Spelbrochure
Jungledag 2027

‘Lupus terug in de ruimte’



De raket van Lupus is uit elkaar gevallen. De dieren uit de Jungle komen bij elkaar om Lupus te helpen zijn Jungle missie in de ruimte te voltooien!

Scouting

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave 3
1 Lupus terug in de ruimte 4
1.1 Thema vormgeven 4
1.2 Themaverhaal Jungledag 2027 4
2 Activiteiten 6
2.1 Emaarate ruïne (Internationaal) 6
2.2 Guha grotten (Expressie) 8
2.3 Raadsrots (Identiteit) 10
2.4 Haveli (Samenleving) 12
2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond) 14
2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken) 18
2.7 Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel) 21
2.8 Talaab Poel (Buitenleven) 24
3 Verloop Jungledag 2027 26
3.1 Aankomst 26
3.2 Opening 26
3.3 De activiteit 26
3.4 Sluiting 26
4 Maak je regioactiviteit toekomstproof 29
5 Laat je zien 30
5.1 Invloedrijke personen 30
5.2 Pers 30
6 Tips om groepen te betrekken 31
7 Bijlagen 33
8 Colofon 37

1 Lupus terug in de ruimte

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand 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 de digitale bijlagebrochure en in de omschrijvingen van de themagebieden vind je meer tips om het thema uit te werken, ook bij beperkte tijd/middelen of weinig menskracht. In hoofdstuk 3 kun je terugvinden hoe je het verhaal in kan passen in de loop van de Jungledag. Het is ook leuk om tijdens de activiteiten een aantal themafiguren rond te laten lopen. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het *Welpenkompas*.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Jungledag ontvangen, zodat speltakleiding het kan gebruiken bij een voorbereidingsopkomst. Maar je kan natuurlijk ook eens echt ‘out of the box’ gaan door bijvoorbeeld een 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!

1.2 Themaverhaal Jungledag 2027

Het is muisstil in de Jungle. Het is drukkend warm. Het lijkt wel of alle dieren in de Jungle een middagdutje doen. Geen blaadje aan een boom of struik beweegt.

Toch beweegt het hoge gras. Dat komt omdat Dahinda daar met grote sprongen in de richting van de grens van de Jungle springt. Dahinda verlangt naar koelwater en ze weet dat daar in de schaduw van de bergen een grote plas is waar ze naar hartenlust kan zwemmen, duiken, springen en lekker drijven op het blad van een grote waterlelie.

Dahinda springt en springt. Even stopt ze. Was die plas echt zo ver weg? Ze zoekt een hoger gelegen plekje op en kijkt in het rond. Ziet ze het nou goed? Ze schudt met haar kopje, knippert met haar ogen en laat haar mond openvallen van verbazing.

‘Waar ben ik nu terecht gekomen?’ mompelt ze.

Helemaal rond om haar heen ziet ze alleen maar grijsbruine droge aarde met daarop kleine en grote rode stenen en stukken zilverkleurig iets. Voorzichtig springt Dahinda in de richting van een grotere rode steen. Er hangt een vreemd luchtje omheen. Beetje schroeierig. Dahinda deint wat achteruit en wil net terug keren naar de Jungle als ze een vreemd figuur aan ziet komen lopen. Doodstil blijft ze zitten, maar door haar knalgele kleur valt ze toch op. Dan valt de schaduw van het dier over haar heen en de kop van het dier buigt zich in haar richting. Het dier snuffelt wat en begint dan uitgebreid te praten.

Dahinda verstaat er geen woord van. Wat wil dat dier haar allemaal vertellen? Helemaal op haar gemak voelt ze zich niet. Er is hulp nodig, niet alleen voor haar veiligheid, maar dat dier heeft duidelijk ook hulp nodig. Hoe kan ik het dier duidelijk maken dat ik het goed bedoel en dat ik hulp wil gaan halen? Ze denkt even na en pakt dan een takje en tekent een hartje in de droge aarde. Daarna springt ze zo hard als ze kan terug naar de Jungle.

De eerste die ze tegenkomt is Broer Wolf. Buiten adem staat ze stil. Maar spreken is nog niet mogelijk. Met gebaren probeert ze broer Wolf mee te krijgen naar de droge plas. Het is Dahinda opgevallen dat het vreemde dier veel weg had van een wolf. Gelukkig begrijpt Broer Wolf Dahinda en lopen ze samen naar de drooggevallen plas. Ze zoeken naar het vreemde dier, maar zien alleen maar de rode stenen en de zilverkleurige dingen.

Daar bij die grote rode steen heb ik het dier gezien, puft Dahinda. Maar van het dier is niets te zien.

Broer Wolf snuffelt wat tussen de rode stenen en heeft dan een onbekende geur te pakken. Zacht sluipend volgt Broer Wolf het reukspoor en met succes. Onder een paar oude berken aan de rand van de Jungle ziet Broer Wolf wat bewegen. Voorzichtig nadert hij de vreemdeling, want is die wel te vertrouwen? Zachtjes en op een vriendelijke toon roept Broer Wolf de wolvenroep “Jalahi”. De vreemdeling kijkt op en roept “Jalahi” terug. Wanneer de twee dieren elkaar naderen hoort Dahinda regelmatig het Jalahi klinken. Ze zucht, die twee kunnen elkaar dus verstaan. In “Wolfs” praten de twee dieren met elkaar. Het klinkt aardig, geen boze toon is te horen.

Broer Wolf roept Dahinda erbij. Hij vertelt dat hij de vreemdeling kan verstaan. Dit is Lupus, hij komt uit de ruimte en heeft onze hulp nodig.
Ik neem hem mee naar Akela en Raksha en zal hen dan vertellen hoe hij hier is gekomen. Met z’n drietjes gaan ze terug naar de Jungle opzoek naar Akela en Raksha.

Gelukkig zijn ze snel te vinden en ook Akela en Raksha zijn verbaasd om Broer Wolf en de vreemde wolf te zien. Uitgebreid vertelt Broer Wolf nu wat hij te weten is gekomen. Zo vertelt hij dat Lupus op Jungle Missie is gestuurd vanuit de ruimte in een grote raket. Die raket was gemaakt van rood materiaal. Maar die is uit elkaar gevallen in grote en kleine onderdelen. Lupus verlangt erg naar zijn familieleden in de ruimte en wil graag terug. Maar dan zal de raket weer in elkaar gezet moeten worden en dat wel weken duren. Lupus is bijna in tranen.

Akela denkt wel dat alle dieren uit de Jungle over het bestaan van Lupus moeten weten en gaat een bijeenkomst bij de Raadsrots organiseren. Broer Wolf, als tolk, vertaalt het verhaal van Lupus en dat hij de hulp van de jungledieren nodig heeft om weer in de ruimte te komen.
Gelukkig weten Akela en Raksha daar wel een oplossing voor. Om het sneller te laten verlopen gaan zij voor alle welpen een grote activiteit organiseren, vele handen maken toch licht werk. En zogezegd, zo gedaan.

2 Activiteiten

We hebben op deze Jungledag acht grote speelvelden (een per activiteitengebied). Per speelveld kunnen ze een onderdeel van de raket verdienen.

Per activiteitengebied hebben we activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden (activiteitengebieden) hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je net als deze spelbrochure op de activiteitenbank. Voor het gemak hebben we alle bijlagen in één digitale brochure gezet:
https://activiteitenbank.scouting.nl/informatie/spelbrochures-regioactiviteiten

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


= rustig


= gemiddeld


= actief

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

2.1 Emaarate ruïne (Internationaal)



Lupus komt natuurlijk uit de ruimte en op elke planeet heeft hij wel dingen beleeft, gelukkig neemt hij deze ervaring mee en kunnen de welpen dit gebruiken

2.1.1 INT1Sterrenstof happen



Thema introductie
We vliegen met ons eigen ruimtevaartuig door de ruimte op zoek naar nieuwe avonturen. Maar door de wolken van sterren in de Melkweg moeten we ons door de sterrenstof heen bijten?

Beschrijving
Om door de dichte sterrenstof heen te bijten moet je scherpe tanden hebben of lange benen. Gelukkig kunnen de welpen zich door de sterrenstofkoek happen.

Voorbereiding ca. 30 minuten
Hang een touw op een bepaalde hoogte, zodat de welpen naar de koek moeten springen. Knoop hier verschillende stukken ontbijtkoek aan vast.

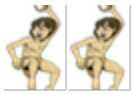
Materiaal

- Touw.
- 2 palen / bomen.
- Ontbijtkoek.

Tips en veiligheid

- Zet de palen goed vast of ga tussen 2 bomen staan.
- Zorg voor een alternatief als de welp wegens allergieën geen ontbijtkoek mag hebben.

2.1.2 INT2: Raket wisselen



Thema introductie

In de ruimte vliegen allemaal verschillende raketten rond tussen de sterren. Om nu alle sterren te kunnen bezoeken heb je de juiste raket nodig, maar welke raket is dat voor jou? Welke ster zou jij eigenlijk bezoeken?

Beschrijving

Om tussen de sterren te kunnen reizen moet je soms van raket wisselen, maar zie je dan ook de verschillen tussen de raketten? Herken je ook de vlag op de raket? Van welke ster komt jouw raket? Je probeert van raket te wisselen zonder dat de ruimtesteward(ess) jou ziet. Deze tikt jou dan af. Als je getikt bent, wissel je van rol en wordt de reiziger steward en de steward wordt reiziger.
Variant op boompje verwisselen. De reiziger mag pas zijn raket in als hij weet waar de raket vandaan komt.

Voorbereiding ca. 10 minuten

- Veld uitzetten met raketten. Elke raket bestaat uit een hoepel, boom of een ring van touw, zorg dat ze op een redelijke afstand van elkaar liggen. Knoop aan elke raket een vlag, waar de raket vandaan komt.

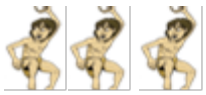
Materiaal

- Hoepels.
- Vlaggen van landen / planeten.

Tips en veiligheid

- In plaats van landen is het ook leuk om de 8 planeten en de maan te gebruiken als raketvlaggen.

2.1.3 INT3 Meteoren ontwijken



Thema introductie

Onze gast uit de ruimte is door een computerstoring of een botsing met een meteoor in de Jungle beland. Nu gaan wij ook weer mee op reis door de ruimte en gaan proberen de meteoren te ontwijken.

Beschrijving

Zet een parcours uit met diverse hindernissen. Op dit parcours moeten zij meteoren maar ook ruimtevaartuigen of satellieten ontwijken. Herkennen zij het verschil?

Voorbereiding ca 30 minuten

- Parcours uitzetten, met veel hindernissen.

Materiaal

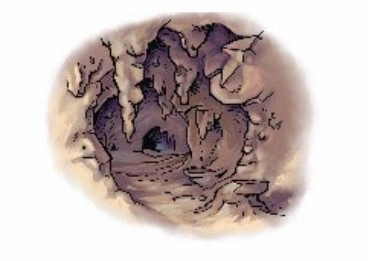
- Diverse objecten om een parcours uit te zetten.
- Ballen.

Tips en veiligheid

- Je kan ballen gebruiken als meteoren, wanneer ze geraakt zijn moeten ze een hindernis terug. Probeer de ballen niet te hard te gooien.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de GPS

2.2 Guha grotten (Expressie)



Zo'n rode raket is wel saai, gelukkig weten de welpen wel raad met wat verf en kwasten. Het lijkt Lupus ook wel een leuk idee dat hij dadelijk weer terug is in de ruimte met een hele gave versierde raket. Maar ook zijn radio is stuk, dus misschien kunnen de welpen hem ook nog wel een leuk nieuw liedje leren voor de terugreis.

2.2.1 EXP1: Ontwerp je eigen raket



Thema introductie

Lupus is op aarde geland, maar de raket heeft het niet overleeft. Hoe zou jij willen dat de nieuwe raket voor Lupus er uit gaat zien waarmee hij terug naar zijn familie in de ruimte kan?

Beschrijving

Maak van waardeloos materiaal per welp een raket/ruimtevaartuig voor Lupus en versier deze. De raket heeft ook nog een goede naam nodig.

Voorbereiding ca. 15 minuten

- Verzamel heel veel waardeloos materiaal.
- Op de Jungledag zelf: materiaal klaarzetten.
- Voorbeeld raket maken.

Materiaal

- Waardeloos materiaal (wc-rolletjes, keukenrollen, doosjes, restjes touw, wol, papier.
- Scharen.
- Plakband (schilders tape).
- Verf, kwasten, oude lappen, bekers water, verfschorten, oude kranten, (tafelzeil).
- Tafels en banken.

Tips en veiligheid

- Kindvriendelijke scharen.
- Zorg voor voldoende begeleiding.

- Laat alle groepen lang van tevoren weten dat er heel veel waardeloos materiaal nodig is en vraag iedereen te helpen sparen.
- Zorg ervoor dat alle namen van de welpen en hun groep op de raketjes komen te staan en zorg voor voldoende ruimte om ze op de post te laten staan tot het einde. De Welpen kunnen dan hun eigen raket mee naar huis nemen.

2.2.2 EXP2: Fleur de omgeving op



Thema introductie
Waar Lupus vandaan komt zijn alle stenen rood. Hoe zou jouw ruimtesteen eruitzien, effen of juist lekker gekleurd?

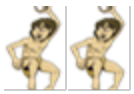
Beschrijving
Elke welp mag een steen versieren, of dat effen van kleur wordt of juist vol met verschillende kleuren is wat de welp zelf wil.

Voorbereiding ca. 15 minuten
- Organiseer voldoende stenen zodat elke welp haar of zijn steen kan uitkiezen en beschilderen.
- Dag zelf: alle materialen klaarzetten.
- Voorbeeld stenen maken.

Materiaal
- Tafels en banken.
- Oude kranten of een tafelzeil om de tafels te beschermen.
- Verf.
- Kwasten/ penselen.
- Bekers water om de kwasten te spoelen.
- Verfschorten.
- Stenen.

Tips en veiligheid
- Kijk voor stenen bij Bouwmarkten of Tuincentra.
- Vertel de welpen dat er niet met stenen gegooid mag worden.
- Gebruik acrylverf zonder die te verdunnen.
- Zorg voor een plek waar de stenen kunnen drogen per groep, bv. een presenteerblad of deksels van schoenendozen.

2.2.3 EXP3: Vrolijk Lupus wat op!



Thema introductie
Lupus is een beetje treurig. Hij wil graag terug naar zijn familie in de ruimte. Hij is bijna in tranen. Zullen wij met elkaar proberen hem op te vrolijken? Laten we een liedje leren over een ruimteraket.

Beschrijving
Laat de welpen een leuk liedje leren over een ruimteraket en zing deze samen met je groepje.

Voorbereiding ca. 15 minuten

- Zoek wat verschillende kinderliedjes over raketten op YouTube.
- Schrijf de teksten op grote vellen papier.
- Zorg dat je de teksten kent als staf.

Materiaal

- Vellen papier.
- Gedownloade liedjes.
- Bluetooth speakers.

Tips en veiligheid

- Er zijn verschillende versies op YouTube te vinden van het liedje “Vet, wat een pret in mijn ruimteraket” (maak je keuze bekend aan de deelnemende groepen zodat zij het vast als leiding kunnen leren).
- Laat alle groepjes deze activiteit doen zodat bij de sluiting iedereen het lied kan zingen wanneer de ouders/verzorgers komen.
- Bladmuziek e.d. zijn allemaal via internet te vinden
- Je kunt er eventueel ook bewegingen bij verzinnen die je dan ook aanleert.

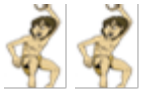
Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen het stuur van de raket.

2.3 Raadsrots (Identiteit)



Lupus lijkt erg veel op Broer Wolf, het zou wel een tweeling kunnen zijn, maar toch zijn ze verschillend. Dahinda ziet gelukkig wel dat Lupus uit de ruimte komt en net een beetje anders spreekt dan Broer Wolf. Hierdoor kan je ze uit elkaar houden. Gelukkig zijn we niet allemaal hetzelfde.

2.3.1 ID1: Ruimtevaartuigen besturen



Thema introductie

We vliegen met ons eigen ruimtevaartuig door de ruimte op zoek naar nieuwe avonturen en door een meteorenstorm belanden we op een rare planeet. Gelukkig landt er een stukje verderop een Ruimtewegenwacht raket, maar om daarbij te komen moeten we langs de lokale alien. Hoe komen we ongezien naar het ruimtevaartuig van de Ruimtewegenwacht?

Beschrijving

De welpen moeten langs een mysterieuze alien, om daarlangs te sluipen moeten ze eerst weten wat voor alien het is, de welpen kunnen om de beurt een vraag stellen en moeten erachter komen welke alien het is. De alien mag alleen met ja en nee beantwoorden.

Er zijn verschillende plaatjes met mogelijke aliens.

Variant op Wie is het?

Voorbereiding ca. 60 minuten

- Verzin mogelijke aliens en maak hier kaartjes van.

- Hang het doek op waarachter de alien zit.

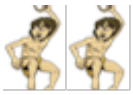
Materiaal

- Kaartjes van mogelijke aliens.
- Doek.
- Kaartjes met vragen die de welpen kunnen stellen.

Tips en veiligheid

- Let op dat alle welpen een vraag kunnen stellen. Als ze denken het antwoord te weten dan kunnen ze een raadpoging doen.
- Bij groepjes van welpen kun je deze in 2 delen doen. Hierdoor komen de welpen allemaal aan bod.
- In plaats van aliens kan je ook jungledieren nemen.

2.3.2 ID2: Benut je talent



Thema introductie

Om de raket of het ruimtevaartuig van Lupus te herstellen, heb je een talent nodig.

- Knutselen.
- Aanwijzingen geven.
- Bouwtekeningen maken.

Kortom, iedereen is nodig en vooral belangrijk. Maar wat is een talent eigenlijk?
Nee, het is geen oude munt. Een talent is iets waar jij heel goed in bent. Wat is jouw talent?

Beschrijving

We hebben twee tafels. Op de ene tafel staan wc-rolletjes met allemaal talenten beschreven, de bedoeling is deze naar de andere tafel te krijgen. Wanneer alle talenten ‘aan boord’ van de andere tafel zijn kunnen we de raket gaan repareren. Hoe krijgen we de talenten van de ene tafel naar de andere? Elke welp krijgt een opdracht/vraag/rebus. Wanneer ze die opgelost hebben mogen ze naar de tafel met talenten rennen om een talent te pakken en deze mee te nemen naar de reparatie tafel. Wanneer ze terug zijn kunnen ze een nieuwe opdracht doen.

Als alle talenten zijn overgebracht zijn we klaar.

Voorbereiding ca. 30 minuten

- Wc-rolletjes met talenten maken.
- Opdrachten / rebussen maken en uitprinten.
- Tafels klaarzetten met pennen en wc-rolletjes.

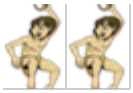
Materiaal

- 5 tot 20 wc-rolletjes met positieve of negatieve eigenschappen.
- Hoge tafel.
- Lage tafel of doos.
- Papier.
- Stiften of pennen.
- Opdrachten in doe- en denk-opdrachten.

Tips en veiligheid

- Zorg dat elke welp minimaal 1 talent kan ophalen.

2.3.3 ID3: Geef jij een compliment



Thema introductie

Onze gast uit de ruimte ontmoet alle welpen en Junglebewoners. Hij loopt rond en ziet Mor. ‘Mor, wat zitten je veren mooi. Heb je altijd zo mooie veren of heb je dat speciaal voor vandaag gedaan?’ Mor straalt en denkt, dat is erg aardig, ik ga ook iemand een compliment geven. Mor komt Malchi tegen en zegt tegen hem: ’Malchi, wat hebben je schubben een mooie kleur. Jij moet wel de mooiste vis van de Jungle zijn.’

Beschrijving

De welpen verspreiden zich over het veld en een tikker mag gaan rennen. Wanneer de tikker iemand tikt moet die deze een compliment geven. Bijvoorbeeld wat een mooie das heb jij om. Daarna is deze de tikker geworden en moet die de volgende een compliment gaan geven. De oorspronkelijke tikker mag terug naar het begin. Wanneer iedereen getikt is en een compliment heeft gekregen is het spel voorbij.

Voorbereiding ca. 5 minuten

- Veld uitzetten.

Materiaal

- Geen.

Tips en veiligheid

- Let erop, dat in de boodschap alleen maar aardige dingen worden gezegd

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de ontsteker van de raket.

2.4 Haveli (Samenleving)



Dahinda moet met haar pootjes communiceren met Lupus, want ze verstaan elkaar niet. Toch willen ze met elkaar samen van alles beleven. Daar heeft ze hulp bij nodig van de andere Jungledieren. Iedereen is anders, maar dat betekent niet dat je niets met elkaar kan doen, de dieren kunnen elkaar juist versterken met hun verschillende eigenschappen.

2.4.1 SL1: Help elkaar



Thema introductie

Lupus en Broer Wolf praten Wolfs en Raksha en Akela kunnen Lupus ook verstaan, maar de rest van de Jungledieren hebben geen idee wat er gezegd wordt. Maar hoe kunnen zij dan toch met elkaar communiceren?

Beschrijving
Alle welpen zitten in een groep bij elkaar. Voor deze groep staat één welp die van de spelleider een kaartje krijgt met een activiteit dat moet worden uitgebeeld. Deze welp mag niets zeggen. De andere welpen moeten raden wat er uitgebeeld wordt. Is het geraden dan komt een andere welp uitbeelden.

Voorbereiding ca. 15 minuten
- Kaartjes maken met activiteiten.

Materiaal
- Kaartjes met daarop de activiteiten.

Tips en veiligheid
- Geef de welp eventueel een tijd waarbinnen het uitgebeeld moet worden.
- Help als spelleider de welp eventueel door een tip te geven.
- Geef eventueel de radende welpen een hint zodat zij het wel kunnen raden.

2.4.2 SL2: Wat hoort bij wie?



Thema introductie
Elk mens en dier heeft eigenschappen waarmee ze mensen en dieren kunnen helpen en zich thuis laten voelen. Lupus verlangt enorm naar huis, maar dat kan nog best even duren. Hoe kunnen de Jungledieren hem helpen om zich wat beter te voelen?

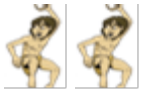
Beschrijving
Op de grond liggen een heleboel kaartjes met de afbeelding naar beneden. De welp die aan de beurt is mag twee kaartje omdraaien. De bedoeling is om combinaties te maken, eentje met de afbeelding van een Junglefiguur, de andere met de karaktereigenschappen. Horen de kaartjes bij elkaar dan mag de welp het tweetal pakken en nog weer twee kaartjes omdraaien. Is dat geen combinatie dan worden de beide kaartjes weer omgedraaid en mag de volgende welp. Wie heeft er tot slot de meeste combinaties gevonden?

Voorbereiding ca. 5 minuten
- Kaartjes van de jungle dieren en kaartjes met karaktereigenschappen maken en uitprinten.

Materiaal
- Grondzeil om op te zitten met de kaartjes in het midden.
- Kaartjes met de jungle dieren en karaktereigenschappen.

Tips en veiligheid
- Gebruik voor de kaartjes wat dikker papier zodat je niet door het papier de afbeelding kan zien.
- Lamineer de kaartjes zodat je het spel later nog eens kan spelen.
- In plaats van de normale jungledieren zou je ook ruimtevarianten kunnen maken.

2.4.3 SL3: Kraterbal



Thema-introductie
Lupus is dol op spelletjes spelen. Wij spelen ook wel buiten, soms verstoppertje, soms gaan we voetballen, maar het lievelingsspel van Lupus en zijn hele familie is kraterbal. Lupus gaat ons dat spel leren.

Beschrijving
De welpen staan achter een “werplijn” opgesteld. Voor hen hangen een aantal hoepels, ringen, emmers, teiltjes op verschillende hoogten en in diverse hoeken en op verschillende afstanden van de werplijn. Om de beurt mag een welp tien tennisballen gooien en proberen ze in de kraters te werpen. Na 10 ballen deze verzamelen en aan de welp vertellen hoeveel er goed waren.

Voorbereiding ca. 5 minuten
- De kraters bevestigen.
- Tennisballen verzamelen.

Materiaal
- Veel tennis ballen.
- Hoepels, ringen, mandjes, emmers, teiltjes die als krater gebruikt kunnen worden.

Tips & Veiligheid
- Zorg voor reserve tennisballen.
- Neem eventueel contact op met een plaatselijke tennisclub. Zij wisselen regelmatig van ballen, misschien willen zij ze wel voor jullie bewaren.
- Je kunt er ook voor kiezen om ballen van diverse maten en gewichten te gebruiken .

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de cilinder van de raket

2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

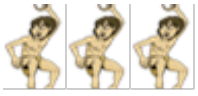


Met ‘vallen en opstaan’ kan je leren. Die uitspraak heb je vast ooit wel eens gehoord. In het mensendorp zie je dat veel woningen niet zo hoog gebouwd worden. De mensen wonen niet in bomen. Wel vaak een beetje van de grond af, zodat ze geen last hebben van regen en kleine dieren. Ik denk alleen niet dat ze daarmee Kaa zouden tegenhouden.

In de jungle leven bepaalde dieren hoog in de bomen en andere(n) zoals welpen gedeeltelijk onder de grond. Wat een verschil kan dat zijn.
Dieren zijn ook niet allemaal hetzelfde en dat maakt het wel zo leuk. Als je allemaal hetzelfde zou doen en wilt zeggen, dan ben je uitgepraat. Maar die verschillen maken ook dat niet iedereen zo maar alles kan.

Maar vliegen en zelfs in de ruimte? Ja, daarover wordt toch door velen gedroomd…

2.5.1 VG1: Hoe overleef je een val



Thema-introductie
De wolf die ons bezoekt is ‘uit de lucht’ gevallen. Weet jij hoe je moet reageren als je valt? Ken jij de judo rol? Kan jij je ‘snel’ uit de voeten maken, zoals een kikkersprong net als Dahinda doet?

Soms komt het gevaar uit de lucht en soms een nieuwe vriend als Lupus.
Maar dan wil je wel dat deze zich niet bezeert anders heb je niet veel aan elkaar.

Beschrijving
De kinderen krijgen een lesje ‘overleven’ en opgaan in de omgeving….
Maar om ze zomaar van een berg af te duwen is misschien weer iets te enthousiast.
Laat de kinderen zich om je heen opstellen in een ruime cirkel.
We hanteren het lied van Wij gaan op Berenjacht om dit met de welpen te beleven, maar met variaties in de coupletten.

bv:
Wij komen bij een omgevallen boom aan,
Daar kunnen we niet doorheen
Daar kunnen we alleen onderdoor
Rol, rol, rol > denk aan koprol of judo rol

of

Wij komen van een andere planeet,
Daar kunnen we nog niet naar terug
En vallen naar beneden
Hurk, hurk > denk aan de kikkersprong van Dahinda om je valt te breken

Dit "liedje" kun je ook goed opzeggen 's avonds bij het kampvuur. Sla dan tijdens het zingen op je knieën, en wanneer je moet zagen, zwiepen, soppen enzovoort maak je er andere bewegingen bij. Vanaf het grote hol ga je sluipen, dus sla je veel voorzichtiger op je knieën, en als je wegrent, sla je veel sneller op je knieën.

Refrein:
Wij gaan op berenjacht
Wij zijn niet bang
Want we hebben een pistool
En kogels ook

We komen bij het hoge gras
We kunnen er niet onderdoor
We kunnen er niet overheen
We kunnen er niet omheen
We moeten er doorheen
Zwiep (16x) Refrein

- We komen bij een dikke boom: Zaag
- We komen bij een diepe rivier: Zwem
- We komen bij een groot moeras: Sop
- We komen bij een hoge berg: Graaf

We komen bij een heel groot hol
We kijken in het hol
We ruiken in het hol
We voelen in het hol
We voelen iets zachts
We voelen iets harigs
EEN BEER! RENNEN!!!

- Terug door het moeras, sop (7x)
- Door de rivier, zwem (7x)
- Door de boom, zagen (7x)
- Door het gras, zwiep

Hé hé,... wij zijn op berenjacht en wij zijn niet bang

Voorbereiding ca. 10 minuten/1 uur

- Studeer het liedje in van 'Wij gaan op berenjacht' – werk vooraf de 'bijzondere coupletten' uit op blaadjes die door de leiding zo gehanteerd kunnen worden om het voor te zingen.

Materiaal

- Songteksten.

Tips en veiligheid

- Zorg voor genoeg beweegruimte voor elke welp.

2.5.2 VG2: Hoe kan je jezelf beschermen? Ik ben hier niet…



Thema-introductie

Toen Dahinda Lupus zag probeerde zij zich te verbergen, maar dat lukte niet…weet jij waarom? Ik denk dat ze gewoon lekker felgekleurd is. Ben jij wel eens achter een rots gekropen om even niet gezien te willen worden?
Wist je dat het soms ook wel eens goed is om even de kat (hier de wolf Lupus) uit de boom te kijken?

Beschrijving

Een lekker simpel en bekend spel….een van de welpen (of de leider) begint met tellen en de kinderen mogen zich verstoppen, maar wel binnen ongeveer 25 meter (dat is zo'n 30 stappen) van de rots (of boom) waar jullie begonnen zijn (en waar er tot 40 geteld wordt).
Dit is gewoon 'verstoppertje'.

Laten we dit een variant noemen die je vaak in de buitenlucht speelt. Maar kennen jullie ook de variant van Mang in de grotten?

Alle kinderen blijven bij het beginpunt (Mang zou zeggen 'iemand doet het licht uit') en 1 welp verstopt zich. De anderen tellen samen hardop tot 40 en gaan dan op zoek. Vind je de welp, ga er dan bij zitten, maar verberg je (erbij) en wees stil tot iedereen de welp gevonden heeft.

Dan is er nog een andere variant, die van de gróóte gezinnen.
Die kan je eigenlijk niet zo goed met een klein groepje spelen…maar stel je bent met 10 welpen…. Drie welpen gaan zich verstoppen, de rest gaat zoeken. De welpen die zich verstoppen hebben een nummers bij zich van 3 tot 1. Wordt zo'n welp gevonden, dan krijgt de eerste persoon het nummer 3 van 3 punten – de 2de persoon de 2 punten en de 3e 1 punt – dan keert deze welp terug naar het beginpunt. Wie van de te zoeken welpen heeft de meeste punten behaald?

Voorbereiding ca. 30 minuten

- Kies een rots of boom als beginpunt bij een mooi stukje bos.
- Maak eventueel de kaartjes.

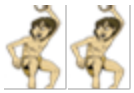
Materiaal

- Kaartjes met nummers.

Tips en veiligheid

- Je kan het gebied met lint of pionnen afzetten wanneer je denkt dat 25 meter moeilijk in te schatten is.
- Je kan degene die gezocht dient te worden duidelijk maken door deze een lintje om te geven.

2.5.3 VG3: Je hoofd koel houden



Thema introductie
Wanneer iets landt (of neerstort) zoals het vaartuig van Lupus dan komt er veel stof vrij en vaak ook veel warmte. Als je zo'n lekker vachtje hebt als wolf of zelfs die van Baloe – dan hoeft die warmte niet zo. Het is belangrijk dat je dan weet hoe je je hiertegen kan beschermen.

Beschrijving
Dit spel is vooral bedoeld als een stukje bewustwording. Nog niet alle welpen zijn, wanneer ze lekker aan het spelen zijn, zich ervan bewust dat het belangrijk is om op te letten.

We hanteren een kimspel om dit bij de welpen te verduidelijken – een tastkim.
De kinderen krijgen een strippenkaart met cijfers.

Nummer	**Koud**	**Warm**
1		
2		
3		
4		
Etc.		

Het cijfer hoort bij een plek aan het zeil, waar ze zonder te kijken met 1 hand ondergaan en voelen aan het object. Dat kunnen verschillende objecten zijn:

- Bakje met water.
- Bakje met ijs.
- Sjaal of bontje.
- Lepel.
- Stuk karton.
- Modder.
- Stukje gesneden peperkoek.
- Etc.

Ze zetten een kruis bij wat zij denken dat warm is en wat koud is. Bespreek naderhand met de kinderen wat ze gevoeld hebben, voordat je het hen verteld. Laat het zeil liggen voor de volgende groep.

Voorbereiding ca. 15 minuten

- Voorwerpen plaatsen.
- Zeil erover met nummers erop (schrijf zelf op een kaart voor de leiding wat eronder ligt).
- Strippenkaarten maken.

Materiaal

- Zeil.
- Objecten.

- Strippenkaarten.

Tips en veiligheid

- Plaats geen scherpe items tussen de objecten.
- Je kan het spel uitbreiden door de kinderen in een extra kolom te laten opschrijven wat ze gevoeld hebben.
- Denk bij warme objecten ook eens andersom, niet een koelelement maar een warm element.

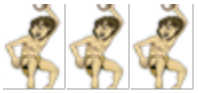
Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de opgeladen accu van de raket

2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)



Heb je dat wel eens meegemaakt? Je wordt wakker, omdat je net in je dromen aan het vallen was? Of je draait zo hard dat je even niet weet wat de voorkant was en de achterkant van waar je begonnen bent? Als dat gebeurt, dan is dat allemaal binnen een paar vierkante meters…
Maar de ruimte is véééééél groter. Als een ruimte veel groter is, dan moet je soms ook erg snel beslissen welke kant je opgaat, want een kleine beslissing heeft al grote gevolgen.

2.6.1 UST1: Welke kant ga je op?



Thema introductie

Lupus is op ons kleine planeetje neergekomen, maar was dat wel de bedoeling? Zou deze bezoeker wel op de juist plek geland zijn?

Hij kan het niet nakijken op zijn apparatuur. Kan jij je zonder apparaten oriënteren waar je bent?
In de ruimte zijn er meerdere zonnen, maar wij kennen er 1. Kan jij Lupus helpen om weer de juiste richting te vinden?

Beschrijving

Maak met de welpen een zonnewijzer. Probeer aan de hand van de zonnewijzer te bepalen waar de windrichtingen zijn (noord, zuid, etc.). Gebruik een stok en kijk waar de schaduw van deze stok te zien is. Afhankelijk van het tijdstip weet je dan ongeveer waar welke richting is.

Begin met een kleine stok en zet dan een cirkel uit met een diameter van 3 meter (als een welp gaat liggen, tel dan 2 welpen boven elkaar).
Plaats dan de letters van de windrichtingen op de grond, waar je denkt dat deze horen.

Wanneer de letters liggen dan kan de leiding er een kort renspel van maken. Roep een windrichting en vraag iedere welp om er zo snel mogelijk te gaan staan. Degene die op een bepaald moment te langzaam is, of verkeerd gaat valt af. Helaas, verdwaalt in de ruimte.

Laat de kinderen tot slot met een kompas kijken of ze het een beetje goed hadden.

Voorbereiding ca. 10 minuten/uur

- Materialen maken. De welpen bouwen verder zelf hun spel.

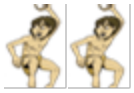
Materiaal

- De letters van de windrichtingen: noord, zuid, oost en west, maar ook ZW (zuidwest), NO (noordoost), etc. Print deze op A4-formaat en plastificeer ze, zodat ze meerdere keren gebruikt kunnen worden.
- Een stok voor de zonnewijzer.

Tips en Veiligheid

- Tip: gebruik een rechte stok die je een stukje in de grond kan steken (Geen bos in de buurt? Gebruik dan een bezemsteel)
- Tip: De zon komt op in het ... en gaat onder in het …, dat helpt je om te bepalen waar het noorden en het zuiden is.
- Tip: Een diameter van 3 meter krijg je door als welp op de grond te gaan liggen en een andere welp in dezelfde richting te leggen. Dan heb je wel bijna 3 meter.

2.6.2 UST2: In Balans…



Thema introductie

Een raket, en ook een vliegtuig, zijn maar rare vogels in de lucht. Dat zou zo maar door Chill gezegd kunnen worden. Heb je wel eens gezien wat voor mooie vleugels hij heeft? Bij sommige rakketten zie je amper vleugels.

Denk je eens in. Je loopt op een (evenwichts)balk en je houdt je armen strak langs je lichaam, of je mag ze net zo mooi spreiden als Chill. Beeld je nu ook eens in, dat je achter in een auto zit en de chauffeur (vermoedelijk een ouder die je dan plaagt) rijdt een extra rondje over de rotonde. Je krijgt dan helemaal het gevoel dat de auto 1 kant op hangt. Doe je dat teveel dan is het lastig sturen, dan kost het moeite om op de balk te blijven.
Om te kunnen reizen is het belangrijk dat je goed je balans weet te houden.

Beschrijving

De kinderen leggen een parcours af van verschillende objecten. Dit kunnen ze in een estafettevorm tegen elkaar doen.

Voorbereiding ca. 45 minuten

- Bouw een parcours van objecten, het mag een balk zijn. Het mooiste is natuurlijk als het écht zweeft. Een zwevende tafel mag uiteraard ook, laat de kinderen over dit parcours klauteren.

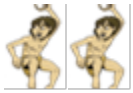
Materiaal

- Alle materialen om de bruggen, tunnels, balken te bouwen. Dit kan uiteraard een tafel zijn of een pionierbalk die op de grond ligt, een net om onderdoor te tijgeren etc. Een touwbaan mag zeker ook!!
- Wat pilonnen om een begin- en eindpunt aan te geven.
- Een stopwatch (bijv. op je telefoon).

Tips en veiligheid

- Wees je bewust dat een welp van 7 vaak nog wat minder behendig is dan een welp van 10 jaar.
- Laat de kinderen van ongeveer dezelfde lengte tegen elkaar strijden.
- Je kan het met een stopwatch timen om het spannend te maken.
- Wil je de wachtende kinderen mee laten bewegen? Laat hen een meteorietenregen nabootsen door met (zachte) ballen of waterballonnen de welpen op het parcours uit balans te brengen.
- Zijn er zelfs welpen die het geblinddoekt durven (extra uitdaging wanneer ze bijvoorbeeld op turnen zitten)?

2.6.3 UST3: Je eigen raket



Thema introductie
Om van een andere planeet af te komen heb je een eigen vervoersmiddel nodig. Het vervoermiddel vraagt een spitse neus en een mooi gestroomlijnd object. Niet omdat Lupus dat mooi vindt (hij is nu eenmaal een wolfachtige en die zijn dol op hun neus) maar omdat je snel moet reizen om veel afstand af te kunnen leggen.

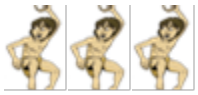
Beschrijving
Maak met behulp van papier en satépikkers je eigen raket. Zorg dat deze 'overeind' kan staan (dat is een belangrijke regel!). Maak desnoods gebruik van touw en lijm om te zorgen dat het niet zomaar uit elkaar kan vallen. Uiteraard mag je dit ook samen met een andere welp bouwen.

Voorbereiding ca. 10 minuten
- Maak voor de kinderen op voorhand een voorbeeld, zodat ze een indruk krijgen van wat het kan worden (*de aerodynamische strepen hoeven er niet op*);
- Bereid wel wat materiaal voor (restmaterialen kan oké zijn, mits deze niet te snel al de vorm bieden, zoals een melkpak) – het is wel écht de bedoeling dat ze gaan bouwen…

Materiaal
- Prikkers of klein pioniermateriaal.
- Papier (mag in verschillende vormen, bv. behang, vouwpapier of restmateriaal).
- Restmateriaal, bijvoorbeeld WC-rolletjes, stukken los plastic (van verpakkingen).

Tips en veiligheid
- Gebruik van lijm kan, maar dan wel de lijm die je zo van je handen wast;
- Blijft je raket niet goed staan? Bedenk dan dat we op de aarde de zwaartekracht hebben en een raket onderin zwaarder moet zijn om te blijven staan…

2.6.4 UST4 Energie uitpakken/veranderen



Thema introductie
Kom je een Rikki-Tikki-Tavi tegen dan zie je het eigenlijk gewoon al gebeuren. Omdat hij zo lekker druk kan zijn merk je en voel je de energie. Het zet je aan tot extra bewegen. Heb je heel veel bewogen, zoals Lupus? Dan kan het ook zijn dat je even stil wil vallen (effe bij wilt komen).

Beschrijving
Met een bijzondere uitleg ervaren de kinderen hoe je energie kunt veranderen. Dat kan ook lekkere gevolgen hebben…

Praat met de kinderen over waar een kampvuur uit bestaat. Je hebt hout (dat zie je alleen bewegen met wind of als een welpenjong ermee speelt), je hebt zand (dat ligt maar), je hebt lucht (dat kan je gewoon niet zien) en dan heb je de rode bloem (vuur). Een goed kampvuurtje maak je op een mooie ondergrond van zand (want dat blijft dan waar het is). Je hebt dan hout nodig. Het liefste droog hout zonder water/vocht. Want water is een beetje een spelbreker. Een vuurtje kan namelijk niet goed tegen water en stikt dan een beetje. Want een vuurtje is een energie die lucht nodig heeft.

Kijk of maak samen met de leiding een kampvuurtje en verander dan een harde marshmallow in een zachte smurrie.

Voorbereiding ca. 30 minuten - driepoot maken

- Zorg dat je wat hout verzamelt hebt én dat je een mooie kampvuur of stookplek hebt.

Materiaal

- Hout.
- Lucifers.
- Water of blusmateriaal in de buurt.
- BBQ-prikkers & marshmallows.

Tips en Veiligheid

- Sla dit spel over wanneer je geen vuurtje mag stoken, omdat je geen vergunning hebt en/of de omstandigheden te droog zijn;
- Je kan dan het spel veranderen in een 'Annemarie koekoek' #alternatiefbewegenmetenergie

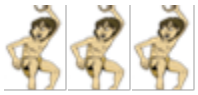
Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de brandstof voor de raket

2.7 Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel)



Dahinda heeft zo veel vragen aan Lupus. 'Kan je ook in de ruimte lekker rondspringen?'
'Nee dit gaat niet zo gemakkelijk' antwoord Lupus. 'We hebben daar namelijk geen zwaartekracht waardoor je heel lang in de lucht zweeft als je een keer springt en niet snel meer naar beneden komt.'
'Hmm, dat lijkt mij lastig' zegt Dahinda, 'maar kan je dan wel rennen?'
Lupus: 'Dat is ingewikkeld omdat we in een pak zitten maar voordat we de ruimte in gaan moeten we wel goed fit zijn.'
'Dat is een goed idee!' roept Dahinda. 'Zullen we ons voorbereiden om de ruimte in te gaan door eens goed te gaan sporten?'

2.7.1 SPS1: Speedraket!



Thema introductie
Naast een goede conditie heb je ook snel denkvermogen nodig in de ruimte vertelt Lupus aan Raksha.
'Waarom dan?' vraagt Raksha?
'Nou, als er iets onverwachts gebeurt zoals bijvoorbeeld een meteoriet die voorbij komt en je deze moet ontwijken, dan moet je snel kijken waar je naar moet uitwijken. Of als er iets kapot is en snel gerepareerd moet worden, moet je kijken wat er aan boord is en zo uitpuzzelen wat hoe je dat kan fiksen'.
'Puzzelen vind ik echt heel leuk!' roept Raksha. 'Dat kunnen wij wel oefenen.'

Beschrijving
Splits de groep op in twee gelijkwaardige groepen. Zorg dat de welpen in een rij per team achter elkaar gaan staan. Per toerbeurt gaan de welpen heen en weer met een tennisbal en een racket tot aan de streep. Als ze de streep overgaan komen ze op het puzzelveld. Hier pakt de welp een puzzelstuk van de junglespace.

Op naar een puzzelstuk in het puzzelveld. Ze brengen hem terug naar hun veld waar ze met zijn alle kunnen bouwen aan hun eigen racket. Het team dat het snelst de racket heeft opgebouwd, heeft gewonnen.

Voorbereiding ca. 15 minuten

- Maak de puzzelstukjes met behulp van het template op een stuk karton.

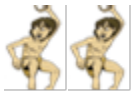
Materiaal

- Puzzelstukken (Bijlage SPS1, Speedraket).
- Racket.
- Tennisbal.
- Afzetlint om de strepen te markeren.

Tips en veiligheid

- Je kan zo uitdagend maken als je wilt
- Milieuvriendelijk puzzelstukjes maken door crackerverpakkingen te hergebruiken.

2.7.2 SPS2: Waterstofraketrace



Thema introductie

'Weetje wat pas snel gaat?' vraagt Lupus. 'Een raket kan wel 28.000 km per uur gaan. Dat komt omdat een raket zo snel mogelijk naar boven moet om zo min mogelijk weerstand te krijgen.'
'Weerstand, wat is dat?' vraagt Dahinda.
Lupus: 'Ik ga het je laten zien in het proefje van de waterstof raket!'

Beschrijving

Wie schiet zijn de waterstofraket het verste weg? In duo's gaan de welpen een waterstofraket afschieten. De welpen vullen de lege fles voor een derde met water. Hierna kun je de fietspomp aansluiten op de fles en kunnen de welpen gaan pompen. Pomp net zo lang tot de fles wegschiet.

Stap 1: Boor een gat in de kurk
Kijk eerst of de kurk goed in de PET-fles past. Hij moet een beetje klemmen maar er wel bijna helemaal in gedrukt kunnen worden. Daarna haal je de kurk weer uit de fles. Je boort dan in het midden van de kurk een gat, door de hele kurk heen, met een 4 millimeter boor. Daarna druk je het fietsventiel in het gat en klaar is de kurk.

Stap 2: Maak er een echte waterraket van
Met papier, stickers, plakband en stiften kun je de raket mooi versieren. Je kunt er een mooie punt op zetten, door bijvoorbeeld de bovenkant van een andere PET-fles af te knippen en erop te plakken. En er moeten natuurlijk ook nog vleugels aan.

Stap 3: Vul de waterraket met water
Nu de waterraket af is kunnen we hem klaarmaken voor lift-off! Dat doe je door hem voor ongeveer een derde te vullen met water. Dat kan onder de kraan maar kan ook prima met een jerrycan als er geen watertappunt is. Daarna druk je de kurk op de fles, pas op dat je hem er niet doorheen drukt. De waterraket is klaar voor lift-off.

Stap 4 Lanceer de waterraket

Je kunt ook drie takken in de grond steken en de fles daartussen klemmen. Daarna klem je de pomp vast aan het ventiel en pompen maar. Zorg wel dat je voldoende ruimte hebt want de raket kan flink hoog en ver wegschieten.

Voorbereiding ca. 25 minuten

- Klaarzetten fietspomp / lanceersysteem.
- Voorbeeld waterstofraket maken.

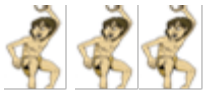
Materiaal

- Lege petflessen.
- Fietspomp.
- Kurk.
- Een 4mm boor, priem of ander scherp lang voorwerp.

Tips en veiligheid

- Het leukst is als er een waterpunt in de buurt is zodat de welpen daar het water vandaan halen, uit een sloot met een emmer bijvoorbeeld.
- Hou een scorebord bij om de welpen nog meer te motiveren en om het nogmaals te proberen.
- Zorg dat de welpen niet voor de fles staan, dit kan gevaarlijk zijn.

2.7.3 SPS3: Sterren zoeken



Thema introductie

In de ruimte zijn een heleboel sterren, planeten en meteorieten te vinden. Veel meer dan wij vanaf de aarde kunnen zien. Hoeveel verschillende sterren zijn er dan? Ontelbaar!

Beschrijving

Verzamel een groepje van minimaal 5 welpen bij elkaar. 1 welp pakt een verrekijker, de andere welpen kiezen een sterrenbeeld die ze bij zich houden zonder dat de welp met de verrekijker het ziet. Er is een veld gemaakt waar de welpen met hun zelfgekozen sterrenbeeld in kunnen rennen. De welp met de verrekijker heeft 3 minuten om alle sterrenbeelden goed te bekijken en af te strepen op de kaart welke sterren die heeft gezien.

Voorbereiding ca. 20 minuten

- Afdrukken bijlage
- Optioneel lamineren

Materiaal

- Stopwatch (of telefoon)
- Bijlage (SPS3 Sterren zoeken) met afgedrukte sterrenbeelden

Tips en veiligheid

- Lamineer de sterrenbeelden zodat ze langer meegaan

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de punt van de raket

2.8 Talaab Poel (Buitenleven)



Dahinda houdt van alles in de natuur, springen op het land, zo hoog mogelijk in de lucht en zwemmen in het water. Er is buiten zoveel te doen en dat wil ze graag met Lupus en de welpen delen. Op de grond heb je verschillende structuren, aarde, zand, water en stenen. Je ruikt er van alles en als je naar boven kijkt kun je de zon, maan of sterren zien.

2.8.1 BL1: Luchtjes uit de natuur.



Thema introductie

Lupus ruikt veel luchtjes op aarde. Sommige vindt hij lekker ruiken, andere heel erg vies. Lupus vraagt zich af wat hij allemaal ruikt.

Beschrijving

Laat de welpen aan de flesjes ruiken. Ze mogen nog niets zeggen. Wanneer iedereen het geroken heeft schrijven de welpen op wat zij hebben geroken. Daarna volgt een volgend luchtje. Zo werk je alle luchtjes af. Bespreek tot slot welke luchtjes het waren en kijk wie er een superneus heeft en dus de meeste geurtjes goed heeft.

Voorbereiding ca. 10 minuten

- Flesjes of potjes vullen met verschillende luchtjes uit de natuur, bv. hooi, natte grond, slootwater, as, poep, lavendel, rozenblaadjes, zaagsel/ houtkrullen, gesnipperde uien, kattenpis, koffie, kippenmest.

Materiaal

- Flesjes/ potjes met luchtjes.
- Papier en potlood per welp.
- Antwoordenlijstje.

Tips en veiligheid

- Wissel lekkere en vieze luchtjes met elkaar af.
- Ga als leiding bij de welpen langs.
- Zorg dat de welpen niet kunnen zien wat zij gaan ruiken.

2.8.2 BL2: Wat bedoel ik?



Thema introductie

Dahinda verstaat Lupus niet en wil wel duidelijk maken dat zij het goed bedoelt en hulp wil halen. Zij tekent een hartje in de aarde.

Beschrijving

Op een presenteerblad met een laagje heel fijn zand tekent een welp wat er op een kaartje staat dat die heeft gekregen. Wie het raadt mag het volgende tekenen.

Voorbereiding ca. 10 minuten

- Kaartjes maken met dingen uit de natuur erop geschreven (geen plaatjes).
- Fijn zand kopen en daar een presenteerblad mee vullen (bijvoorbeeld vogelzand).

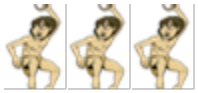
Materiaal

- Tafel.
- Presenteerblad met heel fijn zand.
- Tekenstokje.
- Kaartjes met opdrachten.

Tips en veiligheid

- Geef de jongere welpen niet de moeilijkste opdrachten
- Speel dit spel per koppel. De een tekent in het zand, de ander mag het raden, dan om wisselen. Koppel geweest dan volgende koppel. Zo kan elke welp raden en tekenen.
- Op een kaartje kan je ook meerdere dingen zetten om te na tekenen, zodat de welp er eentje uit kan kiezen.

2.8.3 BL3: Planeten



Thema introductie

Lupus weet veel van de ruimte te vertellen en hij kent heel veel planeten bij naam. Die kennis over de ruimte wil hij graag met de welpen delen.

Beschrijving

Op een afgebakend speelveld worden net zoveel hoepels neergelegd als er groepjes spelen. In elke hoepel worden 10 kaartjes gelegd met de afbeelding naar beneden. Als het spel start draaien de welpen van die hoepel de kaartjes om zodat ze zien welke Planeten ze al hebben. Het is de bedoeling om de dubbele kaartjes kwijt te raken en tot slot 10 verschillende planeten te hebben. Een welp mag maximaal maar 1 kaart per keer weg zien te krijgen door die in een andere hoepel te plaatsen. Ook mag er uit een andere hoepel per keer maar maximaal 1 planeet meegenomen worden. Dit kaartje hoeft niet uit de hoepel te komen waar ze er eentje neergelegd hebben dat ze kwijt willen. Heeft het groepje er 10 verschillende verzameld gaat het hele groepje op de hoepel zitten. Dan mogen de andere welpen daar niets meer weghalen of neerleggen.

Voorbereiding ca. 15 minuten

- Bijlage uitprinten.
- Terrein afbakenen.

Materiaal

- Per groepje een complete set van 10 kaartjes met planeten erop (zie bijlage).
- Materiaal om het terrein af te zetten.
- Voldoende hoepels (touwringen).

Tips en veiligheid

- Zorg voor een zo glad mogelijk terrein.
- Speeltijd maximaal 10 minuten (heel intensief).
- Duurt het te lang voordat een groepje alle verschillende planeten heeft verzameld, leg het spel dan stil en kijk wie er de meeste verschillende planeten heeft. Of bijvoorbeeld het hele groepje laten zitten als er 8 verschillende planeten zijn zijn verzameld dan het groepje gaan laten zitten.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen de driepoten van de raket

3 Verloop Jungledag 2027

3.1 Aankomst

Als de welpen aankomen op het terrein of bij het gebouw waar de Jungledag gehouden wordt, worden ze verwelkomd door Dahinda en Broer Wolf. 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

Dahinda neemt de welpen mee naar de Raadsrots en het verhaal begint. Nadat het verhaal is uitgespeeld, wordt nog eens uitgelegd wat de bedoeling is. Samen met de welpen gaan ze de stukken van de raket verdienen. Bij elk activiteitengebied kunnen ze een onderdeel winnen (zie bijlage raketonderdelen). Dan worden de welpen in groepjes verdeeld en gaan zij met de jungledieren naar de activiteitenvelden.

3.3 De activiteit

Tijdens de Jungledag gaan de welpen in groepjes een aantal posten af, om een onderdeel van de raket te verdienen. De welpen zullen er wat moeite voor moeten doen of ze zelfs verdienen door activiteiten te doen. Voor elk activiteitengebied zijn een aantal activiteiten uitgewerkt in deze brochure. Daarnaast is ieder activiteitengebied 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.

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

Het is het handigst als de 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 leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

3.4 Sluiting

Nadat de welpen alle onderdelen hebben verdiend, komen ze weer samen bij de raadsrots. Dahinda kijkt eens goed rond. Volgens mij hebben we nu alle missende onderdelen van de raket. ‘Lupus, kan jij hiermee weer je raket maken?’ Lupus zegt wat in het wolfs en Broer Wolf vertaald: ‘Ja, het zijn alle missende onderdelen. Hartstikke bedankt!’ Broer Wolf en Lupus kijken even moeilijk en na wat gepuzzel (kennelijk moet de punt toch bovenop) hebben ze de raket weer gemaakt. Lupus kan nu weer terug in de ruimte.

Hiermee is de Jungledag 2027 afgesloten.

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 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 en 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 hoelang 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 duidelijk signaal geven;
- 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. Of ze krijgen een soort schatkaart (plattegrond) met daarop afbeeldingen van de activiteiten of activiteitengebieden (de posten), dierensporen en duidelijke herkenningspunten (de verzamelplaats, winkels, opvallende bomen, etc.). Daarbij 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.

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 uur	Voorbereiding/opbouw.
13.30 uur	Aankomst welpen.
14.00 uur	Opening.
14.10 uur	Uitleg Jungledag.
14.20 uur	Start activiteiten.
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting.
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge.
16.50 uur	Vertrek welpen.

4 Maak je regioactiviteit toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboeket!

Het spelboeket bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je vervolgens handvatten. In dit zakboekje staat bij elk aspect van een toekomstproof activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op de website van Scouting Nederland.

Citaat van een regio-organisator: “Leuk dit spelboeket, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Jungledag!”

5 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.

5.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een 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, leidinggevenden en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

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

5.2 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 opstuurt naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

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

6 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 regioraad een thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom de mogelijkheid om bij de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema ‘Ruimte’ te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map
Om de welpen vast een beetje in de stemming te brengen kun je groepen de tip geven om voorafgaand aan de Jungledag een opkomst organiseren die een beetje past bij het thema van de Jungledag, zonder iets van het verhaal van de Jungledag te verklappen. De activiteiten voor de opkomst kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

Tips:

- Combineer het themaverhaal en toneel in de voorbereidingsopkomst.
- Gebruik een aantal van de activiteiten uit deze spelbrochure, die je tijdens de Jungledag niet gebruikt (soms verzinnen we nog een spel erbij, maar meestal hebben we voldoende aan de spellen uit de spelbrochure).
- De voorbereidingsopkomst eindigt altijd met een spannend einde, zodat je de volgende keer aanwezig moet zijn bij de Jungledag.
- Voordeel van deze manier van werken is dat de welpen weten wat het thema is en er naar uit kunnen kijken.

Ga eens op bezoek
Een goede manier om je groepen te binden aan jouw regio en de Jungledag is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, maar de achterliggende reden is altijd om meer kennis te verschaffen aan hun kaderleden en informatie in te winnen waarom bijvoorbeeld een groep wel/niet meedoet. Zorg wel dat je van tevoren goed gecommuniceerd hebt aan de kaderleden wanneer en hoe laat je komt en wat je doel is. Zo kunnen zij zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype/buzz onder je groepen. Je kan onder het mom van een gesprekje aangaan naar een groep toe gaan, maar dan is de kans groot dat kaderleden niet geheel coöperatief zijn. Wat bijvoorbeeld een goed idee is, is door ze een cadeautje namens je regio te brengen en dat te gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan.

Uiteraard kan je ook langsgaan als uitnodiging voor de Jungledag of een andere activiteit die eraan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken.

Betrek ze bij de organisatie
Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een Jungledag is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen een oproep doen om te vragen wie erbij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

Duidelijk en voldoende informeren
Het klinkt natuurlijk best simpel, maar vaak gaat het mis binnen communicatie. Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle communicatie welke van de groepen naar jou komt. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen, of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie geeft vaak ook het idee dat jullie er altijd bovenop zitten, wat de bereidheid van de groepen vaak ten goede komt.

Hype / buzz creëren met PR
Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld posters welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden en maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren, of de grondslag te leggen aan je activiteit bij de jeugdleden, want voor hen doe je het uiteraard ook. Als je op de blijvende herinnering stuurt bij de jeugdleden, praten zij hier nog langer over, ook in volgende jaren, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

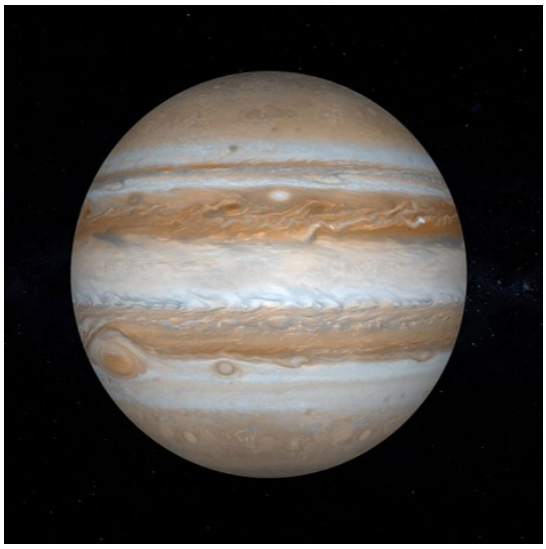
Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map
Een goede voorbereiding op de Jungledag en het thema is een inleidend verhaal, dat aansluit op het themaverhaal. Dit verhaal kan de leiding gebruiken om de welpen alvast een beetje te laten inleven in het thema. Aansluitend op dat verhaal kunnen alvast wat bijpassende activiteiten worden gedaan.
Natuurlijk kun je dit verhaal ook verwerken in je uitnodiging naar de welpen, stop er dan een kleine activiteit bij die ze thuis kunnen doen.

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 of roverscouts. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de website van Scouting Nederland of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

7 Bijlagen

Bijlage BL3 – Planeten

Jupiter



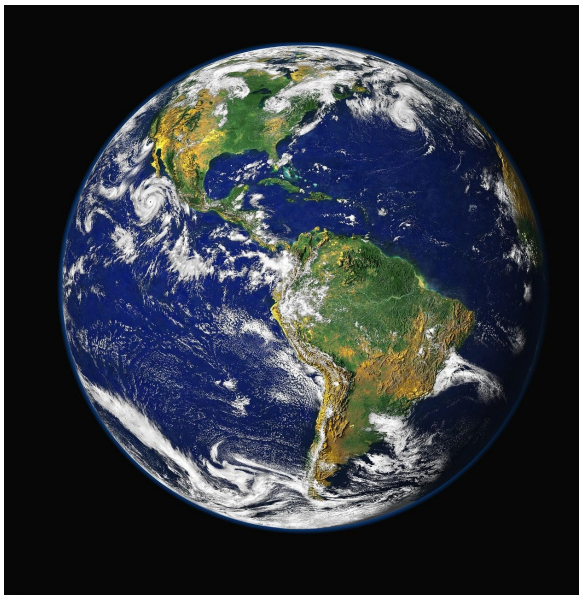
Venus



Saturnus



Aarde



Mars



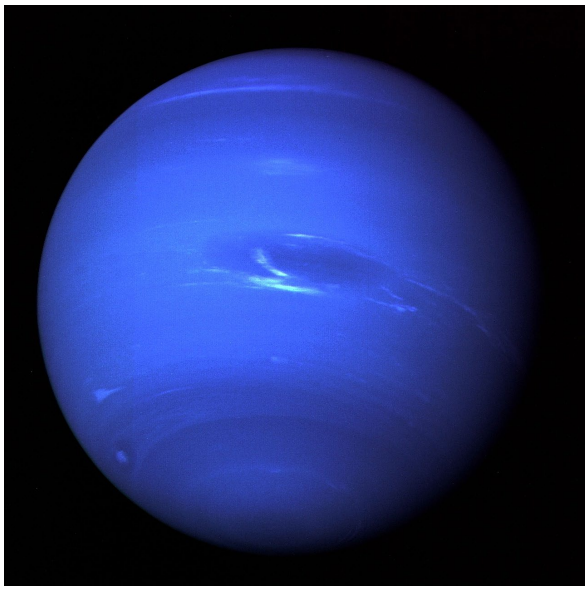
Uranus



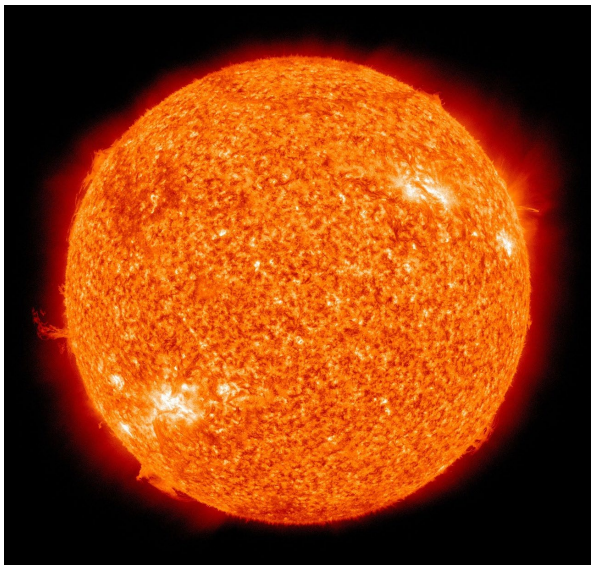
Maan



Neptunus



Zon



Pluto



Bijlage Raketonderdelen (om uit te knippen)



Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

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

Illustraties: Arne van der Ree

Medewerkers bedankt
Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2027.

Herinneringsbadge
Voor de Jungledag 2027 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.



Spelbrochure 2027

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de regionale Scoutingwedstrijden zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend Scoutingseizoen? Aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl.

© 2026 Vereniging Scouting Nederland

Download de brochure en de bijlagen hier!

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

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