

Kennismaking: (uit printen op roos papier)

<p>Herken je medeleiding Iemand ligt op zijn of haar buik geblinddoekt op de grond. Een tweede persoon mag er bovenop gaan liggen. Degene die onderaan ligt, raadt wie die tweede persoon is. Wanneer hij/zij fout raadt, blijven ze gewoon liggen en komt degene wiens naam genoemd is er ook bovenop liggen. De onderste moet blijven raden tot hij of zij geraden heeft wie er als eerste op hem of haar is komen liggen.</p>	<p>Bloem Iemand staat in het midden, de rest ligt er rond, op hun rug. Ze zetten hun voeten tegen degene in het midden zodat die stevig vast staat. Degene in het midden blijft met beide voeten op de grond en beweegt zich als een stijve plank naar voren, naar achteren, opzij, enz.</p>
<p>Rangschikken Ga op een rij stoelen / bank staan. Zet je nu zonder te praten in volgorde van leiding: - met de meeste scouting jaren tot en met minste scoutingjaren. (jeugdjaren tellen mee) - met de meeste leiding jaren - afstand tot clubhuis (enz.)</p>	<p>Match Je geeft iedereen een keuzelijstje waar je je favorieten in moet aanduiden. Daarna ga je de groep af en zoek je degene met wie je het meeste gemeenschappelijk hebt! Zuur – Zoet; Moederskindje – Vaderskindje; Radio 3fm - Q Music; Koud; Warm; Zee – hoge Veluwe; Chinees – Hollandse pot; pionieren – hiken; (enz.)</p>
<p>Levende domino Iemand legt zich op de grond. De volgende moet zich als een dominosteentje tegen de eerste leggen wanneer hij of zij een gemeenschappelijke eigenschap heeft. Doe dat tot de hele ploeg één lange dominoketting vormt.</p>	<p>Uitbeelden Beeld je lievelingsfilm uit. Je mag één tip geven voor je begint. Geluid maken is toegestaan, praten niet.</p>
<p>Pictionary Teken de tofste leid(st)er die je ooit gehad hebt. De rest mag natuurlijk raden wie het is.</p>	<p>Gooi het in de groep Vertel het gênantste verhaal dat je ooit echt meegemaakt hebt. Dat moet niet per se over de scouting te gaan.</p>
<p>Verwachting Wat wil je dit jaar zeker nog een keer doen met de leidingsploeg?</p>	<p>Het mooiste moment Vertel over je leukste scoutingactiviteit.</p>

Verwachting (uitprinten op oranje papier)

Verwachting Wat zou je dit jaar heel graag op een scoutingopkomst doen met je leden en medeleiding?	Verwachting Wil je na de opkomst graag met de hele leidingsploeg nog een stapje in de wereld zetten?
Verwachting Wat wilde je veranderen toen je nog geen leiding was?	Verwachting Wie wordt het eerste scoutingkoppel van dit jaar?
Verwachting Wat is volgens jou de grootste verwachting van ouders tegenover de verwachting en de leidingsploeg?	Verwachting Wat verwacht je van de groepsleiding? En wat zeker niet?
Verwachting Wat verwacht jij van de groepsvoorzitter? En wat zeker niet?	Verwachting Wat is je ergste scoutingdroom? En wat is je fijnste scoutingdroom? (moet nog gebeuren) Onverwacht hoge subsidies, veel nieuwe jeugdleden: alles is mogelijk.
Verwachting Wat verwacht je van de andere speltak? En wat zeker niet?	Verwachting Wat verwacht je van je directe medeleiding? En wat zeker niet?
Verwachting Wat hoop je komend scoutingjaar te leren?	Verwachting Welke activiteit hoop je dat DE scouting activiteit van het jaar word?

Praktisch (uitprinten op blauw papier)

<p>Praktisch Als ik niet naar de groepsvergadering ga, heb ik een goede reden, namelijk ...</p>	<p>Praktisch Een groepsopkomst is leuk, maar het zijn altijd dezelfde die moeten voorbereiden.</p>
<p>Praktisch Een superleid(st)er is degene die dit jaar in de meeste werkgroepjes zit.</p>	<p>Praktisch Examentijd is tijd voor school, daar past de scouting niet in.</p>
<p>Praktisch Even op adem komen als leiding is nodig, daarom organiseren we een zomerstop.</p>	<p>Praktisch Jonge leiding moet gaan voor uitstekende programma's tijdens opkomsten, we geven hen daarom wat minder praktische taakjes.</p>
<p>Praktisch De dag na de grote grootste groepsbijeenkomst van het jaar hoeven we geen scoutingbijeenkomst meer. (dus ook niet gezamenlijk opruimen)</p>	<p>Praktisch Onze jaarkalender ligt al jaren vast, we houden van traditie.</p>
<p>Praktisch In de weken voor het bivak, in volle voorbereiding, neem ik geen vakantiebaantje aan.</p>	<p>Praktisch Mijn medeleid(st)er draait al drie jaar mee, daar durf ik als eerstejaars leiding niet tegenin gaan.</p>
<p>Praktisch Op de groepsraad kan ik als nieuwe leiding moeilijk vertellen wat er op mijn lever ligt, misschien lachen ze me wel uit.</p>	<p>Praktisch Er moet binnen onze scoutinggroep een evenwicht zijn tussen inspanning en ontspanning.</p>
<p>Praktisch Als er iemand iets zegt, wordt er naar zijn of haar mening geluisterd.</p>	<p>Praktisch Leden zijn het belangrijkste in de scouting.</p>

Spel (uitprinten op groen papier)

<p>Chaosspel Iedereen houdt iemand van de leidingsploeg in gedachten. Wanneer er ‘start’ geroepen wordt, moet je proberen drie keer rond degene lopen aan wie je dacht.</p>	<p>Kranten meppen Eén speler staat in het midden met een krantenknuppel. De rest staat in een kring. Alle spelers vertellen bijvoorbeeld wat hun lievelingsgerecht is. Wanneer het spel begint, noemt één speler een gerecht. Degene in het midden probeert op degene te slaan wiens lievelingsgerecht dat is, voor hij of zij een ander gerecht genoemd heeft. Wie een gerecht roept dat niemand vermeld had, kan ook nog klopp krijgen</p>
<p>Pak die schoen Verdeel de ploeg in vier groepjes. Die zet je op gelijke afstand van elkaar rond een afgebakend terrein (bij vier stoelen, bijvoorbeeld). De bedoeling is dat je een schoen kunt bemachtigen van iemand in de ploeg links van de jouwe. In je ploegje spreek je af wiens schoen je zult afpakken. Let wel op dat de andere ploegen niet kunnen horen wie het geworden is. Na het startschot loopt iedereen in wijzerzin rond de stoelen. Je mag nooit in tegen de wijzers zin lopen: als je te ver bent, moet je wachten of een toertje extra lopen.</p>	<p>1-2-3 tien om te zien Eén speler staat op een afstand van de groep. Hij of zij draait zich om, met de rug naar de groep, en roept luid “1-2-3” en de naam van een Nederlandse zanger, zangeres of groep. Zolang die speler aan het roepen is, mogen de anderen naar hem of haar toelopen. Zodra die speler zich omdraait, moeten ze een hit van de genoemde artiest(en) ten berde brengen. Wie niet snel op een liedje kan komen, vliegt weer achteruit.</p>
<p>“alwie” Eén speler staat in het midden, de rest zit er in een kring rond. Degene in het midden zegt bijvoorbeeld: “Al wie... een broer heeft!” Op dat moment moet iedereen die een broer heeft van plaats veranderen. Degene in het midden moet ook een plaatsje zien te bemachtigen. Wie overblijft, begint opnieuw met “Al wie...”</p>	<p>De Rode Letter Eén iemand staat vooraan, die kiest ‘de rode letter’. Dat mag eender welke letter van het alfabet zijn. Hij of zij draait zich met de rug naar de rest van de groep en roept een letter. Al wie die letter in zijn of haar naam heeft, mag een stap voorwaarts zetten per keer dat hij voorkomt. Wie een stap verzet wanneer de rode letter geroepen wordt, moet terug naar af.</p>

<p>Vlaggenstok Eén speler loopt rond de cirkel met een vlag (of leidingskoord) in de hand. Wanneer die speler tussen twee mensen gaat staan, moeten zij elk in hun richting – weg van degene met de vlag – rond de cirkel lopen. Wanneer ze elkaar tegenkomen, moeten ze elkaar een zoen of een hand geven. Wie de vlag kan pakken, mag als volgende rond de cirkel lopen.</p>	<p>Tik tak boem Eén iemand zit in het midden, de rest staat in een kring. In de kring wordt ‘een bom’ (bijvoorbeeld een bal) doorgegeven. Degene in het midden zegt de hele tijd ‘tiktaktiktaktak’ en af en toe ‘BOEM!’. Wie de bom vastheeft of het moment dat ze ‘ontploft’, moet gaan liggen zodat de rest altijd over hem of haar moet stappen om de bom door te geven.</p>
<p>Blad – steen – schaar race Verdeel de groep in twee ploegen. Elke ploeg start aan het uiteinde van een lijn. Bij het startsignaal vertrekt er van elke ploeg één speler op de lijn. Wanneer ze elkaar tegenkomen, spelen ze blad – steen – schaar. De winnaar mag doorlopen, de verliezer moet terug naar de eigen ploeg. Van de ploeg van de verliezer vertrekt er meteen een volgende speler. Wanneer iemand de overkant van de lijn bereikt, krijgt zijn of haar ploeg een punt.</p>	<p>Baren De groep wordt verdeeld in twee ploegen, die staan een twintigtal meter uit elkaar achter een lijn. De bedoeling is om achter de lijn van de tegenpartij te geraken. Let op, je kunt alleen getikt worden door iemand van de andere ploeg die later is begonnen met lopen. Als je getikt wordt, blijf je staan op de plaats waar je getikt werd. De anderen moeten op dat moment terugkeren achter hun lijn. Je teamgenoten kunnen je nog vrijtikken.</p>
<p>1, 2, 3 kijk niet zo De groep zit in een cirkel met de ogen dicht. Iemand telt ‘1-2-3’ en op drie kijk je iemand in de ogen. Als die ook in jouw ogen kijkt, vallen jullie af.</p>	<p>Chinees voetbal Iedereen staat in een kring, met de benen gespreid en de voeten tegen die van de burens. Je probeert de bal met je vuisten door de benen van je medeleiding te krijgen.</p>
<p>Pak die muts In het midden van de cirkel staat iemand met een muts op zijn of haar hoofd en een krantenknuppel in de handen. De bedoeling is de muts af te pakken. Wanneer je geraakt wordt met de knuppel moet je eerst drie meter achteruit gaan voor je een nieuwe aanval mag inzetten.</p>	<p>Lege stoel Iedereen zet een stoel op een willekeurige plaats op het terrein en gaat erop zitten. Eén speler staat recht en gaat aan een andere kant van de groep staan. Na het startsignaal probeert hij of zij opnieuw op de lege stoel te gaan zitten. De anderen proberen dat te beletten door zelf van stoel te veranderen, zodat er telkens een andere stoel vrij is.</p>

<p>Tunneltje Eén persoon gaat met gespreide benen in het midden van het veld staan. De rest van de ploeg staat op een rij naast elkaar aan de rand van het veld. Als het startsignaal gegeven wordt, moet iedereen zo snel mogelijk door de benen van degene in het midden kruipen. Wie er als laatste doorkomt, moet bij de volgende ronde voor de persoon in het midden gaan staan. Na elke ronde staat er dus iemand meer in het midden. Het spel is voorbij wanneer de laatste twee personen door de benen gekropen zijn.</p>	<p>Levende doodskist Een scoutingvrijwilliger legt zich in het midden van het terrein, twee ploegen staan aan weerskanten een tiental meter verder achter een lijn. Na het startsein is het de bedoeling dat je degene in het midden tot achter je lijn trekt. Let op dat er geen armen en benen uitgerukt worden.</p>
--	---