

Spelbrochure

Jungledag 2019

“Die Rontjie van Afrika”

Uitspreken als Rontjie -> Ronkie

*Er is iets vreemds gespot in de Jungle. Niemand weet wat
Het is. Is het een beest? Is het een rots? De Jungledieren gaan
op onderzoek uit en belanden in.....Afrika! Samen met hun
Afrikaanse tegenhangers moeten ze uitzoeken hoe ze terug
naar huis kunnen.*

Inhoudsopgave	
Voorwoord	2
Themaverhaal	3
1.1 Uitleg bij het themaverhaal	3
1.2 Het themaverhaal	3
1.3 Het verhaal bij de afsluiting van de Jungledag	4
2. Activiteiten	5
2.1 Ngorongo Krater (Nishaani Plaats - Uitdagende Scoutingtechnieken)	6
2.2 Khami Ruïnes (Emaarate Ruïne - Internationaal)	6
2.3 Deltagebied Zambezi rivier (Talaab Poel - Buitenleven)	6
2.4 Cango grotten (Guha Grotten - Expressie)	6
2.5 Victoria watervallen (Wolvenhol - Veilig & Gezond)	6
2.6 Tafelberg (Raadsrots - Identiteit)	6
2.7 Serengeti (Khaali Jagah vlakte - Sport & Spel)	6
2.8 Timboektoe (Haveli - Samenleving)	6
3 Verloop Jungledag 2018	7
3.1 Aankomst	7
3.2 Opening	7
3.3 De activiteit	7
3.4 Sluiting	8
3.5 Spelverloop	8
3.6 Tijdschema	10
4 Laat je zien!	10
5 Tips om groepen te betrekken	11
6 De regioactiviteiten van Scouting Nederland	12
7 Speldraad 2018/2019 'The Final Frontier'	16
7.1 Uitleg	16
7.2 Activiteitengebieden	16
Colofon	18
Medewerkers bedankt	18
Herinneringsbadge	18

Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2019. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van een regio-activiteit voor bevers.

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 is dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een regio-activiteit 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 het thema en de activiteiten en geeft inzicht in hoe je een regio-activiteit voor bevers 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 'The Final Frontier'. De speldraad is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de 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 is Mowgli, Shanti en de jungledieren ontdekken iets vreemds in de Jungle. Is het een beest? Of is het een rots? Ze gaan op onderzoek uit en komen terecht in een donkere grot. Voordat ze het weten sluit de grot zich en lijkt het alsof ze vliegen. Wanneer de grot weer open gaat zijn ze niet meer in hun eigen Jungle. Ze zijn in Afrika! Maar hoe komen ze nu weer thuis? Samen met hun Afrikaanse tegenhangers komen ze op Afrikaanse plekken die op hun eigen plekken in de Jungle lijken, op zoek naar de oplossing.

De welpen bezoeken op de Jungledag de jungle en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze hebben allemaal een vaste plaats in jungle. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteits-speerpunt voor het Scoutingspel.

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 regio-activiteit. Op www.scouting.nl kun je onder Downloads - Spel – Welpen – Jungledag ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Jungledag en een voorbeelduitnodiging.

1. Themaverhaal

1.1 Uitleg bij het themaverhaal

Zowel tijdens als voorafgaande aan de Jungledag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Jungledag, meestal in de vorm van theater. In bijlage ... en in de omschrijvingen van de themagebieden vind je meer tips om het thema uit te werken, ook bij beperkte tijd/middelen of weinig mankracht. In hoofdstuk 3 kun je terugvinden hoe je het verhaal in kan passen in de loop van de Jungledag. 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 centraal staan in het verhaal en op de badge. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het Welpenkompas.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Jungledag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het kan gebruiken bij een voorbereidingsopkomst. Maar je kan natuurlijk ook eens echt “out of the box” gaan door bijvoorbeeld een (youtube)filmpje van het verhaal en/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. Veel plezier!

De titel van het themaverhaal is “Die Rontjie van Afrika” (spreek uit: Die Ronkie van Afrika). Het is Zuid Afrikaans en betekent “De Ronde van Afrika”.

1.2 Het themaverhaal

Al weken is er geen druppel regen gevallen in de Jungle. Alle planten staan er treurig bij, het gras is dor. Het enige plekje waar nog wat water te vinden is, is bij de Talaab Poel.

Niet alleen de dieren, maar ook Mowgli en Shanti zullen voor water naar de Talaab Poel moeten..

“Laten we maar vroeg gaan, dan is het tenminste nog niet zo heet.” zegt Mowgli. Shanti is het daarmee eens. Ze draagt een kan om water in mee naar huis te nemen.

Rustig aan lopen de twee naar de Poel. Opeens krijgen ze een lichtflits in hun ogen. Het lijkt wel of de zon ergens op weerkaatst. Met de handen boven de ogen lopen ze richting de Poel. Tussen het riet blijven ze staan. “Wat is er nog maar weinig water in de Poel. Normaal staat het water toch veel hoger?”, fluistert Shanti. “Hoop dat er nog genoeg water is. Moet je kijken, zie je dat, de rotsen staan zelfs droog.”

Mowgli kijkt even om zich heen. Dan zien ze weer een fel licht. Mowgli en Shanti krimpen ineen.

Mowgli legt zijn vinger op zijn mond om aan te duiden dat Shanti heel stil moet zijn. Hij wijst in de richting van de drooggevallen rotsen. Shanti richt zich een beetje op en kijkt tussen de rietstengels door. Voorzichtig lopen ze verder. Stapje voor stapje. In de beschutting van het riet blijven ze doodstil staan. Daar op het rotsplateau staat een blinkend beest van een soort dat ze nog nooit gezien hebben. Shanti en Mowgli zijn niet de enigen die dat glimmende dier hebben gezien. Akela en Baloe, ook op zoek naar water, hebben het beest ook ontdekt en proberen met hun neus in de lucht de geur ervan op te vangen. Maar ze ruiken niks. Boven hun hoofd zien ze Chill. Tot nu toe geen gevaar. Steeds meer dieren uit de Jungle verzamelen zich rond de Poel, op zoek naar wat water. Gevaar voor de dieren onderling is er niet, maar kent dat onbekende dier de wet van de Jungle wel? Wanneer er nergens anders drinkwater is, is er een jachtverbod bij de Poel, zodat iedereen kan komen drinken. Zouden ze veilig kunnen drinken?

Mowgli en Shanti sluipen door het hoge riet nog dichterbij. Het Beest beweegt niet. Hij lijkt wel op een grote steen met een grot erin. Het onbekende rotsblok dat op een beest lijkt maakt Mowgli en Shanti nieuwsgierig. Voorzichtig lopen Mowgli en Shanti de grot in. Ze kijken om zich heen. Binnen is het een beetje schemerig, niet echt pikkedonker gelukkig. Dan zien ze dat er ook een aantal nieuwsgierige dieren volgen. Voordat ze het weten, zijn veel bewoners van de Jungle de geheimzinnige grot in gekomen. Het Beest is zo groot dat er zelfs plaats is voor Hathi en kijk daar komt Kaa nog aan geritseld. Ook Mor, Jacala en Bagheera zijn van de partij. Chill komt aan

gefladderd en gaat op een rode hendel zitten. Meteen daarna begint het Beest te schudden en te stomen, de grot sluit met een klap en heel langzaam komt het Beest in beweging. Alle dieren staan eerst stokstijf van schrik en willen alle kanten uit rennen. De ingang van de grot leek zo mooi, maar in werkelijkheid was het een opengesperde bek met grote, scherpe tanden.

Akela klimt omhoog en kijkt om zich heen naar alle dieren. "Nu niet in paniek raken, we kunnen er toch niets aan doen. Volgens mij zijn we aan het vliegen. Laten we gewoon maar rustig afwachten. Eens zal dit beest toch wel moe worden en weer stil gaan liggen." Bagheera tuurt met samengeknepen ogen in het rond. Als katachtige kan hij prima in de duisternis zien. Zonder iets te zeggen, sluipt Bagheera rond. Onder iets dat lijkt op een vreemd soort tafel staat een grote kist. Voorzichtig maakt Bagheera die open en daar liggen een groot aantal walkie-talkies in. Die kunnen nog wel eens goed van pas komen, denkt hij. Maar voordat er met wie dan ook over gesproken kan worden, volgt weer een schok.

Boem..... Akela heeft gelijk gehad, het dier is weer geland. En meteen gaat de "vreemde grot-bek" weer open.

"Waar zijn we nu beland, heb jij enig idee Mowgli?", vraagt Shanti met een bibberend stemmetje. Die schudt van nee. "Maar laten we in elk geval wat frisse lucht gaan halen," antwoordt Mowgli. Akela loopt voorop. Als leider van de wolven, heeft Akela al vaker contact gehad met dieren in andere landen, dus ook met andere talen. In een lange rij lopen ze allemaal achter Akela aan.

Bijna struikelt Akela over twee rechtopstaande paaltjes. "Au, klinkt het heel laag bij de grond. Wat er uitzag als paaltjes blijken stokstaartjes te zijn. Akela doet een stap achteruit en brengt een beleefde groet. Er volgt een gesprek dat de anderen niet kunnen verstaan. Maar Akela kan mededelen dat zij in Afrika geland zijn. "Dat is wel heel ver van huis," zegt Shanti, "hoe komen wij nu weer terug?" Ja dat willen de anderen eigenlijk ook graag weten. Weer praat Akela met de stokstaartjes.

Akela vertaalt wat de stokstaartjes hebben verteld. "Wij moeten op zoek gaan naar de Grote Acht. Of te wel, we moeten ons opsplitsen en 8 Afrikaanse dieren zoeken. Zij kunnen ons verder helpen.

"Welke dieren zijn dat dan?," informeert Mowgli.

Samen maken ze een lijstje en verdelen de taken. Baloe wil eens kennis maken met de Neushoorn. Hathi heeft veel over zijn Afrikaanse familie gehoord en wil zijn neef bezoeken. De enige die zo hoog kan dat de kop van de giraf bereikt wordt is Chill. Jacala snakt naar een boel water om in te drijven en zal naar de Walvis gaan. Kaa zal gaan kijken of de Buffels ook slim zijn. Mor wil graag wat kleur brengen bij de kleurloze Zebra. Bagheera zal op zoek gaan naar een ver familielid het Luipaard en Akela als leider der Jungledieren brengt een staatsbezoek aan de Koning der dieren de Leeuw.

Er wordt een plan gemaakt en Bagheera raadt elk dier aan om een walkie-talkie mee te nemen, zodat er onderling contact gelegd kan worden. Ieder dier vertrekt in een andere richting op zoek naar hun dier.

Mowgli en Shanti lopen mee, blijven bij elk dier even achter om daarna door te gaan op zoek naar het volgende dier. Zo brengen ze aan alle acht de dieren een bezoek.

1.3 Het verhaal bij de afsluiting van de Jungledag

Wanneer ze weer terugkomen bij hun beginpunt staat daar gelukkig hun Beest nog, Akela is er ook al. Nu is het wachten tot alle andere dieren weer terug zijn. In de tussentijd bekijken wat ze allemaal voor informatie hebben gekregen. Bij elk dier was er iets speciaals. Eén voor één geven de dieren voordat ze gaan zitten aan Akela een bord, waarop een code staat.

Samen met Bagheera en Mowgli en Shanti worden de borden opgehangen, zodat iedereen ze kan zien. Er is geen touw aan vast te knopen. Dat wordt dus puzzelen en ontcijferen geblazen. Bagheera is daar erg goed in. Hij lost de geheimschriften samen op en probeert te snappen wat het allemaal betekent.

"Zullen we dit maar eens hardop zeggen?," vraagt Bagheera aan Akela.

"Okay, zullen wij het proberen? Maar dan wel met z'n allen en Akela roept heel hard "JALAH!....."

"GEEF ELKAAR HAND, MAAK GROTE KRING, ROEP JALAH!." leest Bagheera voor. Er gebeurt niets.

“Probeer het eens andersom: MAAK GROTE KRING, GEEF ELKAAR HAND, ROEP JALAH!,” verbeter Akela.

Alle dieren en Mowgli en Shanti vormen een kring, geven elkaar een hand en dan klinkt er “Jalahi”. Langzaam valt de bek van het Beest dicht.

“Nou zitten we opgesloten, wat nu? zegt Mor paniekerig.

“Ergens doen we iets fout, maar wat?” sist Kaa

“Zullen we het nog eens proberen? Maar dan zo hard mogelijk.” schettert Hathi. Uit volle borst klinkt nu “JALAH!.....” En ja hoor: het Beest schudt en stoomt weer en heel langzaam komt er beweging in.

Hathi trompettert het uit, “Het is gelukt, het is gelukt! We stijgen weer op”.

Het lijkt eeuwig te duren, maar dan is er weer een schok. Zouden ze weer op dezelfde plek geland zijn? Er klinkt een boel getikt boven hun hoofd. De bek gaat langzaam open. Haastig verlaat iedereen het Beest. Zijn ze nu weer thuis? Dan zien ze het: het Beest is niet geland bij de Poel, maar op de Khaali Jagah Vlakten. En het regent pijpenstelen! Ze dansen en springen van plezier.

Hoera, er is weer genoeg water in de Jungle. Dan ineens beseffen ze dat het Beest verdwenen is. Snel neemt iedereen afscheid en vertrekt met de eigen horde naar hun eigen plek in de Jungle om alle belevenissen te gaan vertellen.

2. Activiteiten

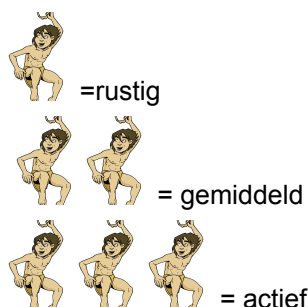
Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog een aantal activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor, dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Dit jaar speelt de Jungledag zich grotendeels af in Afrika. Om aan te sluiten bij het thema verhaal hebben we voor de namen van de activiteitengebieden Afrikaanse tegenhangers bedacht.

Activiteitengebied	Waar in Jungle?	Waar in Afrika	Jungledier en ...
Uitdagende Scouting Technieken	Nishaani Plaats	Ngorongoro Krater	Chill en Giraf
Internationaal	Emaarate Ruïne	Khami ruïnes	Kaa en Buffel
Buitenleven	Talaab Poel	Deltagebied Zambezi rivier	Jacala en Walvis
Expressie	Guha Grotten	Cango grotten	Mor en Zebra
Veilig & Gezond	Wolvenhol	Victoria watervallen	Baloe en Neushoorn
Identiteit	Raadsrots	Tafelberg	Akela en Leeuw
Sport & Spel	Khaali Jagah vlakte	Serengeti	Hathi en Olifant
Samenleving	Haveli	Timboektoe	Bagheera en Luipaard

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op <https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen.....>

Achter de activiteiten staan één, twee of drie Mowgli's. Dit geeft aan of het spel heel actief of juist heel rustig is.



Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de bevers 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 hun afkomt.

2.1 Ngorongo Krater (Nishaani Plaats - Uitdagende Scoutingtechnieken)

UST1: Geheimschrift uit de Jungle



Thema-intro

Chill is de postbode in de Jungle. Ook in Afrika lijkt het erop dat er post rondgebracht moet worden. Er is namelijk een papier gevonden met daarop een boodschap. Maar wat er staat is een groot raadsel.

Beschrijving

De welpen krijgen allemaal de boodschap te lezen, maar ook zij zullen het letter voor letter moeten ontcijferen. Is de boodschap ontcijferd, dan de opdracht uitvoeren.

Vorbereiding

- Materiaal klaarleggen
- Jungle-geheimschrift downloaden (boodschap luidt: beste welp, loop rustig naar de voederplaats en drink en eet daar wat)
<https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/thema-1/3722-lettertype-jungle-alfabet/file>
- Boodschap voor elke welp kopiëren
- Bord met het woord Voederplaats in het welpen-geheimschrift

Materiaal

- Boodschap op papier voor elke welp
- Jungle-geheimschrift op groot formaat of voor elke welp op klein formaat (zie bijlagenbrochure).
- Schrijfgerei voor elke welp
- Bord Voederplaats
- Limonade, bekertjes, iets lekkers

Tips & Veiligheid

- Als je het jungle-geheimschrift vaker wilt gebruiken is het handig om het te lamineren
- Link welpengeheimschrift
<https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/thema-1/3722-lettertype-jungle-alfabet>

UST2: Poezen-kompas



Thema-intro

Heel veel verschillende Afrikaanse dieren leven in en rond de Ngorongoro krater. Er zijn ook dieren die daar niet voorkomen. Eén van de dieren die er niet voorkomt, is er toch, welk dier is dat.

Beschrijving

Jullie kunnen ontdekken om welk dier het gaat, door de kompasroute te volgen op papier. Voor elke welp een vel papier met ruitjes en het startpunt. De spelleider noemt bv. 2 Noord, dan zet je een punt twee ruitjes in noordelijke richting. Verbindt de twee punten. De laatste punt wordt weer het nieuwe startpunt. Zo hele route volgen. Soms moet je heen en weer.

Vorbereiding

- Het voorbeeld en het vel met het beginpunt downloaden en uitprinten
- Het vel met het beginpunt voor iedere welp kopiëren
- Materiaal klaarzetten

Materiaal

- Tafels en banken
- Potloden of viltstiften (minimaal 1 per welp)
- De vellen met het beginpunt er op.
- Het voorbeeld
- De routebeschrijving (zie bijlagenbrochure)

Tips & Veiligheid

- Er worden 8 windrichtingen gebruikt
- “Loop” als leiding zelf eerst de route zodat je weet waar de moeilijkheden zitten
- Zorg voor voldoende hulp om te assisteren

UST 3:Knopen



Thema-intro

In de Ngorongoro krater leven een heleboel verschillende dieren. Er zit nu echter een dier in de krater wat verdwaald is en helaas is uitgegleden. Dit dier komt hier normaal niet voor maar kan er niet op eigen kracht uitkomen. Ondanks dat het helemaal geen enge krater is, wil dit dier er toch graag weer uit om naar zijn familie te gaan. Gelukkig zijn er hulptroepen aanwezig en komt alles weer op zijn pootjes terecht.

Beschrijving

Met platte knopen touwen aan elkaar knopen en dan zover mogelijk de Ngorongoro krater in gaan om Chill en de giraffe te bereiken. Werk in twee of meer groepen. Heb je oudere welpen erbij zitten die al een mastworp kunnen leggen dan het starttouw aan de paal vast laten knopen. Twee of meer startpunten waar het begintouw aan vast zit of gemaakt wordt. Met een groepje bij een paal gaan staan. Nummer één van het groepje pakt een los touw en bindt dit met een platte knoop vast aan het begintouw. Hierna kan nummer twee terwijl die het touw vasthoudt en om nummer één heen gaat zijn touw aan het eind vastknopen en zo verder. De welpen blijven bij hun eigen knoop staan. Is de laatste geweest dan moet nummer één weer via het touw naar het beginpunt om weer een nieuw stuk touw te halen en dan weer via het touw naar het eind om het nieuwe stuk touw daar weer vast te knopen. Welk van de twee groepen komt het eerste bij de Giraffe? Chill vliegt tijdens de activiteit op en neer om te controleren of de knopen wel goed gemaakt zijn. Foute knopen moeten opnieuw gemaakt worden.

Vorbereiding

Touwen klaarleggen (allemaal touwen van dezelfde lengte, bijvoorbeeld anderhalve meter)

Materiaal

- Touw
- Twee of meer paaltjes om het starttouw van elke groep aan te bevestigen.

Tips & Veiligheid

- Lengte van de touwen aanpassen aan de lengte van je speelveld
- Als een knoop niet goed gemaakt is, moet deze opnieuw.
- Oefen met je welpen tijdens een gewone opkomst nog een keertje de platte knoop

UST 4: De Rode Bloem



Thema-intro

Baloe en Chill hebben op hun reis door Afrika honger gekregen. Er zijn geen McDonalds in de buurt, dus moeten ze zelf hun vuurtje bouwen en wat te eten klaar maken.

Beschrijving

De welpen op een barbecue in een kleine koekenpan een pannenkoekje laten bakken.

Vorbereiding

- Materiaal klaarleggen
- BBQ voorverwarmen

Materiaal

- Barbecue
- met een stevig rek er op
- Houtskool, aanmaakblokjes
- Kleine koekenpannetjes om de pannenkoekjes in te bakken
- Pannenvlappen
- Servetjes
- Bestek
- Pannenkoekmes of spatels om de pannenkoeken te keren
- Suiker en/of stroop voor op het pannenkoekje
- Emmers water om te kunnen blussen

Tips & Veiligheid

- Zorg voor voldoende begeleiding bij deze activiteit, minimaal één begeleider op twee Welpen.
- Waarschuw de Welpen vooraf dat ze rustig moeten doen bij deze activiteit omdat ze anders vanwege het gevaar (vuur) niet mee mogen doen en weg moeten van dit speelveld

2.2 Khami Ruïnes (Emaarate Ruïne - Internationaal)

Overall op de wereld zijn plekken te vinden die veel op elkaar lijken, maar toch net weer anders zijn. Kaa vertelt de buffel waar hij leeft, in de Emaarate ruïne en hoe het daar is. De buffel laat Kaa zien hoe het leven rond de Khami ruïne in Afrika is. Toch zal dit makkelijk gegaan zijn, want Kaa en de Buffel spreken niet dezelfde taal. Maar op de een of andere manier hebben ze toch met elkaar kunnen communiceren. Soms met gebaren, soms met tekeningen, soms hoop je maar dat het begrepen wordt.

INT1: Afrikaans Woord matchen



Thema-intro

De welpen zijn heel wat op reis geweest. Maar wat nu, er staan een heleboel woorden waarvan je nog niet weet wat er wordt bedoeld ook al klinkt het wel Nederlands.

Beschrijving

Maak kaartjes met zoveel mogelijk Afrikaanse woorden en zoek daar de juiste Nederlandse betekenis bij. Geef elke welp een kaartje, de welpen gaan dan op zoek naar een andere welp met het kaartje waar de vertaling op staat. Heb je de juiste match gevonden dan ga je samen naar de leiding en heb

je een punt verdient, deel dan een nieuw kaartje uit en de welpen gaan op zoek naar de volgende match.

Vorbereiding

Kaartjes maken, zoek vertalingen op van grappige Afrikaanse woorden.

Hieronder staan een paar voorbeelden, maar op internet is voldoende te vinden.

Stokkie lekker	Lollie
Hysbak	Lift
Robot	Verkeerslicht
Grondboontjiefoter	Pindakaas
Melksommel	Milkshake
Muurpapier	Behang
Suurlemoen	Citroen
Padreling	Vangrails
Drukspijker	Punaise
Inkopies	Boodschappen
Klasdraksak	Rugzak voor boeken
Malvalekkers	Marshmallows
Rekenaar	Computer
Seekoei	Nijlpaard
Skottelgoedwasser	Vaatwasmachine
Staptoer	Wandeling
Muurprop	Stopcontact
Wegkruiplekkie	Schuilplaats
Trap paard	Fiets
Bekbezem	tandenborstel
Lijf room	Body lotion
Pletterpet	Bouwhelm
Streep-esel	Zebra
Pap wiel	Lekke band
Vistenk	Aquarium
Melksommel	Milkshake
Vuurhoutjie	Lucifer
Braai	BBQ
Stort	Douche
Snydokter	Chirurg

Materiaal

Zoek 30 woorden in het Zuid Afrikaans en de bijbehorende Nederlandse vertaling en zet deze op aparte kaartjes.

Tips

- Zorg dat je een lijst hebt met de juiste combinaties.

- Je kunt dit ook doen met andere talen uit Afrika, in Afrika worden vele talen gesproken die ook herkenbaar kunnen zijn voor welpen, denk aan Duits en Frans uit verschillende voormalige koloniën. Of om het moeilijk te maken wat 'bekendere' woorden uit het Swahili of een andere typisch Afrikaanse taal.
- Zorg dat er in de eerste ronden al voldoende matches tussen zitten maar dat nog niet alle matches worden weggegeven.
- Dit spel is speelbaar vanaf 8 welpen, maar leuker in een iets grotere groep, als de groepen op een welpendag kleiner zijn dan 8 speel het spel dan met twee groepen samen.

INT2: Rondje Afrika



Thema-intro

Chil heeft een postzak meegenomen met verschillende vlaggen en voorwerpen. Maar welk voorwerp hoort in welk land? Kunnen de welpen alle post sorteren naar het land waar het thuishoort. Welke vlag wappert in welk land? Op het pakketje staat een hoofdstad, maar van welk land? In het themaverhaal bezoekt ook elk Jungle dier een Afrikaans dier, maar in welk land komen deze dieren elkaar tegen.

Beschrijving

De postkaartjes of afbeeldingen liggen door elkaar op het veld. Daaromheen zijn 4 posten vernoemd naar 4 verschillende Afrikaanse landen: Egypte, Kenia, Mali en Zuid Afrika. De welpen proberen binnen een beperkte tijd zoveel mogelijk kaartjes in het juiste land te bezorgen.

Voorbeelden van te gebruiken afbeeldingen (zie ook bijlagebrochure):

- Kenia, Nairobi, Serengeti, Hathi ontmoet de olifanten, Keniaanse vlag
- Egypte, Cairo, Nijl, Nijlpaard ontmoet Jacala en Egyptische vlag
- Mali, Timboektoe, Bamako, Bagheera ontmoet het luipaard, Malische vlag
- Zuid Afrika, Pretoria, Tafelberg, Akela ontmoet de Leeuw, Zuid Afrikaanse vlag

Verzin zelf nog meer typische dingen voor deze landen om op de kaartjes te zetten.

Vorbereiding

- (post)kaartjes maken met verschillende woorden of afbeeldingen.
- 4 borden maken met de naam van het land om de 4 bezorgposten te markeren.

Materiaal

Landkaart van het land, Kenmerk van de stad en streek, afbeelding van de dieren en vlaggen, zie bijlage.

Tips & Veiligheid

- Geef hints wanneer ze vast lopen.
- De kaartjes met verschillende afbeeldingen per land kunnen in de vorm van post of ansichtkaarten worden gemaakt om het spel een postbode vorm te geven.
- Zorg dat ergens op het terrein een poster of landkaart hangt waar de welpen antwoorden kunnen vinden op de moeilijkere opgaven.
- ipv de vlaggen op de kaartjes, kunnen ook de posten worden gemarkeerd met de vlag van het land. De welpen kunnen dan bij de post vragen welk land "dit" is en dat onthouden.

INT3: Boeken in Afrika



Thema-intro

De Jungledieren gaan op onverwachte reis naar Afrika. Maar ze zijn niet de enige die Afrika graag willen ontdekken. Er zijn verschillende striphelden die ook hun avonturen in Afrika beleven.

Beschrijving

Op de tafel liggen boeken plaatjes van voorkanten van boeken die zich in Afrika afspelen. Ook ligt er een landkaart van Afrika. De leiding benoemt een land en vertelt daarbij welke kenmerken, gebouwen, gebruiken en natuurelementen kenmerkend zijn voor dat land. De welpen zoeken De welpen en de leiding praten kort met elkaar over wat hetzelfde is en wat anders is.

Vorbereiding

Uitzoeken welk boek in welk land afspeelt en een lijst maken met de kenmerken van dat land waar je dat aan kan zien.

Geschikte boeken:

Kuifje in Afrika

Asterix en Cleopatra

In de Suske en Wiske reeks zitten veel boeken die in Afrika spelen:

- De bevende baobab
- Kaapse kaalkoppen
- De vliegende aap
- Het grote gat
- De tamtamkloppers
- De bananenzangers
- Op safari
- De pompenplanters

Materiaal

- Boeken, of plaatjes van boeken die zich afspeelen in Afrika.

Tips & Veiligheid

- Als een boek zich daarvoor leent kan een stukje worden voorgelezen, eventueel kunnen de welpen gebaren maken bij dit verhaal of het naspelen.
- Boeken kun je eventueel lenen bij een lokale bibliotheek

INT4: Internationaal Smokkelspel



Thema-intro

De Gnoe ook wel wildebeest genoemd trekt door heel Afrika om voedsel te vinden. De kudde die van Noord naar zuid trekt heeft allemaal spullen uit de landen in het noorden mee naar het zuiden genomen. De Kudde die van Zuid naar noord is gegaan heeft typerende spullen van de zuidelijke landen meegenomen. Maar weten we nu nog welke spullen oorspronkelijk uit welk land komen. De welpen in het noorden gaan proberen alle spullen weer naar het juiste land in het zuiden te smokkelen, en de welpen die in het zuiden zitten proberen de spullen weer naar het oorspronkelijke land in het noorden te krijgen.

Beschrijving

Het speelterrein is in twee delen verdeeld, Noordelijk en Zuidelijk Afrika. Ook de groep welpen wordt in tweeën gesplitst. Op elke helft van het speelveld zijn posten vernoemd naar landen in dit deel van Afrika. Het doel is dat de welpen zoveel mogelijk vlaggen verzamelen van landen uit het andere gebied. Dit kunnen ze doen door een post te bereiken van het land dat overeenkomt met het smokkelkaartje. Alle welpen van Noordelijk Afrika krijgen een kaartje met iets typerend voor een land in zuidelijk Afrika. Als ze de juiste post van dat betreffende land weten te bereiken kunnen ze daar het kaartje inwisselen voor een vlag uit dat land. De welpen uit zuidelijk Afrika proberen juist de posten van de landen in het noordelijke deel te vinden en daar de vlaggen te verzamelen.

Alle welpen die worden ingezet als smokkelaars hebben ook een levenskaartje.

Een deel van de welpen wordt ingezet als verdedigers. Zij beschermen het gebied rondom de landenposten. Als een welp wordt getikt levert hij zijn levenskaartje in en komt hij in de gevangenispost. Deze verdediger kan met het verworven kaartje nu proberen de gevangenis post in het tegenovergestelde deel te bereiken om een gevangen smokkelaar weer een nieuw leven te geven om zijn doelpost te bereiken.

Vorbereiding

- Vlaggenkaartjes maken
- Smokkelkaartjes maken met typerende dingen voor de verschillende Afrikaanse landen.

Materiaal

Tips & Veiligheid

- Een vereenvoudigde versie is om de levenskaartjes en gevangenis weg te laten en de welpen hun smokkelkaartje in te laten leveren als ze getikt zijn. Ze moeten dan weer terug naar hun eigen deel van Afrika om een nieuw smokkelkaartje te halen;
- Om het overzichtelijker te maken kun je in plaats van de welpen zelf te laten tikken, leiding inzetten om levens- of smokkelkaartjes af te pakken;
- Kies je voorwerpen per land dusdanig dat het herkenbaar is voor de kinderen, zorg dat de leiding op een landpost een lijst heeft van welke voorwerpen in welk land horen zodat ze weten of een voorwerp goed bezorgd is en de welpen kunnen sturen als ze niet goed weten in welk land ze moeten zijn;
- Om het spel makkelijker te maken kun je op de kaartjes door middel van een vlag of de naam van het land aangeven welk voorwerp in welk land thuishoort.

2.3 Deltagebied Zambezi rivier (Talaab Poel - Buitenleven)

VOOR DE MEELEZERS: ER STAAN IN DIT ACTIVITEITENGEBIED 5(!) ACTIVITEITEN. ÉÉN ERVAN MOET NAAR DE ACTIVITEITENBANK, MAAR WELKE?

Mowgli en Jacala lopen langs de Zambezi-rivier. Daar zien ze allerlei dieren. Sommige dieren zijn makkelijk te zien. Andere dieren hebben een schutkleur. Dan moeten ze heel goed kijken om het dier te ontdekken. In de rivier zien ze een vreemde vis. Hij spuwt water naar zijn prooi. De insect valt in het water en de vis eet hem op. Een stukje verder zien ze in de rivier veel afval liggen. Dat is niet goed voor de dieren.

BL1: Afval opruimen



Thema-intro:

In de delta van de Zambezi Rivier ligt veel afval (plastic soep). Het is gevaarlijk voor de dieren, die er leven: dieren eten het op en raken erin verstrikt. Het moet dus opgeruimd worden. Jacala heeft met de krokodillen afgesproken, dat ze niet zullen bijten en je opeten, als je het afval opruimt. Je mag zelfs op ze staan om zo bij het afval te komen. En hoe zit dat met zomer en winter in Afrika?

Beschrijving:

In een badje liggen afval, (plaatjes van) vissen en (plaatjes van) vissen en andere waterdieren, bijvoorbeeld schildpadden, die verstrikt zijn in afval. Tussen badje en startlijn liggen ringen of zijn cirkels getekend. De ringen zijn de krokodillen waar je op mag staan. De welpen stappen van ring naar ring om bij het badje te komen. In de ringen zijn ze veilig voor nijlpaarden. Bij het badje halen ze zonder een vis te raken met een schepnetje telkens een stuk afval of een verstrikt vis of ander verstrikt dier uit het badje. En brengen het via de ringen naar bakken bij de start: een bak voor plastic, een bak voor blik, een bak voor verstrikt dieren. Bespreek met de welpen wat er met het plastic, het blik en de verstrikt dieren kan gebeuren. Je kunt plastic en blik recyclen. Bijvoorbeeld van blik speelgoed maken en van plastic vrolijke tassen. De verstrikt dieren worden naar een ranger gebracht, die de dieren bevrijdt en opvangt.

De start kan vanaf één plek zijn. Dan is telkens maar één welp met het spel bezig. De start kan ook vanaf meerdere plekken zijn. Dan zijn er meer welpen tegelijk met het spel bezig.

Variatie: Als de eerste welp afval heeft opgehaald, gaat de volgende welp. Hoe lang doen de welpen erover om al het afval uit het badje te halen? De tijd wordt op een lijst of bord genoteerd.

Vorbereiding:

- afval verzamelen
- vissen maken (bijvoorbeeld van piepschuim), of plaatjes van vissen op stevig papier printen of op karton plakken en plastificeren
- plaatjes van in afval verstrikte vissen en andere verstrikte waterdieren (bijvoorbeeld schildpadden) printen op stevig papier of plakken op karton en plastificeren
- schepnetjes lenen of maken
- op internet plaatjes zoeken van iemand die speelgoed maakt van blik, van iemand die een tas of rugzak maakt van plastic, van iemand die een dier bevrijd van afval. Maak deze plaatjes duidelijk zichtbaar vast aan de bakken

Materiaal:

- afval
- (plaatjes van) vissen, in afval verstrikte vissen en andere verstrikte waterdieren (bijvoorbeeld schildpadden)
- schepnetjes
- badje
- krijt om cirkels te tekenen of cirkels om neer te leggen
- plaatjes van iemand die speelgoed maakt van blik, van iemand die een tas of rugzak van plastic, van iemand die een dier bevrijd van afval.
- bakken

Tips & Veiligheid:

- Zorg voor een vlak terrein.
- Doe geen water in het badje. Want het afval wat uit het badje wordt gehaald, maakt de omgeving van het badje steeds natter en glibberiger. Welpen vallen. Bovendien is het dan geen eerlijke vergelijking meer, als je de tijd noteert.
- Je kunt wel water in het badje doen, als je de bakken voor het afval en de verstrikte dieren vlak naast het badje zet, zodat de welpen niet met het natte afval naar de startlijn hoeven te lopen/rennen.
- Gebruik schoon afval zonder scherpe punten.
- Misschien heb je zelf speelgoed of een ander voorwerp van gerecycled blik of een tas van gerecycled plastic. Of kun je het van iemand lenen. Zo is het voor de welpen nog duidelijker dan alleen plaatjes daarvan.

BL2: Schutkleur



Thema-intro:

Mowgli en Shanti reizen door Afrika. Soms komen ze dieren tegen. Maar soms zien ze helemaal geen dieren. Hebben die zich dan verstopt soms? Of vallen ze niet op door hun schutkleur?

Beschrijving:

In de bomen en struiken, in het gras langs de kant of in het clubgebouw zitten plaatjes van vogels en andere dieren. Sommige zijn goed te zien. Maar de meeste dieren zijn verstopt en zijn niet goed te zien door hun schutkleur. Van die dieren zie je een stukje en als je dichtbij gaat kijken, zie je meer van het dier of het hele dier. Leg de welpen uit wat een schutkleur is. Het is meer dan een kleur. Het is ook de tekening in de veren of de vacht. Bijvoorbeeld de vlekken van een panter of de strepen van een zebra. Gebruik hiervoor een natuurboek over vogels en andere dieren of plaatjes.

In een bak liggen plaatjes van de vacht, veren of schubben van een dier. Iedere welp pakt een plaatje en bedenkt waar dit dier zich het beste kan verstoppen. Hij gaat op (een deel van) het terrein op zoek naar het plaatje van het dier. Op een lijst schrijft hij het nummer van het kaartje, de naam van het dier (als hij dat weet) en waar hij het dier heeft gevonden (bijvoorbeeld in het gras, achter de boom, tussen de bladeren).

Variatie: Bij (sommige) dieren staat of hangt een kaartje met een vraag. Bijvoorbeeld:

- Een olifant kan 500 kilo tillen met zijn slurf. waar/niet waar (antwoord: waar)
- Een giraffe is het hoogste zoogdier. (antwoord: waar 5,5 m)
- Een struisvogel kan heel hard lopen. (antwoord: waar, hij is de snelste loopvogel, 72 km per uur)
- Een Zuid Afrikaanse graskikker kan 10 meter ver springen. (antwoord: waar)
- Een kameel drinkt 135 liter water per drinkbeurt. (antwoord: waar)
- De lange haren van een leeuw heten manen. (antwoord: waar)
- Stokstaartjes leven in groepen. Er staat altijd iemand op wacht. Hij blaft als er gevaar is. (antwoord: waar)
- De zebra heeft zijn strepen omdat de leeuw hem dan niet kan zien en omdat de strepen afkoelen. (antwoord: waar. Een leeuw is kleurenblind en weet door de strepen niet waar de ene zebra begint en de andere ophoudt. Door de strepen blijft de zebra koel. Er kan wel 10 graden verschil zijn tussen de zwarte en witte strepen.)
- Een panter wordt in Afrika luipaard genoemd: (Antwoord: waar In Azië panter)
- Een neushoorn eet kleine dieren. (Antwoord: niet waar, hij eet gras)
- Hyena's lachen. Dit doen ze omdat ze iets leuk vinden. (antwoord: niet waar. Ze doen het om andere dieren te waarschuwen voor gevaar.)
- Een Afrikaanse buffel leeft dichtbij water. (antwoord: waar. Hij moet elke dag tientallen liters water kunnen drinken.)
- Een panter schildpad heet zo omdat hij vlekken op zijn schild heeft. (antwoord: waar)

De welpen schrijven het antwoord bij het nummer van het plaatje van het dier. Bij iedere waar/niet waar staan letters. Onderaan de lijst is een balkje met hokjes. In de hokjes staat een nummer. Dat nummer is hetzelfde als het nummer van het dier. In het hokje van het dier wordt de letter achter waar/niet waar ingevuld. De letters vormen een woord.

Voorbereiding:

- Plaatjes van (Afrikaanse) dieren printen op stevig papier.
- De plaatjes in en onder bomen en struiken zetten. Of op kasten, tafels, raamkozijnen enz. Sommige dieren zijn goed zichtbaar. Andere dieren zijn niet goed zichtbaar. Daar zie je maar een klein stukje van. Maak gebruik van de schutkleur.
- Plaatjes van de vacht, veren of schubben van de dieren op stevig papier printen. Geef de plaatjes een nummer.
- Natuurboek over vogels en andere dieren lenen of plaatjes zoeken op internet.

Materiaal:

- Plaatjes van (Afrikaanse) dieren en plaatjes van hun vacht, veren of schubben.
- Natuurboek over vogels en andere dieren of plaatjes van internet

Tips & Veiligheid:

- Dieren met een schutkleur kun je achter bomen, in takken en struiken en in het gras zetten.
- Er zijn heel soorten vogels in Afrika. Natuurlijk hoeven de welpen hun naam niet te weten, maar ze kunnen aan de hand van het kaartje van de veren de vogel wel zoeken in bomen of struiken.
- Als dat mogelijk is, gebruik dan het hele terrein of een groot stuk daarvan.

BL3: Wegwezen!



Thema-intro:

De dieren zijn aan het eten. De olifant smult van een lekker hapje gras en bladeren en hier en daar een vrucht of boomschors. De giraf eet de blaadjes hoog uit de bomen. De vogels eten insecten en vruchten. De stokstaartjes smullen van insecten en kleine knaagdieren. De antilope eet gras, bladeren en knoppen van bomen. De springhaas heeft wortels, bessen, bladeren, kevers en sprinkhanen op zijn menu staan. Terwijl ze eten, letten ze wel goed op. Want als er bijvoorbeeld een leeuw aankomt, worden zij het eten van de leeuw.

Beschrijving:

Op een afgesproken plek op het speelveld is er een nest voor de vogels, een holletje voor de stokstaartjes en een holletje voor de springhazen.

Een welp is de leeuw. De andere welpen zijn vogels, stokstaartjes en springhazen. De een is een vogel, de ander een stokstaartje of een springhaas. Vertel de welpen wat ze zijn en waar hun nest of hol is. De vogels, stokstaartjes en springhazen lopen over het speelveld, en 'nemen af en toe een hapje'. Dan komt de leeuw. Hij probeert de dieren te tikken. Die vluchten naar hun hol of nest. Daar zijn ze veilig.

Variatie: Als er veel deelnemers zijn, zijn er meer leeuwen en meer nesten en holletjes. Er kunnen maar een bepaald aantal dieren in een nest of hol.

Vorbereiding:

- Nesten en holletjes aangeven op het speelveld
- Speelveld afbakenen

Materiaal:

- Lint(en) zoals gebruikt wordt bij gymnastiek

Tips & Veiligheid:

- Dit is een renspeel. Zorg voor een vlakke ondergrond.

BL4: Raak!



Thema-intro:



Mowgli en Shanti lopen langs de rivier. Daar zien ze een vis, die zijn bek uit het water steekt. Wat doet hij nou? Hij spuugt een straaltje water naar een insect, die op een tak boven het water zit. Wat kan die vis goed schieten! Het straaltje water raakt de insect. Die valt in het water. De vis eet hem op.

In Afrika en Azië zijn vissen die hun prooi (insecten, maar ook spinnen en kleine hagedissen) met een straaltje water beschieten. De prooi valt in het water en de vis heeft zijn maaltijd. De vis kan zelfs onder water zijn prooi beschieten. In Azië zijn het schuttersvisjes. In Afrika zijn het labryntvissen (Colisa).

(bron:

http://diertjevandedag.classy.be/vissen/beenvisachtigen/straalvinnigen/nieuwvinnigen/beenvissen/stekelvinnigen/baarsachtigen/baarsvissen/familie_schuttersvissen.htm)

Beschrijving:

Er staat een boom op het speelveld. Op de takken van de boom staan plastic insecten, spinnen en hagedissen. Of plaatjes van insecten, spinnen en hagedissen. Elke welp heeft een beker water en een rietje. De welp zuigt zijn rietje vol met water en probeert dan een voorwerp of insect uit de boom te schieten. Er staan ook (plaatjes van) andere dieren zoals slangen en vogels in de boom. Die moeten niet geraakt worden. De water schietende vis wil niet dat ze hem ontdekken, want misschien vinden zij hem wel een lekker hapje! Of ze eten snel de prooi op die de vis juist naar beneden wilde schieten.

Na wat oefening kun je er een wedstrijd van maken. Wie schiet binnen een bepaalde tijd de insecten of hagedissen uit de boom. Is het verkeerde dier uit de boom geschoten, dan moet een prooi van de water schietende vis ingeleverd worden.

Als je klaar bent met het spel, zet je de voorwerpen weer in de boom voor het volgende groepje welpen.

Voorbereiding:

- Maak van houten latjes een boom of struik.
- Zet op de takken van de 'boom' plastic insecten, spinnen en hagedissen, vogels en slangen of plaatjes daarvan.

Materiaal:

- houten latjes, waar je een boom van maakt.
- plastic insecten, spinnen en hagedissen, vogels en slangen of plaatjes daarvan.
- bak water en lepel om het water in de bekken te scheppen
- bekken
- rietjes
- kleine waterpistooltjes voor de welpen waarvoor het water schieten met een rietje moeilijk is

Tips & Veiligheid:

- Geef iedere welp zijn eigen beker en rietje. Dat is wel zo hygiënisch. Of was de gebruikte bekken af.
- In verband met het milieu raden wij aan om papieren rietjes te gebruiken of duurzame rietjes die je vaker kunt gebruiken (wel, net zoals de bekken, even afwassen).
- Zeker voor de jongste welpen is water in een rietje houden en dan het water eruit schieten moeilijk. En ze kunnen zich verslikken in het water. Laat hen schieten met een klein waterpistooltje.
- Laat de welpen een foto van zo'n vis zien. Kijk op internet. Er is een link van een foto van een schuttersvis vermeld bij de thema intro van dit spel.

BL5: Seizoenen hier en in Afrika



Thema-intro

Mowgli en Shanti lopen langs de Zambezie rivier in de winter. Er is water in, maar ze zien dat er veel meer water in kan. En het niet echt koud. De dieren zitten in de middag in hun holletjes; ze schuilen tegen de hete zon. Hoe zou het dan in de zomer zijn? Is er dan meer water in de rivier?

Beschrijving

Op tafel of op de grond ligt een groot vel papier. Daar is ruimte voor vier kolommen. Boven die kolommen staat:

- De maanden van het jaar
- Seizoenen bij ons (Noordelijk Halfrond)
- Seizoenen in Afrika (Zuidelijk Halfrond)
- Zuid-West Afrika

Er zijn ook kaartjes (1 set maanden van het jaar, 2 sets seizoenen, regentijd, wintertijd). Ze liggen nog met hun blanco kant naar boven.

Ook ligt er een afbeelding van Europa en Afrika, bijvoorbeeld van een atlas. Of er staat een wereldbol.

De spelleider deelt de kaartjes van de maanden van het jaar uit. Hij vraagt wat de eerste maand van het jaar is. De welp die dat kaartje heeft, legt het kaartje bovenaan in de kolom van de maanden. En zo volgen de andere maanden.

Dan wordt een set kaartjes van de seizoenen gepakt. Die kaartjes worden op tafel gelegd met de beschreven kant naar boven. Waar moet het kaartje van de lente – 21 maart t/m 20 juni - ongeveer liggen? En de andere kaartjes?

Dan wordt het tweede set kaartjes van de seizoenen gepakt. De spelleider vertelt, dat als het bij ons zomer is, het in Afrika winter is. Hij legt het kaartje winter in de derde kolom in het verlengde van ons kaartje zomer. Terwijl hij het zegt, wijst hij Europa en ons land aan op de kaart of de wereldbol. Ook wijst hij Afrika aan. Dan de volgende vraag: als het bij ons winter is, wat is het dan in Afrika? En als het bij ons lente is? En herfst? Waarschijnlijk weet een oudere welp het antwoord. Zo komen alle kaartjes op hun plek.

Dan vraagt de spelleider aan de welpen wat voor weer het in de zomer is bij ons. En wat voor weer in winter. Help ze, als dat nodig is. Bij ons regent en sneeuwt het in de winter. In de zomer regent het niet zo veel. Dan vertelt de spelleider, dat het in Zuid-West Afrika anders is. Hij wijst op de kaart of op de wereldbol Zuid-West Afrika aan. Daar is het droog in de winter. Echt koud is het niet. Vooral overdag is het warm. En in de zomer regent het heel veel. Soms overstromen rivieren dan. Hij legt de kaartjes regentijd en wintertijd op hun plek in de vierde kolom.

Hierna zijn er twee varianten.

1. Er is een stapeltje kaartjes met plaatjes van lente, zomer enz. bij ons. Bijvoorbeeld: lammetjes, paddenstoelen, bomen met bloesem, bomen met herfstbladeren, sneeuwpop, dieren die een winterslaap houden (vleermuizen, egels, lieveheersbeestjes, kikkers enz.). Er is een stapeltje kaartjes met plaatjes van regentijd (zomer) en droge tijd (winter) in (Zuid West) Afrika. Bijvoorbeeld: een longvis die zijn zomerslaap houdt in zijn cocon van slijm en een longvis, die in de regentijd in de rivier zwemt.
2. De spelleider vertelt over de droge tijd (winter) in (Zuid-West) Afrika, waarin dieren overdag in hun holletje schuilen, omdat de zon zo warm is en er geen water is. Hij vertelt, dat dieren daar in de zomer (het regenseizoen) vluchten voor een overstroming. En hij vertelt over de longvis die zijn zomerslaap houdt in zijn cocon van slijm en die in de regentijd in de rivier zwemt.

Een welp is de weerman. De andere welpen zijn dieren: longvissen en andere dieren, bijvoorbeeld stokstaartjes, vleermuizen, springhazen en rietratten.

Ze lopen achter de weerman aan. Ze vragen: weerman, welk seizoen is het? Als hij zegt 'regentijd', blijven de longvissen extra vrolijk door lopen. Ze maken dan zwembewegingen met hun armen. De andere dieren rennen naar een afgesproken plek, mogelijk wat hoger gelegen. De weerman probeert hen te tikken. Doordat de longvissen zwembewegingen maken, weet hij dat hij hen niet kan tikken. Als hij zegt 'droge tijd', rennen de longvissen en de andere dieren naar een afgesproken plek in de schaduw. De weerman probeert hen te tikken. Als hij zegt 'herfst' of 'lente', blijven alle dieren achter hem aan lopen.

Vorbereiding

- Maak 1 set kaartjes met daarop de maanden van het jaar.
- Maak 2 sets kaartjes met daarop de vier seizoenen: lente – 21 maart t/m 20 juni - , zomer – 21 juni t/m 20 september - , herfst - 21 september t/m 20 december - , winter – 21 december t/m 20 maart.
- Maak een kaartje 'droge tijd' en een kaartje 'regentijd'.
- Maak voor spel mogelijkheid 1 kaartjes over de seizoenen bij ons (lammetjes, paddenstoelen, sneeuwpop enz.) en over de seizoenen in Afrika.

Materiaal:

- 1 set kaartjes met daarop de maanden van het jaar.
- 2 sets kaartjes met daarop de vier seizoenen: lente – 21 maart t/m 20 juni - , zomer – 21 juni t/m 20 september - , herfst - 21 september t/m 20 december - , winter – 21 december t/m 20 maart.
- een kaartje 'droog' en een kaartje 'regentijd'.
- voor spelvariant 1 kaartje over de seizoenen bij ons (lammetjes, paddenstoelen, sneeuwpop enz.) en over de seizoenen in Afrika, bijvoorbeeld een longvis, een stokstaartje, een springhaas, een rietrat.
- Atlas met kaart van Europa en Afrika of wereldbol.

Tips & Veiligheid:

- Laat de welpen zelf meedenken. Als niemand van de welpen het weet, geef je als leiding zelf het antwoord.
- Spelmogelijkheid 2 is een renspeel. Zorg voor een vlakke ondergrond.
- Baken het speelveld af voor spelmogelijkheid 2.

2.4 Congo grotten (Guha Grotten - Expressie)

EXP1: Neus grottekeningen maken

Thema intro:

De dieren uit de jungle komen bij een grot. In deze grotten zien de dieren grottekeningen. "Hoe hebben de mensen deze grot tekeningen gemaakt?" vraagt Rikki Tikki Tavi "Met hun neus." grapt Marala. Iedereen moet er om lachen. Marala bloost ervan "Zo gek is dat toch niet? Wie weet zijn deze mensen daar wel heel erg goed in!"

Beschrijving:

De welpen gaan samen met de jungledieren de grottekeningen met hun neus namaken. Deze tekeningen moeten zoals het in de grotten gebeurd op de muur getekend worden. De welpen bepalen

samen wat ze op de wand van de grot gaan tekenen. Daarna dipt elke welp de neus in een kleur naar keuze en gaan ze aan de slag. Zo kan elk groepje een stukje van de grottekening maken, wat aan het einde van de dag een heel verhaal vormt.

Vorbereiding:

- Verf in kleine hoeveelheden op de schoteltjes doen.
- 3 gaten in de vuilniszakken knippen (1 voor het hoofd, 2 voor de armen.)
- Voorbeelden van de delen van het verhaal die de welpen mogen maken.
- Rollen behang ophangen
- Snoetenpoetsers om de gezichten weer schoon te maken

Materiaal:

- Vingerverf
- Kwasten
- Papier
- Rollen behang
- Vuilniszakken
- Scharen
- Schoteltjes of plastic bordjes
- Pennen (om de namen van de welpen op de schilderijen te schrijven)
- Touw en knijpers (om de rollen behang aan op te hangen voor de opdracht.)

Tips en veiligheid:

- Zorg dat de welp de verf niet in de mond krijgt. Dit kun je eventueel voorkomen door een mondkapje te gebruiken.
- Hang de schilderijen op aan het touw om het te laten drogen. Zo kun je de schilderijen ook tentoonstellen.
- De welp mag zelf kiezen hoe hij of zij de verf op zijn neus doet, doop je je neus in de verf op een schoteltje of gebruik je liever een kwastje om de verf op je neus te doen.

EXP2: Afrikaans dansen

Thema intro:

De dieren zijn in het mensendorp in Afrika. “Ze doen wel heel veel hetzelfde als de mensen in het mensendorp in de jungle” zegt Baloe. “Nee, hoor: Kijk ze dansen heel anders dan de mensen in de jungle” zegt Akela.

Beschrijving:

De welpen nemen ook een kijkje in het Afrikaanse mensen dorp. Ze zien dat de mensen in dit dorp anders dansen dan wat ze gewend zijn. De welpen zijn nieuwsgierig en willen deze dans ook leren. Wat ze hebben gezien gaan ze nadoen.

Vorbereiding:

- Afrikaanse muziek opzoeken
- Een filmpje met afrikaanse dans opzoeken
- Laptop aansluiten op de geluidsinstallatie

Materiaal:

- Muziek installatie
- Afrikaanse muziek
- Laptop waarop het filmpje van de dans kan laten zien

Tips en veiligheid:

- Deze activiteit kun je doen met alle welpen als de jungle dieren weer terug zijn in de jungle.
- <https://www.youtube.com/watch?v=KQIGfAs5xk> een filmpje van afrikaanse muziek

EXP3: Wat leeft er in het water?

Thema intro: Aan de water poel

Beschrijving:

De dieren komen regelmatig naar de poel om te drinken. De welpen zijn benieuwd wat er allemaal in de poel leeft en groeit. Misschien kunnen ze zelf een prototype maken van een robot waar ze gebruik van kunnen als ze in het water willen kijken

Vorbereiding:

- Kosteloos materiaal verzamelen.
- Lijm regelen
- Scharen regelen.

Materiaal:

- Kosteloos materiaal
- Scharen
- Lijm

Tips en veiligheid:

- Zie (Online) bijlage voorlijst met kosteloos materiaal
- Laat de welpen zelf een dansje bedenken op Afrikaanse muziek

ALTERNATIEF EXP3

Thema intro:

Net als mensen kunnen dieren niet zonder water. Daarom zijn ze telkens op zoek naar plekken waar water te vinden is. Dat is in het hete Afrika niet altijd makkelijk. In stilstaand water leven ook verschillende soorten waterdierjes. Mowgli en Shanti zijn benieuwd hoe die eruit zien.

Beschrijving:

Om onder water te kunnen kijken heb je een onderwaterkijker nodig. Die is best zelf te maken. Elke welp gaat er eentje maken en probeert deze dan uit. Neem een leeg conservenblik en verwijder de deksel en de bodem. Plak de scherpe randen af met ducttape. Span een stuk doorzichtig plastic over één open kant van het blik en houdt dat met een stevig elastiek op zijn plaats. Als je de kijker in het water houdt, zal het plastic omhoog gedrukt worden en zo je beeld vergroten.

Vorbereiding:

- Conservenblikken verzamelen
- Een prototype maken en uitproberen

Materiaal:

- Conserven blikken
- Blikopeners
- Stevig doorzichtig plastic
- Post elastieken
- Grote bak met slootwater

- Watervaste stift
- Ducktape

Tips en veiligheid:

- Laat een leiding de onder- en bovenkant uit de blikken draaien.
- Welpen kunnen best zelf de rand omplakken met ducktape
- Vraag bij de uitnodiging aan elke horde (of elke deelnemende welp) om een leeg schoon conservenblik (1 liter) mee te brengen.
- Zorg voor een aantal reserve blikken voor die welpen die het vergeten zijn mee te brengen

EXP4: Inleven in de dieren

Thema intro:

De jungle dieren ontmoeten allemaal nieuwe dieren. Ze leren elkaar natuurlijk al kennen door met elkaar te praten maar hoe is het om de ander te zijn.

Beschrijving:

De welpen gaan zich inleven in een jungle dier. Dit gaan ze doen door het maken van een schaduwpop. Ze moeten hier voor het silhouet van het dier uitknippen en zwart verven en deze op een stok plakken. Er hangt een groot wit laken waar een fel licht achter staat. De welpen mogen met elkaar tussen het licht en het laken plaats nemen. Dan kunnen ze oefenen om een klein stukje te maken. Dit voeren ze op een later moment op voor de andere welpen.

Voorbereiding:

- Scharen regelen
- Kleurplaten op A3 printen
- Zwarte verf regelen
- Bamboe stokken regelen
- Plakband regelen
- Fel wit licht regelen
- Groot wit laken
- Iets waar je het laken tussen kan spannen

Materiaal:

- Zwarte verf
- Kleurplaten op A3
- Bamboe stokken
- Plakband
- Fel wit licht
- Groot wit laken
- Iets waar je het laken tussen kunt spannen.

Tips en veiligheid:

- Laat de welpen niet te dicht bij de lamp zitten. Felle lampen worden vaak erg warm.
- Als een kind niet durft om voor de groep zijn toneelstukje te doen, hoeft dat niet.

2.5 Victoria watervallen (Wolvenhol - Veilig & Gezond)

2.6 Wolvenhol / Victoria Watervallen

Arme Akela is helaas wat in de lappenmand. Komt het door de vochtige hitte in Afrika of door het eten . of een combinatie ervan. Eigenlijk zou er een dokter aan te pas moeten komen. Maar ja, die is niet

om de hoek. Medische zorg in Afrika is niet te vergelijken met thuis. Maar eens in de zoveel weken komt er een dokter langs en kom je dan wel aan de beurt.

Activiteiten

VG1: Gezondheidszorg in Afrika



Thema-intro:

Gezondheidszorg in Afrika is heel anders dan in Nederland. Hier heb je alles dicht in de buurt, huisartsen, ziekenhuizen, maar in Afrika moeten de mensen soms dagen reizen voor ze bij een arts zijn.

Beschrijving:

Nodig iemand uit die in Afrika in de gezondheidszorg heeft gewerkt en laat deze aan de welpen over de ervaringen vertellen, vooral de verschillen met hier en daar.

Laat alle welpen een 20cent euromuntje meenemen (Denkdagkwartje¹) voor de organisatie van je spreker.

Vorbereiding:

Op zoek gaan naar een spreker (via kerk of plaatselijk instantie). Liever een persoon op regionaal niveau dan iemand uit een grote organisatie.

Materiaal:

Afhankelijk van wat de spreker nodig heeft, bv beamer, scherm, elektriciteit.

Tips & Veiligheid:

- Kijk of je iemand kunt vinden die zelf regelmatig naar een project toe gaat en dan is duidelijker af te spreken waar het geld voor gebruikt wordt (bv. Babyvoeding, verbandartikelen, medicijnen)
- In plaats van geld kun je ook vragen of de welpen bv. Proefmonstertjes van verzorgingsartikelen (tandpasta, zeep, tandenborstel, pleisters) mee brengen.

VG2: Afrikaans koken



Thema-intro

Baloe en de Neushoorn hebben na hun reis naar de Victoria-watervallen best honger gekregen. De Neushoorn maakt samen met Baloe een heel eenvoudige Afrikaanse maaltijd klaar. Rijst met Bobotie. Gezellig samen kokkerellen, terwijl de Neushoorn de rijst al gekookt heeft.

Beschrijving

De Welpen koken hun eigen Bobotie saus. Aan de hand van een recept koken zij hun eigen lekkere hapje. Na afloop natuurlijk wel met elkaar afwassen zodat de volgende groep weer met schoon materiaal kan beginnen.

¹ Als er Baden Powell dag gevierd werd vroegen veel groepen om op Denkdag kwartjes (25 gulden) mee te nemen. Dit geld kun jeugdleden zelf verdienen door wat kleine klusjes thuis te doen. De opbrengst ging dan naar een goed doel.

Vorbereiding

- Ingrediënten kopen
- Materiaal klaarzetten
- Gaspitten controleren
- Kook van te voren zelf rijst omdat dit te lang duurt.

Materiaal:

- Een leuk en simpel en snel te maken recept.
www.mijnreceptenboek.nl/recept/hoofdgerechten/stoofschotels/zuid-afrikaanse-bobotie-a-la-willemieke-13385.html#
- Ingrediënten
- Tafels en stoelen of banken
- Gasfit + fles
- Keukengerei
- Eetgerei
- Recept (ook voor de welpen, leuk om mee te nemen)
- Afwasmogelijkheid, zodat de volgende groep weer schoon en netjes kan beginnen

Tips & Veiligheid:

- Denk aan de houdbaarheid van de gasslangen!
- Let op allergieën en religieuze eetgewoontes
- Andere recepten zijn ook te gebruiken, maar houdt het simpel en let op de tijd.
- Mocht het wat betreft de tijd niet lukken dat de welpen zelf afwassen, dan zorgen voor extra hulp om dit tussendoor snel te doen
- Als je een extra dimensie wilt geven, zou je de voorgekookte rijst ter plekke met een deel van de welpen (op houtsvuur/kolen) in bananen- of maisblad kunnen stomen, zoals veel in Afrika wordt gedaan (of evt. in een stoommandje van bamboe, hoewel dat meer Aziatisch is):
<http://www.banaangezond.nl/bananenblad-stoompakketje/>

VG3: Situatie-combinatie spel



Thema intro

Baloe wordt helemaal gek van alle insecten die rond de watervallen vliegen. Niet alleen van het gezoem, maar overal kriebelt het. De Neushoorn weet hier wel raad mee en geeft een aantal praktische tips die bij reizen door Afrika van pas kunnen komen.

Beschrijving:

Welpen verdelen in kleine groepjes. Welpen krijgen een situatie voorgelegd. Na het voorlezen krijgt elke groep de situatie op papier. Om de beurt gaat een welp naar een tafel iets van de groep af en kijkt of hij een plaatje kan vinden dat bij zijn situatie nodig is. Deze legt hij bij zijn groepje op het situatiekaartje. Na afloop van alle situaties met elkaar bespreken waarom de keuzes zijn gemaakt.

Vorbereiding

Situaties downloaden van bijlage of zelf verzinnen
Bijpassende plaatjes zoeken
Teksten uittypen en plastificeren

Materiaal

Situatiekaartjes
Plaatjes

Tips & Veiligheid

Voorbeelden:

- Een pad maken door de bush (mes)
- Wandelen door de woestijn (water)
- Boodschappen doen aan de overkant van de rivier (bootje)
- Insekten (klamboe)
- Water halen bij de put (kruik)
- Warm eten bereiden (houtvuurtje)
- Koel houden (schaduw)
- Je kunt de situatie in tekst doen, de bijbehorende voorwerpen als plaatje

VG4: Wetenschap: Lopende band injecteren



Thema-intro

Baloe voelt zich niet helemaal fit. De Neushoorn maakt zich zorgen en vraagt of Baloe wel alle vaccinaties heeft gehad. Gelukkig wel. Neushoorn vertelt dat dat in Afrika echt niet het geval is. Daar worden de mensen niet automatisch gevaccineerd. Wel zijn er van tijd tot tijd projecten waarbij honderden kinderen op één dag gewogen, gemeten en gevaccineerd worden

Beschrijving:

Verdeel de groep welpen in 2 kleinere groepjes. In estafettevorm de kinderen injecteren. Dit gaat als volgt. De nummers 1 vullen een grote injectiespuit (zonder naald) met water, hollen naar het te injecteren kind (pop) om vervolgens het kind te injecteren, (in de arm is al een gaatje gemaakt met daaraan een slangetje dat uitmondt in een litermaat. Is de injectiespuit leeg, dan terugrennen en de spuit aan de volgende welp geven die dan op zijn beurt weer een kind kan injecteren. - Dit net zo lang doen tot de litermaat vol is en alle kinderen in Afrika geïnjecteerd zijn.

Vorbereiding:

- 2 poppen figuurzagen en verven met in een bovenarm een gaatje waarachter een slangetje is bevestigd. Dit slangetje uit laten komen in een litermaat. Duidelijk op deze maat een liter aangeven met rode watervaste stift.
- Materialen klaarzetten

Materiaal

- 2 poppen (zie boven)
- 2 litermaten
- Water
- Grote injectiespuiten zonder naald
- 2 emmers water

Tips & Veiligheid

- Zorg voor een vlak terrein
- Zet de poppen goed stabiel neer

2.6 Tafelberg (Raadsrots - Identiteit)

Al is het moeilijk om diersoorten met elkaar te vergelijken, het is een nog grotere uitdaging om mensen met dieren te vergelijken. Wat voor dierlijke trekjes zitten er in mensen en wat voor menselijke trekjes in dieren. Wat hoort nu speciaal bij een wolf en wat bij een olifant. De dieren gaan bij familieleden op bezoek, zijn er familietrekjes te vinden?

ID1 - Kennismakings bingo



Thema-intro

De dieren gaan op zoek naar hun familieleden, maar ze kennen ze niet echt goed. Daarom een kennismakingsspel

Beschrijving:

(vossenjacht in het klein)

Elke welp krijgt een bingokaart en een pen, de bedoeling is om als eerste de kaart vol te hebben. Op een afgezet stuk terrein lopen een groot aantal dieren rond, of met een plaat op de buik of rug, of verkleed als een speciaal dier. De welpen moeten op hun kaart een tekst in de hokjes lezen en bedenken bij welk dier dat nu specifiek hoort. Dan gaat de welp op zoek naar dat dier en vraagt om een "pootafdruk." door de vraag te stellen die gekozen is. Deze wordt alleen gegeven als het inderdaad om de goede combinatie gaat, anders niet en moet de welp bedenken over wie de vraag dan wel gaat. De welpen mogen niet zelf op hun bingokaart schrijven, behalve hun eigen naam.

Vorbereiding

- Terrein afzetten, dierenplaten maken voor op de personen;
- Bingokaarten vermenigvuldigen en aanpassen aan het aantal dieren dat er is.

Materiaal

- Afzetlint
- Bingokaarten
- Pennen
- Dierenplaten of verkleedkleden
- Dierenstempels of pootafdruk stempels

Tips & Veiligheid

In plaats van een plaat met een dieren op rug of buik, de "vossen" verkleed laten gaan als het dier. Zorg ervoor dat de platen op welpenhoogte goed te zien zijn.

ID2. Dierengekte



Thema-intro

Wanneer de dieren bij hun familie of vrienden op bezoek zijn, volgen er soms hele diepgaande gesprekken, ze praten over van alles en nog wat, maar dikwijls ook over de verschillen en de gelijkenissen. Niet alleen uiterlijk, maar ook in manier van doen.

Beschrijving

Alle welpen zitten in een grote kring op stoeltjes. Aan de welpen wordt gevraagd of zij kunnen zeggen over zichzelf of ze meer hebben van een leeuw, een zebra, een giraf of een olifant. De kenmerken worden eerst rustig verteld.

- De leeuw is heel stoer en kan goed leiding geven.
- De Zebra kan erg goed in grote groepen samen werken.
- De giraf weet altijd als eerste wat er allemaal aan de hand is.
- De olifant heeft een goed doorzettingsvermogen en geeft niet op.

De welpen krijgen een plaatje met daarop hun keuze dier.

Is dat gedaan wordt er één stoeltje uit de kring verwijderd. Eén welp wordt in het midden gezet. Hij moet proberen een stoeltje te veroveren. Lukt dat dan komt er iemand anders in het midden. Het is wel de bedoeling dat hij een stoeltje weet te bemachtigen van zijn eigen diersoort. De spelleider roept een diersoort dat van plek moet verwisselen. Elke keer als een dier genoemd wordt moeten alle kinderen opstaan die dat dier gekozen hebben en op een andere plek in de kring gaan zitten. Degene die geen stoel weet te bemachtigen staat dan in het midden. Als er “Dierengekte” geroepen wordt dan moeten alle kinderen opstaan en op een andere stoel gaan zitten. Bij “Dierengekte” maakt het niet uit op welke stoel je gaat zitten. Als je maar zit.

Vorbereiding

- Zet stoeltjes in een kring
- Print kaartjes uit met de dieren erop

Materiaal

- Stoeltjes
- Dierenplaatjes

Tips & Veiligheid

Let er op dat er van elke diersoort in elk geval twee personen zijn die zich met dat dier identificeren. Mocht je geen stoeltjes hebben, gebruik dan of hoepels of touwringen om de welpen in te laten staan. Maak de kring niet te klein, zeker bij “dierengekte” is er voldoende ruimte nodig om van plek te verwisselen.

Wissel regelmatig van diersoort, anders blijven alleen de leeuwen bv. van plek ruilen, omdat elke welp in principe alleen mag ruilen met de eigen soort.

ID3. Lijken we op elkaar?



Thema-intro

Wanneer Hathi bij zijn Afrikaanse neef komt valt hem meteen op dat de Afrikaanse olifant er anders uitziet dan hij zelf. En toch zijn ze allebei een olifant. Dus zijn er ook overeenkomsten. Om dat aan de welpen te laten zien maakt hij twee foto's. Eentje van zijn neef en eentje van hemzelf. Zouden de welpen de verschillen zien?

Beschrijving

De welpen krijgen per koppel een foto van Hathi en eentje van zijn neef. Met elkaar gaan ze kijken welke verschillen en welke overeenkomsten er zijn en schrijven die op. Na een afgesproken tijd roept de spelleider alle welpen bijeen en gaan ze met elkaar kijken wat er gevonden is.

Vorbereiding

- Foto's uitprinten van een Afrikaanse en een Aziatische olifant en vermenigvuldigen
- Lijst met verschillen en overeenkomsten uitprinten

Materiaal

- Voldoende foto's om voor elk koppel er twee te hebben
- Papier en potloden/pennen
- Lijst met verschillen en overeenkomsten

Tips & Veiligheid

- Let op dat de welpen niet op de foto's schrijven of om de verschillen ringetjes zetten
- Wil je de foto's netjes houden zodat alle groepen ze kunnen gebruiken, plastificeer de foto's, dan blijven ze netter.

ID4: Wat maakt ons, ons?



Thema-intro

Mowgli en Shanti zitten samen diep in gesprek. Zij hebben nu al heel veel beleefd op hun reis in Afrika, maar wat nu als de Afrikaanse dieren naar de Jungle waren gekomen. Waarom zouden zij dan juist ons uitgekozen hebben.

Beschrijving

De groep onderverdelen in kleinere praatgroepjes. Stelling is: wat maakt jouw welpenhorde anders dan een horde van een andere groep. Waarom moeten de dieren nu voor jouw groep kiezen.

Vorbereiding

Als gespreksleider wat concrete vragen op stellen om het gesprek op gang te brengen en te houden. Wat maakt de ene horde anders, denk aan ligging clubhuis, aan samenstelling groep, aan land, water, lucht. Groepsidentiteit. Maar ook wat kunnen de Nederlandse welpen aan hun gasten bieden.

Materiaal

- Eventueel per groep een flapover met vellen en dikke stiften

Tips & Veiligheid

Omdat het een best moeilijk onderwerp is, zal wat extra begeleiding nodig zijn, Je kunt hier ook vanwege het karakter van de activiteit bij heel warm weer een extra drinkpost van maken er wordt immers rustig gezeten.

2.7 Serengeti (Khaali Jagah vlakte - Sport & Spel)

Hathi, de Afrikaanse olifanten, Mowgli en Shanti reizen langs en door de Serengeti vlakte. Onderweg zien ze hoe mensen hier in een bus reizen en wat ze meenemen. Ze zien ook hoe vol de vrachtwagens zijn. En bovenop de vrachtauto zitten dan soms ook nog mensen.

Het is heel handig, dat olifanten zo goed geheugen hebben; ze verdwalen niet. En wat kunnen olifanten toch veel met hun slurf.

In de Serengeti vlakte zien ze ook onderdelen van een boot liggen. In de regentijd ontstaan daar rivieren. Soms vaart dan een boot de rivier op. Vaak loopt die dan vast op een kei of een ondiep deel.

SPS1: Met z'n allen in de bus



Thema-intro

Hathi, de olifanten, Mowgli en Shanti zijn op weg naar de Serengeti vlakte. Op de weg zien ze een bus rijden. De bus is helemaal vol. Zelfs bovenop het dak zitten mensen.

Beschrijving

Op een zacht, vlak terrein ligt een deken of een kleed. Op een afstand daarvan ligt bagage: zachte rugzakken, zachte tassen (gevuld, groot en klein).

De welpen rennen naar de bagage, pakken een grote en kleine rugzak of tas en rennen daarna naar het kleed. Ze gaan op het kleed zitten. Alles moet binnen het kleed. Er mag niets uitsteken. Eerst is er nog voldoende ruimte, maar na iedere keer wordt het kleed kleiner. Als de leiding het kleed kleiner maakt, wachten de welpen bij de bagage.

Variatie: Er moet ook een dier mee.

Lukt het de welpen om ook wat op hun hoofd mee te nemen, zoals mensen in Afrika vaak doen? Zelfs water wordt op het hoofd gedragen. Wat kunnen de welpen met een bekertje water?

Vorbereiding

- Leg een kleed of deken op een zachte, vlakke ondergrond.
- Zorg voor zachte bagage: zachte rugzakken en tassen (gevuld, groot en klein)
- Zoek op internet een foto van een bus (in Afrika) vol mensen en bagage (bijvoorbeeld <http://www.arco-images.de/voll-beladener-lkw-bus-transport-madagaskar-afrika-bilder-fotos/164313.jpg>)
- Voor variatie: regel grote knuffels

Materiaal

- Kleed of deken
- Zachte rugzakken en tassen (gevuld, groot en klein)
- Foto van een bus (in Afrika) vol mensen en bagage
- Voor variatie: grote knuffels, water, bekers, handdoek

Tips & Veiligheid

- Zorg voor een zachte, vlakke ondergrond.
- Let erop dat de bagage geen harde, scherpe uitsteeksels heeft.

SPS2: Alle vracht moet mee



Thema-intro

Terwijl Hathi, de olifanten, Mowgli en Shanti op een weg naar de Serengetivlakte lopen, zien ze een vrachtauto vol met bagage. Bovenop de bagage zitten mensen.

Beschrijving

Op de grond staat een 'vrachtwagen', gemaakt van banken of tafels. Nog leuker is, als de 'vrachtwagen' een bolderkar, kruiwagen of fiets is.

De welpen gaan veel bagage in de vrachtauto laden. Als dat nodig is, zetten ze het vast met touw.

Lukt het om alle bagage in te laden? En blijft de bagage op de 'vrachtwagen' zitten, als je ermee gaat rijden?

Als de vrachtwagen iets is, waar de welpen echt mee kunnen rijden, kunnen ze een parcours afleggen.

- **Variante 1:** Noteer de tijd en hoeveel pakjes op de kruiwagen blijven zitten op een lijst. Welk groepje heeft aan het eind van de dag de beste score?
- **Variante 2:** Noteer hoeveel keer de welpen het parcours kunnen afleggen in een bepaalde tijd? En hoeveel pakjes zitten dan nog in de vrachtwagen? Welk groepje heeft aan het eind van de dag de beste score?

Vorbereiding

- Zoek op internet een plaatje van een vrachtauto vol met bagage. Eventueel ook een plaatje van een ezel, die veel bagage draagt.

- Maak met banken een 'vrachtauto'. Zorg ervoor, dat de bagage er met veel moeite en veel overleg in past. Nog leuker is, is als je een kruiwagen, bolderwagen of fiets als 'vrachtwagen' gebruikt.
- Verzamel dozen, touw, rugzakken.
- Misschien kun je een kruiwagen of bolderwagen lenen. Of heb je er zelf een.
- Zet een parcours uit.

Materiaal

- Banken (voor de 'vrachtauto')
- Touw, dozen, rugzakken
- Plaatje van een vrachtauto vol bagage. Eventueel ook plaatje van een ezel, die veel bagage draagt.
- Eventueel kruiwagen, bolderwagen of fiets
- Eventueel stopwatch en papier en potlood, balpen

Tips & Veiligheid

- Zorg voor een veilige situatie.
- Als je als vrachtwagen een kruiwagen, bolderwagen of fiets gebruikt, kunnen de welpen de bagage ook nog rijden. Blijft de bagage allemaal goed vastzitten?

SPS3: Maak de cirkel leeg of vol



Thema intro

Olifanten kunnen van alles met hun slurf. Een zanddouche nemen, water drinken en iets oppakken. De olifanten willen woonruimte schoon maken. Het ligt nu vol takjes en steentjes. Met hun slurf houden ze grote schoonmaak. Maar als ze iets hebben weggegooid, gooien de apen ze weer terug.

Beschrijving

Een of meer welpen (olifanten) staan in een cirkel. In de cirkel liggen kleine ballen (de takjes en steentjes). Ze proberen met hun slurf (een stuk isolatieschuim) de ballen over de grond uit de cirkel te slaan. De andere welpen (de apen) staan op een afstand rond de cirkel en gooien de ballen terug in de cirkel.

Lukt het om alle ballen uit de cirkel te gooien?

Of hoeveel ballen liggen er na een paar minuten in?

Vorbereiding

- Een cirkel maken met een touw of krijt.
- Kleine ballen verzamelen
- Isolatieschuim kopen en op maat snijden

Materiaal

- Touw of krijt
- Kleine ballen, of andere kleine zachte voorwerpen
- Isolatieschuim (grijs of zwart wat je om verwarmingsleiding doet)

Tips

- Zorg voor een vlak terrein.

SPS4 Schipbreuk



Binnen:

Buiten:



Thema intro

Hathi, de Afrikaanse olifanten en Mowgli en Shanti lopen door de Serengeti vlakte. Nu ziet het er droog uit. Maar tijdens het regenseizoen ziet het er anders uit. Dan ontstaan er voor een korte tijd rivieren. Dan gebeurt het soms dat een boot de rivier opvaart. Maar dat loopt vaak niet goed af. Er zijn ondiepe delen en keien in de rivier waar de boot op stuk loopt. Door het water dat er dan nog stroomt en door de wind valt de boot uit elkaar. De onderdelen komen dan op allerlei plekken terecht. Sommige duidelijk te zien, andere voor een deel bedekt met zand of planten. Hathi, de Afrikaanse olifanten en Mowgli en Shanti vinden zulke bootonderdelen. De Afrikaanse olifanten weten niet wat het zijn. Maar Hathi, Mowgli en Shanti weten het wel.

Beschrijving

Spelvariant 1. buiten

Verspreid over (een deel van) het terrein liggen A5 (of A6) kaartjes met bootonderdelen en een nummer. Sommige zijn duidelijk zichtbaar, andere zijn voor een deel bedekt met zand of planten. De welpen gaan op zoek naar de onderdelen. Niet als groep, maar individueel. Of met z'n tweeën. (Dan kunnen ze overleggen.) Elke welp krijgt een invullijst met nummers mee. En ook een tekening met nummers en namen. Als ze een kaart met een onderdeel gevonden hebben, bedenken ze hoe dat onderdeel genoemd wordt. Als ze het (echt) niet weten, kunnen ze op de tekening met nummers en namen kijken. De naam vullen ze in op hun lijst. De kaart zetten ze weer terug op dezelfde plek zoals ze hem gevonden hebben.

Voorbereiding

- Print een tekening van een lelievlet. Te vinden op internet. (Bijvoorbeeld <http://scoutingalbrandswaard.nl/images/Vloot/vlettekening.png>)
- Vergroot deze en maak A5 of A6 kaartjes met onderdelen. Of je A5 of A6 kaartjes maakt is afhankelijk van het terrein. Als je de kaartjes (voor een deel) kan verstoppert achter grote struiken en bomen e.d. kun je voor A5 kiezen. Zet er ook een nummer op.
- Je kunt ook met een computerprogramma de kaartjes van de onderdelen maken vanaf de tekening van een lelievlet.
- Print ook een tekening met nummers en namen. Zie de bijlage.
- Print een lijst met de nummers. Daarachter is ruimte om de namen in te vullen.
- Verspreid de kaartjes over (een deel van) het terrein.

Nodig

- Tekening van een lelievlet
- A5 of A6 kaartjes van onderdelen
- Tekening van een lelievlet met nummers en namen voor elke welp van het groepje. Deze tekening kan door welpen van het groepje weer gebruikt worden. Dus zoveel als het aantal welpen in een groepje.
- Lijst met nummers en ruimte om namen in te vullen voor elke welp. Dit is niet voor hergebruik. Dus zoveel als het aantal welpen.
- Schrijfmateriaal, karton als achtergrond om makkelijker te kunnen schrijven. Dit is voor hergebruik. Maar leg er wat meer neer, dan het aantal welpen in een groepje. Er kan wat per ongeluk meegenomen worden of leeg raken.

Tips en veiligheid

- Niet elke welp weet evenveel van de namen van de onderdelen. Voor een kind dat nog niet zo lang welp is, is het handig als hij op de tekening met namen mag kijken om het onderdeel te benoemen.
- Als je de kaartjes nog een keer wil gebruiken of als het vochtig weer is, kun je kaartjes in een plastic zakje doen of plastificeren.

- De nummers op de kaartjes en de lijst hoeven niet hetzelfde als de nummers op de tekening van de lelievlet met nummers. Er moet dan echt gezocht worden op de tekening met nummers. Het is dan niet genoeg om alleen maar op de lijst met nummers bij de tekening te kijken.

Spelvariant 2. binnen

Op tafel ligt een tekening van een lelievlet. Er staan nummers bij de onderdelen van de boot. Er ligt ook een lijst met nummers en namen van de onderdelen.

Er liggen ook kaartjes met enkele onderdelen van een lelievlet. Van elk onderdeel zijn er twee kaartjes. De welpen spelen hiermee een memoryspel. Als ze twee dezelfde kaartjes hebben gevonden, kijken ze op de tekening, waar dat onderdeel te vinden is. Weten ze ook hoe het heet? Op de lijst kan gekeken worden wat het is.

Vorbereiding

- Print een tekening van een lelievlet met duidelijk zichtbare onderdelen en nummers. (Zie de bijlage) Vergroot deze en maak kaartjes met onderdelen. Van elk onderdeel maak je twee kaartjes.
- Je kunt ook met een computerprogramma de kaartjes van de onderdelen maken vanaf de tekening van een lelievlet.
- Print een lijst met nummers en de bijbehorende namen. (Zie de bijlage)

Nodig

- Een tekening van een lelievlet met duidelijk zichtbare onderdelen en nummers.
- Een lijst met nummers en de bijbehorende namen.
- Twee sets kaartjes van de onderdelen.

Tips en veiligheid

- Niet elke welp weet evenveel van de namen van de onderdelen. Voor een kind dat nog niet zo lang welp is, is het handig als hij op de tekening met namen mag kijken om het onderdeel te benoemen.

2.8 Timboektoe (Haveli - Samenleving)

Op de reis door Afrika komen de reigers in aanraking met allerlei plaatselijke culturen die of te vergelijken zijn met hun eigen gebruiken, of juist heel erg heel anders zijn dan thuis. In Afrika leven heel veel mensen nog in een hechte samenleving, in stamverband, terwijl in het Westen men veel meer individueel leeft. Daar moet je van alles organiseren om samen iets te ondernemen, terwijl dat in Afrika de gewoonste zaak van de wereld is. Het is interessant om van elkaar te leren.

SL1: Afrikaanse stammen



Thema-intro

We gaan op bezoek bij een Zulu stam. Isaiah Shembe, een **Zulu** religieus leider en genezer heet ons welkom. Hier gelden enige gedragsregels waar het respect voor de ander laat merken. Als de mensen ouder dan jij zijn kijk je ze niet aan, als je ze een hand geeft en je hebt respect voor ze leg je je linkerhand op je elleboog, hoe je je voorstelt aan de gastheer of -vrouw en gedag zeggen gaat. Ga met de welpen het gesprek aan over de verschillen in regels tussen Nederland en Zuid Afrika.

Beschrijving

In de vorm van een kringgesprek of wanddiscussie kun je bespreekbaar maken, welke afspraken er gelden:

- Hoe gaat het thuis
- Op school
- Bij scouting
- Tijdens het buitenspelen
- In het verkeer

De welpen zitten in een kring, er wordt een kaartje voorgelezen over een situatie in Zuid Afrika. De welpen vertellen hoe dit bij hen gaat. Nadat drie welpen verteld hebben hoe het bij hen gaat wordt een volgend kaartje voorgelezen.

Voorbereiding

Kaartjes met beschrijving van een situatie in Zuid Afrika.

Wonen:

De zulu's leven in een apart gedeelte van Zuid Afrika, op het platteland in de bergen, waar ze in verschillende huishoudens (=families) leven. Dit wil zeggen dat elke familie een aantal hutjes bezit op een stuk land. De hutjes van elke huishoudens zijn te herkennen aan de kleur, elk huishouden heeft dus een andere kleur. Je zou het kunnen zien als een blok huizen (hutjes) in een straat. Elke straat heeft dus een andere kleur.

Logeren:

Elke en ik kwamen in een ander huishouden te wonen dan Sjoerd, Jelle en Tjade, omdat de familie voor dit bezoek een hutje voor ons moest opofferen, zodat wij erin konden slapen. Twee hutjes per huishouden was een beetje veel aangezien mannen niet bij vrouwen mogen slapen, tenzij ze familie zijn dus sliepen de jongens bij een andere familie. loopafstand naar elkaar: een uurtje

Water en elektra:

Bij de familie waar wij sliepen, hadden ze geen elektriciteit en geen stromend water. Er kwam dus een keer in de zoveel tijd een vrachtwagen langs, dan werden alle tonnen verzameld en werd het water daarin opgeslagen.

Toilet:

Je behoefte kon je doen in een gat in de grond, maar je eerste behoefte en je tweede moest je wel gescheiden houden, want de tweede behoefte werd gespaard, om zo mest voor op het land te maken.

Bouwmateriaal:

De hutjes zijn gemaakt van poep. Koeienpoep welteverstaan, die ze hadden laten drogen om er vervolgens mee te werken. Ook de grond was gemaakt van deze poep. Erg fris dus.

Douchen?

Wassen gaat wat anders dan wij gewend zijn. Je krijgt 's ochtend en 's avonds een teil en een emmer met water: succes! Het makkelijkste was om in de teil te gaan staan, en dan de emmer met water over je heen te gooien en als een soort douche te gebruiken. Erg schoon werd je er niet van, en aangezien het daar ook ontzettend warm was, voel je je al snel vies.

Taal:

- een voorbeeld van een beleefd gesprek in Zuid Afrika
- Sawubona (goedendag/ middag/ avond)
- Yebo (ja)
- Ungani? (hoe gaat het?)
- Sisapila, wena ungani? (het gaat goed, hoe gaat het met jou/jullie?)

Materiaal

- Kaartjes met verhalen
- Vragenlijst
- Papier om eventueel leuke uitspraken te noteren

Tips & Veiligheid

- Zorg voor voldoende ruimte
- Zoek zelf op internet naar verhalen over hoe dingen in Zuid Afrika gaan op meer kaartjes te maken
- Maak de afspraak dat we respectvol met elkaar omgaan

SL2: techniek in Afrika, welke technieken worden in de landbouw gebruikt.



Thema-intro

Water is in Afrika niet vanzelfsprekend en zeker niet overal evenveel voorradig. De Nishaani Poel staat dan wel vol met water maar is zeker niet voldoende om tijdens de hete zomermaanden alle landbouwgronden te voorzien van voldoende water.

Beschrijving

Wij gaan het water overbrengen van de poel naar de landbouwgronden. Geef elke welp een stuk regengoot en transporteer het water van het begin naar het eind van het parcours.

Voorbereiding

Zet het parcours uit waar het water doorheen moet worden getransporteerd. Verdeel de groep in 2 twee delen. In enkele van de regengoten moeten enkele gaatjes geboord zijn. Je mag natuurlijk je vingers op de gaatjes houden. Hoeveel water kan het groep je overbrengen?

Materiaal

- 10 regengoten van pvc, boor in 4 van de tien regengoten een aantal gaatjes van 2 mm door;
- 4 emmers, waarvan 2 gevuld met water;
- 2 bekers om water te scheppen.

Tips & Veiligheid

- Zet het parcours zo uit dat het voor iedereen leuk blijft.
- Als je geen regengoten tot je beschikking hebt kun je ook toiletrolletje of keukenrollen gebruiken.
- Om de moeilijkheidsgraad te verhogen kun je ook gaatjes boren in de bekers waar je het water mee scheppen.

SL3: Cultureel erfgoed van verschillende stammen



Thema-intro

verschil tussen welke cultuurelementen van oorsprong uit Zuid Afrika komen of van oorsprong uit t land dat koloniaal overheerste, bijvoorbeeld Nederland.

Beschrijving

Maak twee aparte borden met Europa en Afrika. Er ligt een stapel kaartjes met elementen die typisch zijn voor de Zuid Afrikaanse cultuur. De welpen sorteren de kaartjes van de elementen op oorsprong in Afrika of in Europa/Nederland.

Voorbeelden van cultuurelementen die je kunt gebruiken zijn:

Afrikaanse oorsprong:

- Een medicijnman maakt een kruidenmix (muthi) om voor genezing en het tegengaan van ongeluk.
- Kralen als betaalmiddel.
- De kleur van kralen heeft een betekenis in zich: wit staat voor liefde, zwart voor de rouw, roze voor armoede, groen voor liefdesverdriet of jaloezie, blauw voor loyaliteit, rood voor tranen en verlangen, geel voor welvaart en gestreepte kralen voor twijfel.
- Dansen op het jaarlijkse rietfeest.
- Huizen indrukwekkend beschilderd in kleurrijke stijl
- Kunstig houtsnijwerk en aardewerk
- Vlechtskunst
- Verhalen en gedichten die van mond tot mond worden doorverteld
- Bobotie, een gekruide gehaktschotel
- Amasi, een soort gefermenteerde melk
- Nationale Braaidag

Europeese oorsprong

- Een woning of kerk met hoge zuilen
- Cape Town New Year Karnival Het oudste straatfeest van [Kaapstad](#)². Een kleurrijke optocht, hossende mensen en veel muziek. Echt carnaval dus, alleen dan met de jaarwisseling.
- Cape Argus Cycling Tour elk jaar is in Kaapstad de grootste amateur wielervedstrijd ter wereld
- Beskuit, koekjes voor bij de thee of koffie
- Boerewors, een soort braadworst
- Feestdag: Commonwealthday
- Flying doctors
- Afrikaans geld: Rand

Voorbereiding

- Hang twee borden op met Afrika en Europa erop.
- Opzoeken van verschillende typische culturele elementen en gebeurtenissen uit Zuid Afrika.

Materiaal

Twee borden, Europees en Afrikaans, eventueel met het silhouet van het land/ werelddeel.
Kaartjes met culturele elementen (bijlage)

Tips & Veiligheid

- Voor variatie of meer kaartjes kun je ook culturele elementen van andere Afrikaanse landen gebruiken.

SL4: Huizenbouw



Thema-intro

Je bent nu in Afrika belandt. Welkom in mijn dorp. Zoals je ziet is mijn dorp anders dan jouw dorp of stad. In mijn huis is maar één ruimte waarin we alles doen, koken, samen zijn en slapen. In jouw Nederlandse huis zul je vast een eigen kamer hebben. Wat zijn de verschillen?

Beschrijving

² <https://www.zuid-afrika.nl/zuid-afrika/reisgids/west-kaap/kaapstad/>

We gaan een Afrikaans huis nabouwen in het klein. Hoe passen jouw meubels in het Afrikaanse huis. Probeer al jouw meubels: tafels, stoelen, banken, etc van jouw Nederlandse huis in een Afrikaans huis te plaatsen. Gaat dit passen?

De welpen bouwen een Afrikaans huis, en proberen daarna de meubels uit het Nederlandse huis allemaal in hun Afrikaanse huis kwijt te kunnen. Wat past er allemaal in en wat doe je met de spullen die niet meer passen?

Voorbereiding

- Bouw een maquette van een Nederlands huis met meubels er in.
- Zorg voor voldoende waardeloos materiaal, tijdschriften, kranten.

Materiaal

- Waardeloos materiaal
- Tijdschriften

Tips & Veiligheid

Maak in plaats van een maquette een plattegrond met losse meubelstukken.

3 Verloop Jungledag 2018

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij de blokhut waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze bij de “raadsrots” verwelkomd door Hathi en Akela. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen 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 bewegwijzering en/of bijvoorbeeld een informatiepagina in thema.

3.2 Opening

Dit jaar verzamelen de welpen zich bij de Talaab Poel. Hier begint het thema verhaal. In de Talaab Poel staat een vreemd ding. Je kan niet zien of het een beest, een rots of wat anders is. Plots ontstaat er een opening. Nieuwsgierig gaan de jungledieren door de opening. Als het laatste dier binnen is, sluit de opening zich met een grote klap!

Nadat het verhaal is uitgespeeld, legt Akela nog eens uit wat de bedoeling is. Samen met de welpen gaan ze op zoek naar de 8 Afrikaanse dieren. Van hen krijgen ze een deel van de code, maar daar moeten ze wel wat voor doen! Dan worden de welpen in groepjes verdeeld en gaan zij met de jungledieren naar de activiteitsvelden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af, op zoek naar de Afrikaanse dieren en de code. Maar die code krijgen ze niet zomaar! De welpen zullen er wat moeite voor moeten doen of ze zelfs verdienen door activiteiten te doen. Elke post komt overeen met een locatie in Afrika, die wel wat weg heeft van een bepaald gebied in de jungle. Ze staan zo voor de acht verschillende activiteitsgebieden. Voor elk activiteitsgebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Daarnaast is ieder activiteitsgebied voorzien van zijn eigen, thematische uitleg. Deze kun je ophangen zodat het kan worden gelezen door de deelnemers, maar ze dienen ook vooral als inspiratie voor thema-aankleding van de verschillende posten.

Activiteitsgebied	Waar in Jungle?	Waar in Afrika	Jungledier en ...
Uitdagende Scoutingtechnieken	Nishaani Plaats	Ngorongoro Krater	Chill en Giraf
Internationaal	Emaarate Ruïne	Khami ruïnes	Kaa en Buffel
Buitenleven	Talaab Poel	Deltagebied Zambezi rivier	Jacala en Walvis
Expressie	Guha Grotten	Cango grotten	Mor en Zebra
Veilig & Gezond	Wolvenhol	Victoria watervallen	Baloe en Neushoorn
Identiteit	Raadsrots	Tafelberg	Akela en Leeuw
Sport & Spel	Khaali Jagah vlakke	Serengeti	Hathi en Olifant
Samenleving	Haveli	Timboektoe	Bagheera en Luipaard

Er zijn in deze spelbrochure 32 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 welpen per nest de activiteiten doen. Je laat met elk groepje een begeleider meegaan. Heb je voldoende medewerkers? Dan kun je bij elke activiteit een spelleider zetten. Heb je niet voldoende medewerkers? Laat dan de begeleider ook de rol van spelleider vervullen. Het is dan wel 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.

3.4 Sluiting

De welpen en de Jungledieren hebben op hun ontdekkingsreis door Afrika een heleboel vrienden gemaakt. Op de laatste avond wordt er voor iedereen een groots kampvuur gehouden waarbij gezongen en gedanst wordt.

Maak een kampvuur waarom heen in een grote kring alle welpen plaatsnemen. Zorg dat er welpen zeker drie meter van het vuur afzitten, want in die cirkel wordt als sluiting met alle deelnemers gedanst.

Na een praatje van Akela (dankwoordje) gaat de Leeuw beginnen met een lied. Heeft hij het in zijn eentje gezongen nodigt hij de gastdieren uit om mee te dansen en te zingen. Die nodigen allemaal weer een aantal (bv. 3 = is afhankelijk van het aantal deelnemers) uit om mee te doen. Dit gaat net zo lang door tot alle deelnemers dansen. Dan met elkaar nog een keer uit volle borst zingen en dansen en afsluiten met HOERA!

Let op dat er een cirkel rond het vuur vrij blijft. (eventueel van te voren al afzetten met plaatjes en afzetlint). Laat de spelleider vertellen dat dit een vriendschapsdans is waarbij men elkaar niet aan mag raken. Dit om valpartijen te voorkomen.

Tekst:

We maakten vrienden in Afrika, Afrika, Afrika
We maakten vrienden in Afrika
Op een ontdekkingsreis!

Heel eenvoudig en dus makkelijk mee te zingen.

Muziek: zie bijlage-brochure

Danspassen:

Kleine sprongetjes en huppen
Sprongetje vooruit Links = SvL
Sprongetje vooruit Rechts = SvR
Hup op de plaats Links = HpL
Hup op de plaats Rechts = HpR

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: 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 halen zelf bordjes met nummers/afbeeldingen van één grote wand/waslijn op de verzamelplek of een aparte wand/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 nieuwe, 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 (populaire) 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 gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitengebieden.

Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten. 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 in dit geval tussen acht speelvelden (activiteitengebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen 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.
- Ieder groepje krijgt de kans om alle activiteiten te doen.

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 duren en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

Optie 3: Speurtocht

De Jungledag kan ook in speurtochtvorm worden georganiseerd. De (groepjes) welpen volgen verschillende sporen van pootafdrukken als speurtekens en/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 en/of plaatjes van junglegebieden die ze op volgorde moeten “volgen”/zoeken.

Tips:

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

3.6 Tijdschema

Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen 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 half uur, betekent dit dat de hele Jungledag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

Hieronder zie je een voorbeeld van een tijdschema voor een Jungledag. Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In het 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 tegelijkertijd pauze? En wie zorgt voor drinken en snacks? Nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

Tijd	Activiteit
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

Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers/welpen/scouts/explorers. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regio-activiteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. (Het volgen van deze training is geen verplicht onderdeel voor je kwalificatie). Kijk voor meer informatie op

<https://www.scouting.nl/scoutingacademy/regio-en-land/voor-regio-organisatoren> of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl

4 Laat Je zien!

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

Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een 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 hier uiteraard ook bij helpen.

5 Tips om groepen te betrekken

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

Tips

- Geef tijdens een regionaal 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 daarom 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 bevers enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'Opposites Attract' (Tegenpolen trekken elkaar aan) 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 van deze uitnodiging. In het vak Tekening mag de bever zelf een tekening maken. Download de bewerkbare versie van deze uitnodiging op:

<https://www.scouting.nl/downloads/spel/welpen-1/regiospel/.....>

Om het thema van uitdagingen, moderne technieken en grensverlegging ook naar de welpen duidelijk te maken zou je de uitnodiging ook in tegenstellingen kunnen maken:

- Maak de uitnodiging in de vorm van een trektop (zie dit [voorbeeld](#)³)
- Maak van de uitnodiging een puzzel die de welpen zelf in elkaar kunnen zetten
- Zet in het lokaal een slagboom en laat Akela de bevers vertellen welke avonturen ze tijdens de Bever-Doe-Dag gaan beleven als ze voorbij de slagboom gaan

In sommige gevallen zal je de uitnodiging dan handmatig moeten maken en daarna kopiëren.

³ <https://maken.wikiwijs.nl/bestanden/538101/Uitleg%20maak%20een%20trektop.pdf>

6 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.

De speldraad voor dit seizoen (2018/2019) is "The Final Frontier" waarbij jeugdleden worden geprikkeld om met behulp van Scoutingtechnieken *en* moderne technieken de wereld voorbij hun grenzen te verkennen. De jeugdleden worden gestimuleerd om hun eigen grenzen te ontdekken en onbekend gebied te betreden. Daarom krijgen de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken in deze speldraad extra aandacht.

In voorgaande seizoenen werd via de speldraad aandacht besteed aan de volgende onderwerpen:

Seizoen	Speldraad	Aandacht voor	Activiteitengebieden
2014/15	Expeditie Ghana: "De geheimen van Anansi"	Het internationale aspect van Scouting	Internationaal; Samenleving; Identiteit
2015/16	De Toekomstboom	Samenwerken met elkaars kwaliteiten en aan een duurzame toekomst	Buitenleven; Identiteit
2016/17	Binnenste buiten	De open verbondenheid met de buitenwereld en wat betekent Scouting voor jongeren en de omgeving	Samenleving; Veilig&Gezond
2017/18	Opposites attract - Dare 2 Explore	Het ontdekken van je eigen kwaliteiten en die van anderen	Identiteit; Expressie

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

Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitengebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen 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 spelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafliden 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 vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

7 Speldraad 2018/2019 'The Final Frontier'

7.1 Uitleg

"Space the Final Frontier.....". Zo opende elke week de (nog steeds) populaire televisieserie "Star Trek" elke aflevering. De bemanningen van de USS Enterprise ontdekten elke week nieuwe werelden of stonden voor nieuwe technische uitdagingen. In de 19e eeuw was Noord Amerika de Final Frontier. Avonturiers en Pioniers trokken vanuit het oosten naar het westen van Noord Amerika, om daar nieuw geluk en nieuwe plekken te vinden om daar te wonen en te werken. Onderweg stonden deze pioniers voor nieuwe technische uitdagingen en kwamen in aanraking met nog onbekende stammen van Native Americans.

Via deze speldraad willen we jeugdleden prikkelen om zich te ontwikkelen door vernieuwende en uitdagende activiteiten. Met behulp van Scoutingtechnieken *en* moderne technieken verkennen ze de wereld voorbij hun eigen grenzen. Zo komen ze meer te weten over Scouting wereldwijd en andere culturen. Kernwoorden hierbij zijn:

- je eigen grenzen uitdagen;
- survival;
- onbekend gebied betreden.

Elke leeftijd zal dat op zijn eigen manier doen. Bevers ontdekken dat elk huis anders is en dat de bewoners zo hun eigen manieren hebben. Op speelse wijze maken ze een beetje kennis met robotica en programmeertalen (geheimtaal). Welpen kijken buiten hun eigen horde en gaan op bezoek bij een horde van een andere spelsoort (lucht - land - water) en ontdekken waar de overeenkomsten en verschillen liggen. Met behulp van magneten ontdekken ze welke materialen magnetisch zijn of ze leren een simpele boodschap over te brengen met een binaire code. Scouts maken een straalverbinding met een andere groep en gaan aan de slag met soldeerprojectjes van de Service Kring Jota-Joti (SKJJ) op www.kitbuilding.org (bijvoorbeeld deze: [Een lampje op een CD laten branden](#)⁴). Explorers gaan op reis naar de wereldsteden en ontdekken waarom hun eigen stad of dorp ook een plek van wereldformaat is. Roverscouts bezoeken de zeven nieuwe wereldwonderen en creëren hun eigen 8e wereldwonder.

7.2 Activiteitengebieden

In deze speldraad ligt de nadruk op de activiteitengebieden Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken:

Internationaal: Scouting is een internationale, wereldwijde organisatie. Bij het activiteitengebied Internationaal doe je mee aan internationale uitwisselings activiteiten waarbij je meer te weten komt over Scouting wereldwijd en andere culturen.

Uitdagende Scoutingtechnieken: Bij Scouting worden nog allerlei technieken gebruikt, oude én nieuwe. In het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken zijn de activiteiten opgenomen waar je een bepaalde techniek bij nodig hebt. Hierbij kun je denken aan: hakken, zagen, stoken, kaart en kompas, routetechnieken, schiemannen, pionieren, zeilen, roeien, wrikken, primitief koken, seinen, vliegen en modelbouw. Voor advies over moderne techniek kun je terecht bij de service Kring Jota-Joti ([kitbuilding.org](http://www.kitbuilding.org)).

4

http://www.kitbuilding.org/index.php?option=com_phocadownload&view=category&download=76:soldeerproject&id=5:workshop-documenten&Itemid=942&lang=nl

Colofon

Aan deze brochure hebben meegewerkt:

Anthos Ceelen
Bouk de Wit
Chris van Arenthals
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeijer
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Johanna Sanger
Lise Berghuis
Lisette Eggelmeijer
Marcel Baartmans
Nienke Vermeer
Petra van Ruiswijk
Pieter Berghuis
Robin Bastiaan
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum

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 2019

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2018 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. 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 €..... per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer xxxxx).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge €..... (artikelnummer xxxxx).

Spelbrochure 2020 (Welpen 100 jaar!)

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