn, met wie ze het meest waarschijnlijk een keer ruzie zouden krijgen, etc.
- Laat de welpen de junglefiguren zo neerzetten, dat volgens hen de jungledieren zich het prettigst zouden voelen. Wie staan het dichtst bij elkaar? Zijn er ook jungledieren die wat verder bij elkaar vandaan staan? Waarom?

Aan het einde van dit activiteitengebied verdienen de welpen een pootafdruk van de slang Kaa en de olifant Hathi.

6.3 EXP – Guha grotten (Expressie)

Vanuit de Guha grotten klinkt een heerlijk, zacht ritme. Als Mowgli en Shanti nieuwsgierig naar binnen gluren, zien ze dat de ouderlingen uit het dorp weg zijn. Rikki Tikki Tavi zit rustig met zijn poten op een boomstam te trommelen en te genieten van de muziek. "Ik heb Rikki Tikki Tavi nog nooit zo rustig gezien", zegt Mowgli. "Ssst...", fluistert de mangoest. "Ik ben Rikki Tikki Tavi niet, ik ben Baloe." "Ik vrolijk mezelf en Mor even op na al die toestanden." Mor zucht. "Ik kan me zo toch niet vertonen als stekelvarken? Dus ben ik maar weggekropen in de grotten..." Oe steekt haar kop ook even de grot in. "Hier in de Guha grotten genieten we van mooie dingen en maken we ze ook zelf", zegt ze. "Zeker een goede plek om even tot rust te komen en onszelf en elkaar op te vrolijken..."



EXP – 1. Spandoek maken*

Hathi is als olifant gewend om zo nu en dan hard te tetteren en goed de aandacht te krijgen voor wat hij te vertellen heeft. In het kleine lijfje van Mang kan hij ook wel veel geluid maken, maar dat lijkt hij alleen zelf te horen met zijn vleermuisoren. Kunnen de welpen hem helpen om aandacht te vragen voor hoe leuk Scouting is?

Beschrijving van de activiteit

De welpen naaien of plakken met lapjes letters op een spandoek. Welpen knippen zelf de letters uit, maar lever wel stevige lettermallen erbij die ze kunnen omtrekken. Ook verzinnen de welpen pakkende teksten voor op de spandoeken. De spandoeken worden aan de randen van het terrein

opgehangen of een stukje meegedragen als de Jungledag in de vorm van een speurtocht wordt georganiseerd.

Materiaal

- Oude witte lakens.
- Lappen om de letters uit te knippen.
- Scharen.
- Lettermallen van stevig karton.
- Balpennen.
- Garen.
- Naalden.
- Lijm.

Tips en veiligheid

- Dit is een mooie activiteit om bij de speurtocht of voor vertrek of bij aankomst bij het eindpunt te laten doen als wachttijdopvuller.

EXP – 2. Zo trots als een pauw*

Mor is altijd zo trots op de mooie veren in zijn staart. Maar nu is de staart verdwenen en voelt Mor zich kaal. Hoe moet dat nu als de welpen hard roepen: “Pauw, pauw, pauw, wie is er mooier dan jij?” Er is geen mooie staart te tonen. Alleen maar harde stekels van Ikki.

Beschrijving van de activiteit

Per groep een nieuwe pauwenstaart maken, elke welp maakt één veer met oog op de stekel van Ikki en steekt die achter de kop. Het lijf wordt gemaakt van een halve rode kool, de kop van een halve appel. Aan de onderkant van de veer wordt op de achterkant een satéprikker geplakt, zodat de veer rechtop blijft staan.

Vorbereiding

- Verzamel materialen.
- Plaat van een pauw als voorbeeld.

Materiaal

- Halve rode kolen.
- Satéprikkers.
- Halve appels.
- Karton.
- Scharen.
- Viltstiften.
- Grote cirkelvormige plakkers.
- Plakband.

Tips en veiligheid

- Zorg dat de rode kolen en appels al doorgesneden zijn, zodat er ter plekke geen grote messen hoeven worden gebruikt.

EXP – 3. Waar wordt op gespeeld?*

Baloe is dol op mooie muziek. Daarop kan je lekker wegdromen. Maar muziek kan ook een troostende werking hebben. En troost hebben de dieren wel nodig nu ze zo onzeker zijn over hun uiterlijk en hun innerlijk. Baloe luistert dikwijls naar instrumentale muziek en probeert dan te ontdekken welke instrumenten er meedoen. Nu Baloe in het lijf van Rikki Tikki Tavi zelf een beetje de kluts kwijt is, zal een mooi stuk muziek misschien troost brengen.

Beschrijving van de activiteit

Muziekstuk laten horen en de welpen laten bepalen welke instrumenten ze gehoord hebben. Dat kan zonder plaatjes, maar je kunt ook een aantal platen zoeken van de verschillende instrumenten. Wie herkent het geluid?

Vorbereiding

- Download muziek.
- Platen van muziekinstrumenten printen en lamineren.

Materiaal

- Geluidsapparatuur.
- Muziek.
- Platen van muziekinstrumenten.

Tips en veiligheid

- Je kunt de welpen ook naar de geluiden laten luisteren en daarna de gehoorde instrumenten laten opschrijven (geluidenkimspel).

EXP – 4. Bloemenhulde maken*

Marala is verdrietig, omdat zij het water mist. Een voordeeltje is wel dat zij nu in bomen kan klimmen en op die manier bloemen kan zien die ze anders alleen maar als gekleurde vlekken ziet. Ze zag de kleurenpracht wel, maar nu kan ze de bloemen zelfs plukken en het fleurt haar een beetje op. Als zij er vrolijk van wordt, helpt dat bij iemand anders misschien ook.

Beschrijving van de activiteit

Met alle deelnemers (in groepjes) bloemen maken van crêpepapier en de boeketten bij iemand die dat verdient bezorgen (bijvoorbeeld na afloop van de Jungledag af laten leveren in een ziekenhuis of een bejaardencentrum).

Vorbereiding

- Maak enkele bloemenvoorbeelden.
- Schaf materiaal aan.

Materiaal

- Papier (crêpepapier).
- Touw.
- Plakband.
- IJzerdraad voor de steel.
- Scharen.
- Oude kranten voor in het hart van het boeket.

Tips en veiligheid

- Let er op dat crêpepapier afgeeft aan handen en kleding als het regent.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld verdienen de welpen een pootafdruk van het stekelvarken Ikki en de mangoest Rikki Tikki Tavi.

6.4 ID – Raadsrots (Identiteit)

“Laten we op zoek gaan naar je wolvenfamilie”, zegt Shanti tegen Mowgli.
“Laten we dan maar naar de Raadsrots gaan”, stelt Mowgli voor. “Bij de Raadsrots komt de wolvenraad bijeen om naar elkaar te luisteren, te stemmen en beslissingen te nemen. Dus als ze in een vreemde situatie als nu ergens zouden kunnen zijn...” “Kijk nou!”, roept Shanti nog voor Mowgli zijn zin af kan maken. Ze wijst naar de Raadsrots, die vol zit met de apen van de Bandarlog. “Volgens mij zijn de apen van de Bandarlog de weg een beetje kwijt. Net zaten ze ook al in het Wolvenhol.” Dan snappen ze het opeens: de apen van de Bandarlog zijn verwisseld met de wolven! “Het moet wel erg moeilijk zijn om jezelf nog te herkennen in zo’n ander lichaam”, peinst Shanti. “En toch zie ik ze zitten en praten zoals wolven altijd doen”, zegt Mowgli verbaasd.



ID – 1. Wat voel ik?*

Broer Wolf is een beetje in de war nu hij opeens in een apenlijf zit. Hij weet niet goed meer hoe hij zich voelt. Nu hij opeens handen heeft, kan hij eindelijk eens samen met Mowgli en Shantie tekenen.

Beschrijving van de activiteit

De welpen verdelen eerst de kleuren. Wat zijn de vrolijke kleuren en wat zijn de minder leuke kleuren? Als het voor alle welpen duidelijk is welke kleuren vrolijk zijn en welke minder vrolijk zijn, krijgen de welpen een lied te horen. Worden de welpen er vrolijk van, dan maken ze een tekening met de vrolijke kleuren. Is het een lied waar ze niet zo vrolijk van worden, dan wordt het een tekening met de niet zo vrolijke kleuren.

Voorbereiding

- Zoek vrolijk klinkende muziek op.
- Zoek minder vrolijk klinkende muziek op.

Materiaal

- Papier.
- Tekenmateriaal, zoals kleurpotloden, stiften en krijtjes.
- Computer of cd-speler waar de muziek op afgespeeld kan worden.

Tips en veiligheid

- Muziektip: klassieke muziek leent zich uitstekend voor deze activiteit.
- Als kinderen niet goed weten wat ze moeten tekenen, kunnen ze ook tekenen wat de muziek voor hen betekent (waar denk je aan als je met je ogen dicht naar de muziek luistert?).

ID – 2. Emoticonspel**

Raksha wil graag voor haar welpen zorgen en weten wat ze voelen, maar nu haar welpen in de huid van de apen van de Bandarlog zitten, ziet het er heel anders uit. Volgens Shanti lijken de gezichtsuitdrukkingen van apen wel een beetje op die van mensen.

Beschrijving van de activiteit

Laat alle welpen in een rij staan. Speld bij elke welp een emoticon op de rug. Geef ook iedere welp een briefje waarop een emotie in één woord geschreven staat (bijvoorbeeld: ‘verdrietig’). Deze geschreven emotie past niet bij de emoticon op de rug van de welp. Als elke welp een emoticon op de rug en een briefje in de hand heeft, begint het spel.

Er mag niet worden gesproken. In stilte proberen de welpen elkaars emoticon aan te tikken. Als dit lukt, beeldt de tikker de emotie uit die bij die emoticon hoort en de getikte welp doet hem of haar na. Vervolgens ruilen de twee van briefje. Als de emoticon van de getikte welp matcht met het briefje dat hij of zij krijgt, blijft deze welp de emotie uitbeelden (heeft de welp bijvoorbeeld ‘boos’, dan kijkt hij of zij boos en loopt bijvoorbeeld stampvoetend met de armen over elkaar over het speelveld). De welp

mag zo binnen het speelveld lopen waar hij of zij wil, maar mag niemand meer tikken. Dit gebeurt ook als het briefje van de getikte welp toevallig al matcht met de emoticon op zijn of haar rug. De tikker beeldt in dat geval wel de emoticon op de rug van de getikte welp uit, maar houdt zijn of haar eigen briefje. Er wordt niet geruild. Wie weet de meeste andere welpen te tikken?

Vorbereiding

- Print de kaartjes met de emoticons en tekst en knip ze uit.

Materiaal

- Kaartjes met emoticons en tekst.
- Veiligheidsspelden om de kaartjes op de rug te spelden.

Tips en veiligheid

- Geef de jongere welpen in eerste instantie de eenvoudigere emoties (zowel op hun rug als op het briefje) 'boos', 'blij' en 'bang'. Oudere welpen kan je lastigere emoties geven, zoals 'verbazing', 'trots' en 'schaamte'.

ID – 3. Waarom zit ik op Scouting?*

Vader Wolf is een goede vader. Hij weet precies wat de wolven in zijn familie graag doen en waar ze goed in zijn. Nu ze in een ander lichaam zitten, lijkt dat wel anders. Om toch iedereen er aan te herinneren, maakt hij met alle jungledieren mooie badges. Daar zijn die apenhanden toch wel handig voor. Doen de welpen ook mee?

Beschrijving van de activiteit

Elke welp mag zijn of haar eigen badge ontwerpen. Deze badge heet 'mijn badge'. Op de badge staat waar de welp goed in is binnen Scouting of wat hij of zij leuk vindt aan Scouting.

Vorbereiding

- Teken cirkels op wit papier.

Materiaal

- Stevig papier met voorgetekende cirkels (de badges).
- Pennen.
- Stiften.
- Potloden.
- Veiligheidsspelden.

Tips en veiligheid

- Als je aan een buttonmaker kunt komen, kan je stevige buttons maken die de welpen ook echt op kunnen spelden.
- Laat de welpen hun gemaakte badge opruimen of houd deze achter, zodat de welpen zich niet kunnen bezeren aan de speld aan de achterkant van de button.

ID – 4. Een saampie maken**

Hoewel Ikki haar eigen lijf met vier poten en stekels mist, vindt ze haar pauwenstaart ook wel erg mooi. Als herinnering wil ze graag een foto. Mor leert Ikki natuurlijk eerst om mooi te poseren, want zijn mooie veren moeten er altijd goed uitzien, of ze nou aan hém vast zitten of aan een ander. Ikki vindt het nu eigenlijk veel leuker om samen met Mor op de foto te gaan. Zouden ze zichzelf op de foto later nog herkennen in het lichaam van de ander?

Beschrijving van de activiteit

De welpen vormen een groepje met een welp die ze kennen van hun eigen groep. De naam van de groep wordt op een vel papier gezet. In sommige gevallen kan het dan een drietal zijn. Als de groepjes gemaakt zijn, komen ze één voor één naar de leiding. De leiding heeft een tafel met allemaal spullen die een saampie leuker maken, bijvoorbeeld gekke hoedjes en gekke brillen. De leiding maakt een foto met een digitale camera.

Vorbereiding

- Zorg voor een digitale camera.
- Zorg voor een laptop waarop de camera aangesloten kan worden.
- Zorg bij aanvang voor een volle accu en een reservebatterij.
- Zorg voor gekke hoedjes en brillen.

Materiaal (voor voorbeeldopdracht)

- Digitale camera.
- Laptop.
- Reservebatterij voor de camera.
- Gekke hoedjes.
- Gekke brillen.
- Gekke pruiken.

Tips en veiligheid

- Zorg voor 2 of 3 leidinggevendenden die foto's kunnen maken, dan gaat het sneller en hoeven de welpen minder lang te wachten.
- Stuur de foto's naar de leiding.
- Laat de kinderen een briefje schrijven met de groep waar ze bij horen en zorg dat dit briefje ook op de foto komt, zo is het makkelijker om de foto naar de juiste groep te sturen.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld verdienen de welpen een pootafdruk van de pauw Mor en de apen van de Bandarlog

6.5 INT – Emaarate ruïne (Internationaal)

“Hee kijk”, zegt Mowgli, “wolvensporen!” Mowgli en Shanti volgen ze tot de Emaarate ruïne. Terwijl Mowgli en Shanti de Emaarate ruïne binnenlopen, steekt de wind weer op. Het huilen van de wind klinkt net alsof ze de stemmen van de reizigers uit het verleden horen, als woorden uit verre landen. Het is een rommeltje in de ruïne. De spullen die alle reizigers hebben achtergelaten, zijn alle kanten opgewaaid. Dan vliegen plotseling de stenen om Mowgli en Shanti's oren. Vlug duiken Mowgli en Shanti weg en kijken dan waar de stenen vandaan kwamen. Daar staan Akela en Vader Wolf hard te lachen. “Dat is toch niets voor hen?”, zegt Mowgli verbaasd. Dan komen twee apen van de Bandarlog boos op armen en benen aangerend en jagen de twee wolven weg. Klungelig springt Akela omhoog en steekt zijn voorpoot uit naar een tak, waarna hij weer naar beneden valt en jankend wegrent. “Goh, nou heb ik toch alles wel meegemaakt. Mezelf weggagen...”, mompelt één van de apen. Mowgli kijkt hem even diep in de ogen. “Vader Wolf?”, vraagt hij dan. De aap knikt en wijst naar de andere aap. “Gelukkig waren Akela en ik toevallig in de buurt...”



INT – 1. Spraakverwarring (vossenjacht)**

De verwarring bij de jungledieren en de Emaarate ruïne herinneren Akela aan een oud verhaal over hoe alle mensen ooit allemaal dezelfde taal spraken, net zoals de jungledieren. Heel vroeger is daar verwarring in gekomen, toen ze een grote toren bouwden. Sindsdien spreken ze verschillende talen

en vinden ze het moeilijk om elkaar te begrijpen. Hoe zou het zijn als die mensen uit verschillende landen verwisseld zouden worden?

Beschrijving van de activiteit

De welpen verkennen met dit spel de wereld door naar buiten te gaan. Deze variant van vossenjacht leert de welpen eigenschappen kennen van verschillende nationaliteiten. Aan het begin krijgen de welpen een strippenkaart mee waar foto's op staan van de vossen die ze moeten zoeken. Bij deze foto's staat ook de vlag van het land waar de vos vandaan komt. Daarnaast krijgen de welpen een taalboekje mee waarin staat hoe je "Hallo" en "Tot ziens" zegt in verschillende talen.

De eerste vos die het groepje moet zoeken, is aangegeven op de strippenkaart. In de omgeving zitten de vossen verstopt. Dit zijn mensen die verkleed zijn als inwoners van een bepaald land. Er is alleen één probleem: alle vossen zijn verwisseld van lichaam. Stel, de eerste vos die gevonden moet worden is een Italiaan. Dan gaan de welpen op zoek naar de Italiaanse vos. Als de welpen deze vos hebben gevonden, moeten ze hem of haar met behulp van hun talenboeken groeten in het Italiaans. De vos groet dan bijvoorbeeld terug in het Duits. Als de welpen met behulp van hun talenboekje hebben uitgevonden dat de vos Duits spreekt, zeggen ze "Tot ziens" in het Duits en gaan ze op zoek naar de vos in Duitse klederdracht. Deze spreekt bijvoorbeeld weer Spaans, etc.

Vorbereiding

- Maak een strippenkaart.
- Maak kostuums.
- Maak vlaggen.
- Maak een taalboekje.

Materiaal

- Strippenkaarten.
- Vlaggen.
- Kostuums.
- Pennen.
- Buitenlandse voorwerpen voor extra aankleding van de vossen.

Tips en veiligheid

- Schrijf naast iedere groet in het talenboekje ('zo schrijf je het') de groet ook fonetisch uit ('zo klinkt het'), zodat de welpen alles beter kunnen herkennen.
- Zorg voor een duidelijke afbakening van het spelgebied.
- Als je de Jungledag in de vorm van een speurtocht organiseert, kan je de welpen gedurende de gehele tocht de vossen tegen laten komen.
- Naast vaste vossen kun je ook loslopende vossen gebruiken, dit maakt het nog spannender voor de welpen om iedereen te vinden.
- Naast uiterlijke kenmerken kunnen de welpen hier ook tegelijkertijd ervaren hoe het eten uit het thuisland van de vos smaakt. Elke vos kan iets uit zijn land meenemen, bijvoorbeeld een croissant uit Frankrijk of macaroni uit Italië.
- Bij gebrek aan leiding kan je in plaats van vossen ook poppen met spraakwolken verstoppert. De pop is bijvoorbeeld verkleed als een Duitser en in de spraakwolk staat de groet bijvoorbeeld in het Italiaans.
- De vossen kunnen verkleed zijn in buitenlandse Scoutfits. Om de nationaliteit wat meer op te laten vallen, steekt er bij de Franse scout bijvoorbeeld een stokbrood uit de tas.
- Als rustpuntje en inleiding zou je de welpen in het kort het verhaal van de toren van Babel kunnen vertellen of voorlezen.

INT – 2. Is dit Hollands, Europees of toch erbuiten?*

Mowgli raapt een steen op van de grond. Er staat een schildering op van een vreemd gebouw uit een vreemd land. “Goh staat die piramide niet in Egypte?”, vraagt Shanti. “Door de storm zijn veel tekeningen van de muur afgebrokkeld”, zucht Akela. De apenhanden die ik nu heb, komen wel van pas om de stukken op te rapen en weer terug op hun plek te krijgen, maar ik kan nog wel wat hulp gebruiken...”

Beschrijving van de activiteit

De schilderingen die Shanti in de Emaraate ruïne is tegengekomen, liggen nu op een grote stapel in het midden van het speelveld. Er omheen liggen drie cirkels die Nederland, Europa en buiten Europa voorstellen. Aan de welpen de taak om het juiste plaatje in de juiste cirkel te zetten. Stonden de piramides bijvoorbeeld in Europa of toch buiten Europa?

Vorbereiding

- Leg het speelveld klaar.
- Maak kaartjes met foto's erop.

Materiaal

- Kaartjes.
- Cirkels voor het speelveld (bijvoorbeeld hoepels).

Tips en veiligheid

- Zorg voor duidelijke plaatjes. Bijvoorbeeld van piramides, de Chinese muur, een windmolen.
- Een variant op dit spel is buitenlandse woorden plaatsen bij het goede land. Bijvoorbeeld boom - Nederland, tree - Engeland.

INT – 3. Blazen maar**

Oe vertelde dat er vroeger schepen aankwamen met spullen uit verre landen, die dan uitgeladen werden en naar de juiste voorraadkamers gebracht moesten worden. Tijdens de laatste storm is alles van de markt in Haveli weggeblazen en zijn er veel voedingswaren in de Emaraate ruïne terechtgekomen. De handelaren zijn naar de Emaraate ruïne gekomen om hun voedsel terug te halen. Kunnen de welpen helpen?

Beschrijving van de activiteit

Voor de welpen ligt een maquette van de Emaraate ruïne (doolhof). Aan het begin ligt een stapel etenswaren waarvan elk product naar de juiste handelaar moet. De kamer waar de handelaar van het betreffende land staat, is te herkennen aan een eigen vlag. De bedoeling is dat het eten naar de kamer wordt gebracht door te blazen door een rietje.

Vorbereiding

- Maak een maquette (doolhof).
- Verzamel etenswaren, bijvoorbeeld macaroni - Italië, drop - Nederland/Spanje, popcorn - Amerika, rijst - China, gehaktballetjes – Zweden.

Materiaal

- Maquette (doolhof).
- Etenswaren.

Tips en veiligheid

- Laat jongere welpen de lichtere etenswaren verplaatsen en de oudere welpen de etenswaren die iets zwaarder of lastiger van vorm zijn.
- Let goed op dat de welpen tussendoor nog ademhalen en niet buiten adem raken.

INT – 4. Waar zijn mijn spullen (levend kwartet)?***

“Héé, daar heb je Ikki weer, euh ik bedoel Mor”, zegt Mowgli. Hij herinnert zich dat Mor en Ikki van lichaam zijn verwisseld. “Die stekels zijn maar wat onhandig. Er blijft van alles in hangen”, moppert Mor. Shanti grinnikt en haalt alles uit de stekels. “Het zijn anders best mooie spulletjes. Daar houd je toch van?” “Ja, maar het zijn wel mensendingen. Door de storm zijn ze vast hier naartoe gewaaid vanaf die zeedingen.” “Boten bedoel je?”, vraagt Shanti. Mor wijst naar beneden in de jungle. Daar lopen zeelieden uit verschillende landen druk te zoeken.

Beschrijving van de activiteit

De welpen helpen bij dit spel verschillende mensen die door de storm hun spullen zijn kwijtgeraakt. In het speelveld liggen vier stapels met herkenbare spullen van de zeelieden uit hun land, denk hierbij aan kleding, voedsel, gebruiksvoorwerpen. Twee tot vier nesten spelen tegen elkaar. Bij het fluitsignaal mogen ze rennen en een artikel pakken (één per persoon). De winnaar is degene die twee kwartetten heeft. Hierdoor moeten de welpen dus spullen ‘lenen’ bij de burens, zonder ze terug te geven natuurlijk. Uiteraard mogen de welpen elkaar geen pijn doen. Wanneer er iets wordt gestolen, mag de verdedigende groep de dief aftikken. Twee meter buiten de cirkel is hij of zij vrij. Welk nest lukt het om de meeste kwartetten te verzamelen?

Voorbereiding

- Bereid het speelveld voor.

Materiaal

- Fluit.
- Spullen passend bij de diverse landen.

Tips en veiligheid

- Zorg voor verschillende spullen die passen bij zeelieden, bijvoorbeeld verschillende jassen.
- Geef een duidelijk speelgebied aan, waar de basis is voor de nesten en waar de spullen liggen.
- In plaats van de voorwerpen, kan je ook (afbeeldingen van) (water)Scoutfits of uniformen uit verschillende landen bij elkaar laten zoeken (blouse - das - broek - hoofddekseel). Zorg dat je afbeeldingen van de complete Scoutfits of uniformen uitdeelt of ophangt als referentie.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld verdienen de welpen een pootafdruk van de wolven Akela, Broer Wolf en Vader Wolf.

6.6 UST – Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

“Hee kijk nou!”, Mowgli wijst naar de lucht boven de Nishaani plaats. Twee kleine stippen vliegen er een beetje schommelend heen en weer. Plotseling zien Mowgli en Shanti de kleinste stip naar beneden storten. Geschrokken rennen ze erop af om te kijken wat er aan de hand is. Het is een chaos op de verlaten vuurplek. Het ligt vol met spullen die door de storm zijn verplaatst: touwen, brandhout en zelfs bananen! In het midden van die rotzooi staan een krokodil, een wouw en een olifant met een vleermuis op zijn rug. Vragend kijken Mowgli en Shanti de dieren aan. De olifant begint te vertellen: “Chil is verwisseld met Jacala, en Hathi met mij”, “...dus gaven Mang en ik ze maar vliegles op de beste plek om uitdagende technieken te leren: de Nishaani plaats”, gaat krokodil Chil verder. “Maar het ging een beetje mis. Olifant Mang kon vleermuis Hathi nog net opvangen, met Hathi’s eigen, zachte olifantenlijf.” “Gelukkig heeft Mang, euhm, Hathi zich geen pijn gedaan”, zegt Mowgli. “Het blijft een verwarrend gedoe”, zucht Shanti.



UST – 1. Touwtrek jezelf van binnen naar buiten***

Het is voor Raksha toch wel even wennen: in plaats van haar wolvenlijf, zit ze nu in het slangenlichaam van Kaa. Nu heeft ze het zelfs gepresteerd om haar lijf in de knoop te krijgen. Arme Raksha, ze lijkt wel een cirkel! Gelukkig kunnen Mowgli en Shanti haar wel helpen om uit de knoop te komen. Als Rikki Tikki Tavi dit ziet, krijgt hij een idee. Nu hij het berenlichaam van Baloe heeft, wil hij wel eens voelen hoe sterk hij eigenlijk is.

Beschrijving van de activiteit

Aan het begin van het spel ligt er een touwring in het midden van het speelveld. Elk nest knoopt hun touw aan de touwring vast. Daarna begint het grote touwtrekken. Bij dit spel trekken de welpen zichzelf echt van binnen naar buiten. Drie meter buiten de cirkel staan net zo veel stoelen als nesten. Elk nest houdt het touw vast voor een stoel. Als het fluitsignaal gegeven wordt, begint het touwtrekspel. Het eerste nest dat iemand heeft laten zitten op hun stoel en het touw vasthoudt, wint.

Vorbereiding

- Zet het speelveld uit.

Materiaal

- Touw.
- Stoelen (net zo veel als het aantal teams).
- Fluit.
- Touwring.

Tips en veiligheid

- In plaats van stoelen kan je ook vlaggen gebruiken, dan moet iemand van het nest de vlag pakken.
- Het nest kan in groepjes verdeeld worden, waardoor je het spel met één nest kan spelen. In dat geval krijgt elke welp een eigen touw.
- Controleer de knopen eerst goed, voordat het touwtrekken begint.
- Dit spel kan ook als beginspel gebruikt worden. Het winnende nest mag als eerste beginnen aan de activiteit. Nadat de welpen gewonnen hebben, halen ze hun touw van de touwring af en beginnen ze met het spel. Het groepje dat de volgende ronde wint, mag daarna aan de volgende activiteit beginnen.
- De stoelen kunnen dichterbij en verder weg geplaatst worden, dat bepaalt de moeilijkheid van de activiteit.

UST – 2. Buitengewoon bijzondere brandende bananenboot*

Broer Wolf en Vader Wolf zijn van lichaam verwisseld met de apen van de Banderlog. Het is voor een roofdier wel even vreemd als je opeens zin krijgt in banaan! Gelukkig weet Baloe wel een lekker bananenrecept, maar nu hij de mangoestpootjes van Rikki Tikki Tavi heeft, is het nogal een lastig karwei. Misschien kunnen de welpen hem helpen en zelf ook even lekker mee snacken?

Beschrijving van de activiteit

De welpen mogen bij deze activiteit hun eigen bananenboot maken. Om een bananenboot te maken, snijden de welpen één kant van de banaan open, dan vouwen ze de flap aan de holle binnenkant van de banaan opzij (niet eraf halen), snijden ze de banaan in de schil in plakjes en halen ze af en toe een stukje banaan eruit. Op de plek van die stukjes mogen de welpen nu stukjes chocolade doen. Daarna vouwen de welpen de flap terug en doen ze aluminiumfolie om de banaan die daarna door de leiding in smeulende vuur gelegd word. Na ongeveer 10 minuten haalt de leiding de banaan weer uit het smeulende vuur en is het tijd om de bananenboot op te smikkelen.

Vorbereiding

- Maak vuur maken.
- Zorgen voor kooltjes.
- Maak het aluminiumfolie op maat.
- Breek de chocolade in stukjes.

Materiaal

- Bananen (net zo veel als het aantal welpen).
- Chocolade.
- Aluminiumfolie.
- Vuurbak.
- Hout.
- Tang om bananen in en uit het vuur te halen.
- Servetten of natte doekjes (voor alle vieze gezichten).

Tips en veiligheid

- Door vooraf het aluminiumfolie op maat te maken, weet je zeker dat alle welpen niet ontzettend veel of te weinig aluminiumfolie gebruiken.
- Zorg voor aanvang van de activiteit dat het vuur al gebrand heeft en dat er voldoende kooltjes in de bak liggen.
- Denk aan de veiligheid rondom vuur en de jeugdleden.
- Leg ook servetten of natte doekjes klaar, waarschijnlijk smeren de welpen hun hele gezicht onder met chocolade.

UST – 3. Ik kom-pas als je getikt bent**

Het is een grote rotzooi op de Nishaani plaats. Het lijkt wel of de wind tijdens de storm alle kanten heeft opgeblazen! Maar zelfs nu hij in Jacala's lijf zit en niet kan vliegen, weet Chil haarfijn te vertellen dat de wind uit noord-noordoost komt. Als er nog eens een storm opsteekt, kan het erg handig zijn om te weten waar de wind en alles dat hij met zich mee blaast vandaan komt. Weten de welpen welke windrichtingen er zijn?

Beschrijving van de activiteit

Aan het begin van het spel krijgen de welpen een kompas en bordjes met de 8 kompasrichtingen (noord, noord-noordoost, noordoost, oost-noordoost, oost, etc.). Met behulp van het kompas zetten de welpen de bordjes op de juiste plaats.

Daarna wordt er een tikker gekozen. De spelleider roept een kompasrichting en de welpen rennen in de door de tikker genoemde richting. Als een welp tijdens het rennen door de tikker getikt wordt, wordt deze welp ook een tikker. Het spel wordt dus steeds lastiger. Het spel is afgelopen als alle welpen getikt zijn. Daarna kan er eventueel een nieuwe tikker worden gekozen en kan het spel opnieuw beginnen.

Vorbereiding

- Zet het speelveld uit.
- Markeer waar de bordjes geplaatst moeten worden.
- Maak bordjes.

Materiaal

- Bordjes met kompasrichtingen.
- Kompas.

Tips en veiligheid

- Je kan het spel met een kleiner groepje spelen, door telkens de welp die wordt getikt te laten wisselen met de tikker. Zo is er steeds maar één, voortdurend wisselende tikker. Je kan er ook voor kiezen een tikker te kiezen die een poosje aanblijft. Als je voor één van deze manieren kiest, heeft het spel geen duidelijk einde.
- Geef duidelijk aan tot waar de welpen getikt kunnen worden en waar ze veilig zijn, bijvoorbeeld door een cirkel van touw neer te leggen.
- Als een welp het lastig vindt om kompasrichtingen te kiezen, kan hij/zij ook geholpen worden.

UST – 4. Gaat er al een lampje branden?*

Hathi had het vliegen met Mangs vleermuisvleugels eindelijk een beetje onder de knie. Maar toen hij boven de Nishaani plaats vloog, scheen er vanuit Haveli opeens een groot licht recht in zijn vleermuisogen. Gelukkig heeft Mang het als olifant vanaf de grond zien gebeuren en kon hij vleermuis Hathi nog net opvangen. Hij had Hathi kunnen waarschuwen. Uit de tijd dat Mang nog gewoon een vleermuis was, weet hij dat mensen soms sterke lichtsignalen gebruiken om te communiceren met bijvoorbeeld mensen op zee. Kunnen de welpen met Mang laten zien hoe dat werkt?

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan zelf een vuurtoren maken, maar dan in hun lokaal. Alle ramen van het lokaal worden geblindeerd (met bijvoorbeeld vuilniszakken), op één na. Dat raam wordt geheel of deels open gelaten, afhankelijk van de grootte van het raam. Twee welpen gaan met een leidinggevende naar binnen en gaan naar het lokaal, de rest gaat buiten staan.

De welpen in het lokaal krijgen een woord te zien en gaan dat nu met behulp van lichtseinen doorgeven aan de welpen die buiten staan. Dit doen ze met behulp van een bouwlamp en morsecode. De welpen geven het woord letter voor letter door. Aan de welpen buiten het lokaal de taak om te ontdekken welk woord er over geseind wordt. De welpen die met de leiding buiten staan, schrijven de letters mee zodat ze aan het einde weten welk woord er geseind werd. Als het woord geraden is, mogen er twee andere welpen een woord overseinen.

Vorbereiding

- Plak de ramen af.

Materiaal

- Afplakmateriaal voor de ramen.
- Bouwlamp.
- Minimaal twee printjes met morsecode.
- Kladpapier.
- Pen.

Tips en veiligheid

- Bij deze activiteit zijn 4-letterwoorden het meest geschikt.
- Het is belangrijk om zowel de welpen binnen als buiten een blad met morsecode te geven, zodat de kinderen mee kunnen zoeken naar welke letter het is.
- Voor jonge welpen kan het handig zijn om de code mee te schrijven en daarna op te zoeken welke letter het is.
- Je kan ook een donkere tent met één ingang gebruiken als je geen donker lokaal tot je beschikking hebt.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld verdienen de welpen een pootafdruk van de wouw Chil en de vleermuis Mang.

6.7 BL – Talaab poel (Buitenleven)

Mowgli en Shanti komen even bij de Talaab poel kijken of het Malchi lukt om alle verwarde dieren tegen het water te beschermen. Shanti zucht: “We leren hier bij de poel altijd zoveel over planten en dieren, maar nu lijkt geen enkel dier zich meer te gedragen zoals het hoort.” “Help!” Plotseling komt Baloe stampend en struikelend aanrennen, met een hele horde boze bijen achter zich aan. “Spring in het water!”, roept Malchi. De drie vrienden nemen snel een grote hap adem en springen in het water. Als een baksteen zakt Baloe naar de bodem. “De bijen zijn weg”, komt Malchi ze na een paar seconden vertellen. Proestend en wild spartelend werkt Baloe zich naar boven. Mowgli en Shanti kijken hem verbaasd aan. “Ja, sorry hoor”, zegt de beer. “Honing verzamelen valt niet mee. En ik moet even wennen aan dat grote, lompe berenlijf.” Verdwaaasd kijken Mowgli en Shanti hem aan. “Ik ben het”, zegt de beer dan, “Rikki Tikki Tavi.”



BL – 1. Dierenbingo*

Chil is er eindelijk achter dat hij in Jacala's lijf zit. Zijn schubbenhuid was helemaal uitgedroogd van het gefladder buiten het water. Malchi helpt hem nu om in het water te drijven. Chil weet met zijn scherpe ogen als geen ander hoe ieder dier in elkaar zit. Kunnen de welpen hem helpen om alle dieren hun eigen uiterlijk te laten onthouden en te snappen hoe het lijf waar ze nu in zitten in elkaar zit?

Beschrijving van de activiteit

Iedere welp krijgt een kaart met daarop een aantal foto's van dieren. De leiding heeft een stapel platen met daarop foto's van dezelfde dieren, maar dan net even anders. Dat kan een deel van het dier zijn, of hetzelfde dier in een andere houding. Op elke plaat staat één dier. Deze stapel legt de leiding omgekeerd, met de afbeeldingen, naar beneden voor zich neer. De leiding pakt nu één kaart van de stapel en laat de dierenfoto aan de welpen zien. Elk kind dat het betreffende dier op zijn kaart heeft staan, mag op dat dier een knoop, fiche of stukje papier leggen. Hierna pakt de leiding de volgende kaart en zo verder. Zo gaat het spel verder tot een welp zijn of haar kaart vol heeft. De welp roept dan “Bingo!” en heeft het spel, als de bingo klopt, gewonnen. Het kan ook zo zijn dat er meerdere welpen tegelijk bingo hebben. Er hebben dan dus meerdere welpen gewonnen.

Vorbereiding

- Print speelkaarten en platen lamineer ze eventueel.
- Leg fiches, knopen of stukjes papier klaar.

Materiaal

- Bingokaarten met allerlei dierenfoto's erop (elke kaart is anders).
- Platen voor de leiding met hierop per plaat één dier in een andere houding of een deel van een dier.
- Fiches, knopen of stukjes papier.

Tips en veiligheid

- Als je het spel vaker wilt spelen, is het handig om het spel te lamineren. Zo blijft het netter.

BL – 2. Weerestafettespel***

De dieren in de jungle voelden het rare weer aankomen, alleen wisten ze niet wat er ging gebeuren en wat ze moesten doen. Oe kon zich gelukkig verstoppen in haar schild, zoals ze altijd doet als er slecht weer op komst is. Ze vraagt zich af hoe de mensen uit Haveli eigenlijk wisten dat er slecht weer op komst was? Hebben zij ook een manier om het weer te voorspellen?

Beschrijving van de activiteit

Verdeel de groep welpen in kleine groepjes van 3 à 4 welpen. Een stuk verderop liggen grote platen met foto's van weersomstandigheden, zoals een foto van onweer, een foto van zonnig weer, een foto van bewolkt weer, etc. Geef elk groepje welpen een stapel met kleine kaartjes met hierop de weertekens die ook op de televisie op de weerkaart gebruikt worden. De welpen pakken dan om de beurt een kaartje van de stapel en leggen het bij de bijbehorende grote foto. Is de welp terug, dan pakt de volgende welp een kaartje en legt dit bij de bijbehorende grote plaat en zo verder totdat alle kaartjes op zijn. Welk groepje is als eerste klaar? Als alle groepjes klaar zijn, wordt besproken of alle kaartjes goed liggen.

Vorbereiding

- Maak kaartjes met daarop de weertekens die ook op televisie gebruikt worden. Voor elk groepje een set in een andere kleur.
- Maak grote kaarten met foto's van weersomstandigheden erop.

Materiaal

- Grote kaarten met foto's van weersomstandigheden.
- Per groepje welpen een stapeltje met kaartjes met weertekens (voor elk groepje in een andere kleur).

Tips en veiligheid

- Let op de ondergrond, het is een renspeletje dus een vlakke ondergrond is handig.

BL – 3. De giftige bloem**

Alle dieren in de jungle zijn in de war, de insecten ook. Ze weten niet goed meer uit welke bloemen ze nu wel en geen nectar (honing) kunnen halen. Weten de welpen het wel? Kunnen de welpen veel nectar verzamelen voor de bijen, zodat zij in leven blijven en voor Rikki Tikki Tavi honing kunnen maken? Nu hij in het lijf van Baloe zit, heeft hij opeens heel veel zin in honing. Maar hoe verzamel je dat?

Beschrijving van de activiteit

In een grote vaas (of in de grond geprikt) staat een aantal grote 'bloemen' (emmers) op stelen (bamboestokken). Om de beurt mag een welp van achter een lijn 10 bijtjes in de bloemen gooien. Er wordt door de gooier net zo lang doorgegaan, tot de giftige bloem wordt gekozen. Dan stopt voor die welp het spel, de spelleider weet welke bloem de giftige is en die verandert bij elke nieuwe welp. Bij elke bij die in een goede bloem belandt, krijgt de welp nectar. Welke welp houdt met zijn verzamelde nectar de meeste bijtjes in leven om honing aan Rikki Tikki Tavi te geven?

Vorbereiding

- Maak op de bovenkant van meerdere emmers of bakjes een bloem, in verschillende maten. Het hart van de bloem is het gat, waardoor de welpen de bijtjes in de bloemen kunnen gooien.
- Bevestig stokken onder aan de emmers of bakjes, zodat de bloemen op verschillende hoogtes kunnen staan.
- Leg pingpongballetjes klaar en maak met verf of watervaste viltstiften eventueel bijtjes van de pingpongballetjes.

Materiaal

- Bijtjes (pingpongballetjes).
- Bloemen (gemaakt van emmers of bakjes).
- Touw om een lijntje van te maken waar achter de welpen moeten staan.

Tips en veiligheid

- Laat alle welpen achter de lijn laten of aan de kant staan, zodat de welpen die niet aan de beurt zijn niet door de bijtjes geraakt kunnen worden.

BL – 4. Waar woon jij?*

Nu de dieren niet meer in hun eigen lijf zitten of slechts gedeeltelijk, is het voor hen moeilijk om te bepalen of zij nu in een nest, in een boom of in een hol in de grond leven. Jacala kan eigenlijk niet zonder een beetje water, maar een vogellijf in het water is ook niet zo'n goed idee. Waar moet Jacala nu zo lang slapen?

Beschrijving van de activiteit

De welpen krijgen een lijst van dieren en moeten zelf er achter zetten in wat voor woning het dier leeft.

Vorbereiding

- Maak een lijst met dieren waar achter geschreven kan worden waar het dier woont. Voor elke welp één.

Materiaal

- Lijsten met dieren (voor elke welp één).
- Pennen of potloden (voor elke welp één).

Tips en veiligheid

- Je kan ook twee lijsten naast elkaar zetten en de welpen de dieren met de juiste woning laten verbinden.

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld verdienen de welpen een pootafdruk van de krokodil Jacala en de beer Baloe.

6.8 SPS – Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

“Kijk nou”, zegt Mowgli. “Dat is een vreemd spoor. Het lijken pootafdrukken van een wolf, maar ze zitten dan weer heel ver en dan weer heel dichtbij elkaar.” Ze volgen het vreemde spoor tot bij de Khaali Jagah vlakke. In het midden van de vlakke ligt Raksha uitgeput op de grond. Snel haasten Mowgli en Shanti zich erheen. “Gaaf het?”, vragen ze. “Met vier poten bewegen, valt niet mee”, hijgt de wolf. “Jij bent duidelijk niet Raksha”, zegt Shanti, terwijl ze voorzichtig een zacht blad onder de kop van de wolf neerlegt. “Nee”, zegt de wolf, “ik ben Kaa. Het valt niet mee om opeens anders te moeten bewegen.” “Nee”, zegt Mowgli met medelijden, “daar zullen nu wel meer dieren last van hebben. “Toch houd ik wel van een uitdaging”, zegt Kaa. “Hier op de vlakke is lekker veel ruimte om te spelen en te bewegen. Een goede plek om elkaar uit te dagen met ons nieuwe lijf te leren bewegen, tot we onszelf weer zijn.”



SPS – 1. Omgekeerd spijkerpoepen**

Hathi probeert om met het vleermuislijf van Mang op zijn kop te hangen. Wat ziet alles er dan anders uit! Kunnen de welpen zich voorstellen hoe iets er ondersteboven uit ziet?

Beschrijving van de activiteit

Twee welpen krijgen tegelijk een fles om hun middel gebonden. De fles hangt ondersteboven aan een touwtje op hun rug. Wie van de twee heeft als eerste de fles om een paaltje (paaltje van ringwerpen of tentharing) ‘gepoept’?

Vorbereiding

- Verzamel flessen met een grote opening.

Materiaal

- Flessen met een grote opening aan een touwtje (bijvoorbeeld sausflesjes).
- Paaltjes van ringwerpen of tentharingen.

Tips en veiligheid

- Laat het touw lang, zodat de welpen niet te ver hoeven te bukken.
- Laat de welp tijdens het spijkerpoepen op de kop aan een rekstok hangen, net zoals als Mang.

SPS – 2. Mini-twister**

Mor mist zijn mooie kleuren nu hij in het lichaam van Ikki zit. Hij had allemaal mooi gekleurde stippen op zijn staart. Hij gaat naar Mowgli en vraagt hem om mooi gekleurde stippen op een vel te schilderen. Terwijl Mowgli schildert, zegt Mor welke kleur stippen hij op het papier wil. Als ze aan het schilderen zijn, komt Shanti langslopen, die denkt dat ze een spel spelen. Zodra Mor “Geel” zegt, zet Shanti een vinger op een gele stip. Als Mor “Rood” zegt, zet Shanti een vinger op een rode stip en zo verder.

Beschrijving van de activiteit

Geef de welpen per 2 kinderen een speelbord. De spelleider draait aan de draaischijf en zegt wat de kinderen moeten doen, bijvoorbeeld: “Linker wijsvinger op groen”. Kinderen kunnen bij dit spel af raken als de opdracht van de spelleider niet meer uitvoerbaar is. Het spel kan uitdagender gemaakt worden door meer vingers te gebruiken. Je begint met spelen met de middelvingers en de wijsvingers.

Vorbereiding

- Maak de mini-twisterbordjes (1 per 2 welpen).
- Maak een draaischijf (of gebruik de draaischijf van een bestaand Twisterspel en pas die aan met wijsvinger en middelvinger in plaats van voet en hand).

Materiaal

- Twisterbordjes (1 per kind, grootte A5, klik [hier](#) voor een voorbeeld).
- Draaischijf.

SPS – 3. De centimeters**

Jacala voelt zich als een vis op het droge, letterlijk en figuurlijk. In het water wist hij precies waar hij alles kon vinden, maar op het land weet hij zich geen raad. Mowgli had gezegd dat de favoriete fruitboom van Chil vijf meter van de Talaab poel staat. Maar hoe ver is dat? Is dat lang lopen? Want vliegen lukt hem niet. Weten de welpen een afstand van vijf meter goed in te schatten?

Beschrijving van de activiteit

Op de grond worden 3 cirkels gelegd (als een soort schietschijf) met diameters van 1, 2 en 3 meter (ongeveer). De spelers staan op 2 meter afstand en worden één voor één geblinddoekt. Hoe dichtbij de middelste cirkel kunnen ze komen?

Vorbereiding

- Zet cirkels af op de grond.

Materiaal

- Touw, afzetlint of stoepkrijt om de cirkels mee te maken.
- Blinddoek.

Tips en veiligheid

- Let op struikelobjecten!
- Je kunt de verschillende cirkels punten geven, bijvoorbeeld 10, 25 en 50.
- Als het spel goed lukt met een afstand van vijf meter, kan je de afstand vergroten.
- Welpen kunnen ook een vliegtuigje vouwen en proberen dit zo dicht mogelijk bij de middelste cirkel te laten landen.

SPS – 4. Handjeklap, handenklap**

Kaa is helemaal in de war, ineens heeft hij vier poten waarmee hij moet leren lopen. Als hij loopt, beweegt hij zijn linkervoorpoot en rechterachterpoot en zijn rechtervoorpoot en linkerachterpoot op hetzelfde moment. Hij vindt dit erg lastig, kunnen de welpen hem helpen?

Beschrijving van de activiteit

De welpen gaan in een kring zitten, de linkerhand wordt over de rechterhand van de linkerbuur gelegd en de rechterhand onder de linkerhand van de rechterbuur. Er wordt een klap gegeven op de knie met één hand. De spelleider bepaalt wie er begint en welke kant de klappen uit gaan. De bedoeling is deze klap door te geven. 1 keer klappen is gewoon doorgeven in dezelfde richting, 2 keer klappen is veranderen van richting, bij 3 keer klappen wordt er één hand overgeslagen. Degene die een fout maakt, moet één hand uit het spel halen. Zijn je beide handen uit het spel, dan ben je af. Wie blijft er als laatste over?

Aan het einde van een activiteit op dit speelveld verdienen de welpen een pootafdruk van de wolf Raksha en de vleermuis Mang.