

# Spelbrochure Jungledag 2014 'Waterproof'





## Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

### **Aan deze uitgave werkten mee:**

Alex Bor  
Erwin Clabbers  
Lisette van Garder  
Corine Dudok van Heel  
Geert van Hoek  
Gert-Jan Luis  
Erica Marsman  
Sven van Nieuwenhoven  
Sebastiaan Overdijk  
Petra van Ruiswijk  
Hanneke Ebbeng  
Esther van Vliet  
Maaïke Waasdorp

### **Illustraties:**

Arne van der Ree

### **Beschikbaarheid spelbrochure**

Elke regio ontvangt één exemplaar van deze spelbrochure. Verder wordt deze spelbrochure aan alle kaderleden beschikbaar gesteld via de website van Scouting Nederland [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)

© 2013 Vereniging Scouting Nederland

### **Spelbrochure 2015**

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

## Voorwoord

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

Voor je ligt de brochure Jungledag 2014. Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevenden bij het organiseren van een regioactiviteit. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen alle welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel kinderen genieten van het Scoutingspel om daarmee grote regionale bekendheid van Scouting te stimuleren.

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

De regiospelen staan dit jaar in het teken van Waterproof. De basis voor de Jungledag wordt gevormd door het themaverhaal 'Waterproof'. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met de welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden. De centrale figuren zijn Malchi en Jacala.

Het water in de jungle wordt verontreinigd door een stel schatzoekers. De motor van de boot lekt olie en dat is ook in de Talaab poel terecht gekomen. Malchi heeft daardoor moeite met ademen en Jacala gaat op zoek naar de welpen om hem te helpen. Samen met Jacala gaan de welpen het water weer schoonmaken. Ondertussen leren ze van alles over het water en worden ze helemaal Waterproof.

De welpen gaan op de Jungledag de hele jungle door en doen activiteiten in de verschillende activiteitengebieden. De acht activiteitengebieden hebben allemaal een vaste plaats in de jungle, waar ze met elk dier naartoe kunnen gaan. Daar doen ze activiteiten die passen bij het gebied en bij het karakter van het dier. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd.

Een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel. Ook zit er in de activiteiten aansluiting tussen de activiteiten voor de bevers en die van de welpen. Op deze manier wordt niet alleen de doorlopende leerlijn duidelijk gemaakt, maar kun je ook materialen gebruiken voor beide dagen.

Om deze Jungledag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regioactiviteit. De checklist achterin kan je helpen om het overzicht te bewaren tijdens de organisatie van deze dag. Via *Mijn Scouting* op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl) kun je ook nog een aantal bijlagen downloaden.

### **Herinneringsbadge**

Voor de Jungledag 2014 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge vanaf september 2013 bestellen via de website van de ScoutShop ([www.scoutshop.nl](http://www.scoutshop.nl)). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,35 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50070).

Bestel je tot 50 stuks, dan kost de badge € 2,00 per stuk (artikelnummer 50071).



### **Medewerkers bedankt**

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

Wij wensen alle regio's heel veel plezier met het regiospel van 2014!

De werkgroep regiospelen 2014

Heb je als regio nog vragen over dit regiospel, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via [spelspecialisten@scouting.nl](mailto:spelspecialisten@scouting.nl). Met plezier helpen we je om er een geweldige Jungledag van te maken!

## Inhoudsopgave

Colofon .....	2
Voorwoord .....	3
Inhoudsopgave .....	5
1. Themaverhaal.....	6
2. Tips om groepen te betrekken.....	8
3. Verloop Jungledag 2014.....	9
3.1 Aankomst.....	9
3.2 Opening .....	9
3.3 De speelvelden .....	9
3.4 Sluiting .....	9
3.5 Spelverloop .....	10
3.6 Tijdsduur .....	11
3.7 Tijdsschema.....	11
4. Laat je zien .....	12
4.1 Invloedrijke personen.....	12
4.2 Pers.....	12
5. Activiteiten .....	13
5.1 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken).....	13
5.2 Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel).....	16
5.3 Talaab poel (Buitenleven).....	20
5.4 Guha grotten (Expressie).....	23
5.5 Raadsrots (Identiteit).....	26
5.6 Haveli (Samenleving).....	29
5.7 Emaarate ruïne (Internationaal).....	31
5.8 Wolvenhol (Veilig & Gezond).....	33
Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag.....	38
Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Jungledag .....	41
Bijlage 3: Schijf van vijf.....	42



# 1. Themaverhaal

Een themaverhaal maakt het voor welpen gemakkelijker om zich in te leven in wat er gebeurt en de spanning vast te houden tijdens de Jungledag. Het onderstaande themaverhaal kan worden uitgedeeld bij aankomst van de deelnemende groepen. De leiding kan het voor de opening aan de welpen voorlezen. In de opening en bij de activiteiten komen elementen uit dit verhaal weer terug. Het verhaal helpt de welpen om de verschillende elementen aan elkaar te koppelen.


## Themaverhaal: Waterproof

Op een mooie, zonnige ochtend is Jacala lekker in de Talaab poel aan het dobberen. Hij voelt echter dat het water niet echt zuiver is en duikt naar beneden. Daar ziet hij dat Malchi erg ziek is, zou dat van het vieze water komen? 'Ik zal je naar Shanti en Mowgli brengen', zegt Jacala. Kriskras door de jungle gaat hij op zoek, totdat hij ze aan de kant van het water bij de Khaali Jagah vlakke ziet spelen. Daar steekt Jacala zijn kop boven het water uit. Ze schrikken zich rot. Jacala komt bijna nooit uit de Talaab poel, dus er moet wel iets ernstigs aan de hand zijn. Jacala begint te vertellen: 'Mache zeee rrr niiii ggggggoe.' 'Wacht', zegt Mowgli, 'ik kan je niet goed verstaan als je Malchi in een kom in je bek hebt.' Mowgli besluit de kom met Malchi uit de bek van Jacala te pakken, zodat hij zijn verhaal kan vertellen. Jacala begint opnieuw te vertellen: 'Zoals jullie zien, ziet Malchi er helemaal niet goed uit. Ik weet niet wat het is met haar, maar ze hapt naar zuurstof en kan niet meer zo goed zwemmen. Misschien kunnen jullie het uitzoeken?' Shanti en Mowgli besluiten samen met Malchi naar de Talaab poel te gaan.

Onderweg naar de Talaab poel horen ze een zacht ronkend geluid door de jungle klinken: 'Brrrrrrrrrm, brrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm.' Bij de Talaab poel aangekomen, zien ze een vieze laag op het water drijven. 'Wat is dat nu voor rotzooi op het water?' vraagt Mowgli. Shanti antwoordt: 'Dat is olie, dat spul is van mensen afkomstig en is heel slecht voor de natuur. Dat zacht ronkende geluid dat je net hoorde, zal van een motor van een boot zijn. En die boot zal wel olie lekken.' Shanti en Mowgli besluiten de olie van het water te scheppen. Helaas is dat niet voldoende om het water helemaal schoon te krijgen. 'Ik weet wel hoe we een goed waterfilter kunnen bouwen', zegt Shanti: 'Daarvoor hebben we een pijp nodig, watten, houtskool, schoon zand, fijn grind en grof grind.' 'En natuurlijk ook een bakje om het vieze water in het filter te gieten en een bakje om het weer op te vangen', vult Mowgli aan.

Ze doorkruisen de hele jungle om de spullen bij elkaar te zoeken. Uiteindelijk hebben ze alles gevonden en kunnen ze aan de slag met het waterfilter. 'Laten we gelijk het filter in elkaar zetten en Malchi schoon water geven', zegt Mowgli. Ze beginnen met het vullen van de pijp. Onderin stoppen ze eerst de watten. Daarop de houtskool, gevolgd door het schone zand, het fijne grind en het grove grind. 'Bedankt', zegt Malchi zodra ze het schone water heeft gekregen. Ze gaat verder: 'Ik hoorde die mensen in die vuile boot iets zeggen over een schat. Ze hadden het er over dat ze Waterproof moesten zijn. Met al die capriolen die jullie hebben moeten uithalen om de spullen voor het filter te bemachtigen zijn jullie dat zeker wel.' Mowgli heeft een idee: 'Laten we Chil roepen om te kijken waar de schatzoekers zijn.' Mowgli fluit een keer op zijn vingers en niet veel later komt Chil aanvliegen. Hij krijgt in het kort het verhaal uitgelegd en gaat op pad. Na een tijdje komt hij terug en brengt verslag uit: 'Ze zitten een stuk verderop op de rivier iets uit het water te vissen. Volg mij maar, dan zal ik voorop vliegen.' Chil vliegt langs de rivier, terwijl Shanti en Mowgli een lift krijgen aan de staart van Malchi. Ze moeten zich goed vasthouden, zo snel zwemt ze.

'Grappige kinderen', horen Shanti en Mowgli één van de schatzoekers zeggen als ze aankomen. De schatzoekers hadden Jacala echter niet gezien. Jacala had de schatzoeker wél gehoord. Hij steekt zijn kop boven water uit, spert hem zo wijd open als hij kan en brult zo hard mogelijk: 'BRRRRRRRRRRRRRRRRRRRAAAAH!' De schatzoekers schrikken zo erg dat ze achterover het water in vallen. 'Help, mama, help!' roepen de schatzoekers heel erg hard. 'Als jullie beloven met die



boot de jungle te verlaten, zullen we jullie helpen', zegt Shanti. De schatzoekers stemmen daarmee in en verlaten de jungle. Als een stelletje bange wezels weten ze niet hoe snel ze de jungle uit moeten komen.

Malchi is ze de hele tijd gevolgd en komt nu ook boven water kijken. Ze zegt: 'Moet je kijken wat ik nu heb gevonden', terwijl er een aantal gouden munten op haar neus ligt. Shanti en Mowgli duiken het water in en zien dat daar een schat ligt. Met de hulp van Jacala weten ze die op het land te krijgen. 'Die hebben jullie wel verdiend', zegt Jacala. Aangezien ze er in de jungle niets mee kunnen, nemen ze de schat mee naar Haveli. Daar wordt nog tot laat gefeest, omdat het water in de jungle weer schoon is en ze nog nooit zoveel goud hebben gezien.

## 2. 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 regiораad een thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. In bijlage twee vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe. Hieronder zie je een voorbeelduitnodiging van Regio Maasven.
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevend en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met je groepen te bespreken.
- Je kunt groepen de tip geven als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema Waterproof te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank ([www.scouting.nl/activiteitenbank](http://www.scouting.nl/activiteitenbank)), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.



The poster features a background of blue ocean waves. In the top right corner, there is a circular logo with a green border containing the word 'WELPEN' in yellow and a cartoon illustration of two children. The main title 'Jungledag 2014' is in large black font, with 'Waterproof' in a slightly smaller black font below it. A white text box in the lower left contains the following text: 'Hallo welpen, Het ene avontuur is alweer voorbij, dus op naar het volgende avontuur! Op <datum> is weer de jaarlijkse Jungledag. Het water in de jungle wordt vervuild en daardoor kan Malchi bijna niet meer ademen. Er moet dus een filter gebouwd worden om het water te zuiveren. Laat zien dat jij ook Waterproof bent! Help jij Jacala en Shanti en Mowgli om de onderdelen van het filter te zoeken en zo het water weer schoon te maken? Deze dag duurt van <tijd> tot <tijd> Datum: <datum> Locatie: <locatie>'. In the bottom right corner, there is the Scouting logo, which consists of a colorful flower-like shape above the word 'Scouting' in red.

# Jungledag 2014 'Waterproof'

**Hallo welpen,**

**Het ene avontuur is alweer voorbij, dus op naar het volgende avontuur!**  
**Op <datum> is weer de jaarlijkse Jungledag.**

**Het water in de jungle wordt vervuild en daardoor kan Malchi bijna niet meer ademen. Er moet dus een filter gebouwd worden om het water te zuiveren. Laat zien dat jij ook Waterproof bent! Help jij Jacala en Shanti en Mowgli om de onderdelen van het filter te zoeken en zo het water weer schoon te maken?**

**Deze dag duurt van <tijd> tot <tijd>**

**Datum: <datum>**  
**Locatie: <locatie>**





## 3. Verloop Jungledag 2014

### 3.1 Aankomst

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

De leiding van een groep ontvangt tevens het themaverhaal op papier, zodat ze dat voor de opening aan de welpen kunnen voorlezen (zie hoofdstuk 1).

### 3.2 Opening

Jacala heeft de welpen uitgenodigd, omdat hij met een probleem zit. Het water in de jungle is op verschillende plaatsen vervuild en hij krijgt dat nooit alleen opgeruimd. Het water is vervuild door de boot van schatzoekers die in de jungle actief zijn. Jacala legt uit dat Malchi nu in grote problemen komt door het vuile water. Zij kan moeilijk adem halen en wordt daar erg ziek van. Samen met de welpen bedenken ze hoe ze het water weer schoon moeten krijgen en ondertussen leren de welpen hoe ze veilig met water kunnen omgaan. De kinderen leren zo helemaal Waterproof te worden. Daarnaast besluiten ze de schatzoekers de jungle uit te jagen.

Voor het spel begint, leg je centraal uit hoe het gespeeld gaat worden. Voorbeelden vind je bij paragraaf 3.5 Spelverloop. Het is belangrijk dat je aangeeft hoe de groepen rouleren, hoeveel tijd ze op ieder speelveld kunnen spelen en natuurlijk wie waar begint. Je kunt de kinderen ook een loopkaart meegeven, waar per groepje al op is aangegeven bij welk speelveld ze moeten starten en hoe ze verder moeten rouleren.

### 3.3 De speelvelden

Het hele speelterrein is onderverdeeld in een grote verzamelplek voor de opening en sluiting en acht speelvelden. Het speelterrein verdeel je in acht speelvelden waarin de activiteiten plaatsvinden, dit zorgt voor overzicht. Elk speelveld komt overeen met een plek in de jungle en daarmee ook met een activiteitengebied. Door elk speelveld aan te kleden, nodig je de kinderen en leidinggevenden uit om zich een beeld te vormen van het dorp. Een aantal themafiguren rond laten lopen, is natuurlijk ook erg leuk. Probeer in ieder geval Malchi en Jacala als figuur te laten rondlopen. Kijk voor ideeën over aankleding in het *Welpenkompas*. Op de website kun je de afbeeldingen van de acht gebieden in de jungle downloaden.

Bij elk speelveld zijn activiteiten bedacht die passen bij de verschillende activiteitengebieden. Nadat de kinderen klaar zijn met de activiteiten op een speelveld, krijgen ze een onderdeel waarmee ze uiteindelijk een primitief waterfilter in elkaar kunnen zetten. De onderdelen zijn: een cilinder met onderin een gat, watten, actieve kool, schoon zand, fijn grind, grof grind, een opvangbakje voor onder de cilinder, een bakje om het vieze water in de cilinder te gieten. Hoe groter de cilinder, hoe mooier het eruitziet. Het meest praktisch is een petfles waar de bodem uit is gesneden.

### 3.4 Sluiting

Aan het einde van de Jungledag zetten alle groepjes hun waterfilter in elkaar. Onderin gaan de watten. Daarop komen dan de actieve kool, schoon zand, fijn grind en als laatste het grof grind. Jacala heeft een aantal grote emmers of tonnen klaar staan met vuil water. De kinderen halen daar met een bakje water uit en gieten dat door hun filter. In hun opvangbakje zien ze dat het water schoon is geworden. Dit doen ze net zo lang als er water in de ton zit, het opvangbakje vol is of Jacala aangeeft genoeg schoon water te hebben.

Als het water schoon is, jagen de welpen de schatzoekers de jungle uit. Ze zorgen er daarbij voor dat de schatzoekers de schat achterlaten in de jungle. Jacala en Malchi zijn hartstikke blij met de hulp van de welpen en ze krijgen allemaal een herinneringsbadge.

### 3.5 Spelverloop

Het is het handigst als de kinderen van tevoren in groepjes van **zes** worden verdeeld. Er zijn in deze spelbrochure 24 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.

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 het hele regiospel goed is doorgesproken met alle leidinggevenden en dat elke activiteit duidelijk beschreven is op bijvoorbeeld een groot bord bij het spel.

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 twee 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.

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 uitkiezen.
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten.
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden. Behalve de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

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

#### *Optie 2: Rouleren*

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten per veld.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel.
- Welpen krijgen de kans alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is.
- Activiteiten moeten gestopt worden bij roulatiesignaal, ook wanneer de welpen nog niet klaar zijn met spelen.

Bepaal hoe lang er op een veld 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 op één veld te laten spelen. Kleed elk veld herkenbaar aan. Kies gebieden in en om je locatie uit die geschikt zijn om als veld in te richten. Dat kan de binnenplaats van je blokhuut zijn, maar ook het voetbalveldje naast je clublokaal.

### 3.6 Tijdsduur

Een regiospel duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 min.), uitleg spel (10 min.), activiteiten (8 x 15 min. = 120 min) en de afsluiting (20 min). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein halfuur, betekent dit dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak.

### 3.7 Tijdschema

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

Natuurlijk kun je dit tijdschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. In dit schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijk pauze? En wie zorgt ervoor, nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?



## 4. Laat je zien

In het voorwoord is het ook al genoemd. Het eerste doel van dit regiospel is om de welpen kennis te laten maken met de breedte van Scouting en ze een geweldige dag te bezorgen. Maar er is ook nog een tweede doel, namelijk in de regio bekendheid geven aan de diversiteit van Scouting. Dat kan door het inschakelen van invloedrijke mensen en door het uitnodigen van de regionale pers.

### 4.1 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 regiospel 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 mensen 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.
- Nodig de pers eventueel uit.
- 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.
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en welke behoefte zij 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.

### 4.2 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 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, dit is in verband met drukken niet altijd mogelijk. Daarnaast zijn journalisten ook niet verplicht om het je eerst te laten lezen, maar vragen staat natuurlijk altijd vrij.

Tip: op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl) staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een basis persbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

## 5. Activiteiten

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

### 5.1 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Bij de Nishaani plaats leren de welpen hoe ze de weg kunnen vinden op het water. Uiteraard is het dan ook belangrijk om te weten hoe je op het water toch met elkaar kunt communiceren als je elkaar niet kunt verstaan. En omdat het op het water nogal kan schommelen, is het belangrijk goed met touw overweg te kunnen. De ultieme belevenis is daarna te ervaren hoe het varen in het echt gaat.



#### 1. Varen over de wateren van de jungle

Willen de welpen op pad in de jungle, dan zullen zij toch goed op de hoogte moeten zijn van kompasrichtingen en van allerlei speurtechnieken. Dit jaar zullen zij voornamelijk over het water door de jungle gaan, dus het gebruik van een waterkaart is van groot belang.

##### *Materiaal:*

- Plattegronden
- Routekaartjes
- Potloden
- Linialen

##### *Beschrijving van de activiteit*

Op een grote plattegrond is een rivieren-/meren- en zeeënkaart getekend. De welpen krijgen een startpunt en moeten aan de hand van een lijstje met windrichtingen en afstanden een route afleggen met onderweg een aantal korte opdrachten. Vanaf het startpunt moeten zij bijvoorbeeld 6 cm in zuidoostelijke richting varen. Daar zetten ze dan een kruisje en verbinden zij dat punt met het startpunt. Vanaf het nieuwe startpunt gaan zij de volgende richting bepalen (bijvoorbeeld 2 cm west). Afmeten, tekenen, en weer een kruisje zetten. Onderweg kom je bij een aantal gekleurde rondjes langs. Daar is een opdracht die door Chil, die met de groep mee vliegt, wordt doorgegeven. Omdat er natuurlijk meer groepjes langskomen, is het van belang om elke groep een blanco kaart te geven. Deze is gemaakt op een stukje patroonpapier dat op het origineel is geprikt. Het zou heel mooi zijn als je kaart echt op het noorden ligt. Is dat niet mogelijk, teken dan in de bovenhoek een kompasroos die gebruikt kan worden bij het bepalen van de punten. De opdrachten moeten natuurlijk zoveel mogelijk met water te maken hebben.

Een aantal voorbeelden van opdrachten:

- Meet een halve liter water af zonder een litermaat te gebruiken (kijk of de welpen weten hoeveel een halve liter is en meet met elkaar de hoeveelheid na).
- Filtreer slootwater met een koffiefilter.
- Zing een liedje over water.
- Noem met elke letter van het woord WATERPROOF een waterdier.

#### 2. Wat heeft Akela te vertellen?

Akela is aan de overkant van de rivier. Hij wil graag de welpen die net de Nishaani plaats willen verlaten een boodschap doorgeven, maar het stormt hard en hij is heel moeilijk te verstaan.

#### *Materiaal:*

- Morsecodelijsten: één keer heel groot, een aantal op A4-formaat (geplastificeerd)
- Potloden
- Blocnotes
- Opdrachtenlijstje
- Emmer
- Pollepel
- Twee touwen

#### *Beschrijving van de activiteit*

Misschien zijn er welpen die nog nooit iets met morse hebben gedaan. Daarom is het van belang dat er eerst een duidelijke instructie wordt gegeven. Vertel dat er voor elke letter een apart teken is; met punten, met strepen of met een combinatie daarvan. Laat dat op een groot vel zien. Je kunt seinen met je armen, met geluid, met licht. Vertel de welpen dat je met je armen aan kunt geven dat een punt één arm is en een streep twee armen (gestrekt op schouderhoogte). Doe een aantal letters voor. Leer ook hoe de welpen dit op kunnen schrijven. Vergeet er niet bij te vertellen dat je na elke letter een / zet en na elk woord //. Het is belangrijk om heel langzaam te seinen en duidelijk de tijd tussen elke letter aan te geven. Bijvoorbeeld vijf tellen tussen elke letter en tien tellen tussen verschillende woorden.

Zet de welpen twee aan twee achter een lijn. De ene welp kijkt naar de seiner en zegt hardop wat hij ziet. Bijvoorbeeld punt-streep-punt. De andere welp schrijft het op: .- / Zijn alle letters geseind, dan proberen de welpen te ontcijferen wat er gezegd is. Weet een tweetal het antwoord, dan gaan ze zo snel mogelijk naar het midden van de rivier. Daar staat een emmer met een pollepel er op. Ze slaan op de emmer en geven juiste antwoord.

### **3. Aan boord van een 'echte' boot**

De welpen willen graag het water op om te ontdekken waar de rivieren allemaal verontreinigd zijn. Jacala wil de welpen wel helpen bij hun avontuur. De welpen zullen hem dan wel in echte boten moeten volgen.

#### *Materiaal:*

- Vletten
- Grote kano's
- Zwem-/reddingsvesten

#### *Beschrijving van de activiteit*

Indien het mogelijk is, zou het natuurlijk fantastisch zijn als de welpen echt het water op kunnen. Neem daartoe contact op met een watergroep. Doe alle welpen een zwem-/reddingsvest aan en laat ze onder leiding van een gekwalificeerde CWO'er zelf een stukje roeien. Misschien is het leuk om een kano om te bouwen tot een krokodil die vooruit peddelt en die de welpen moeten volgen.

### **4. Leg alles goed vast!**

#### *Materiaal:*

- Twee klossen gekleurd touw
- Op groot formaat uitgetekend de te nemen stappen om de knoop te leggen
- Scharen

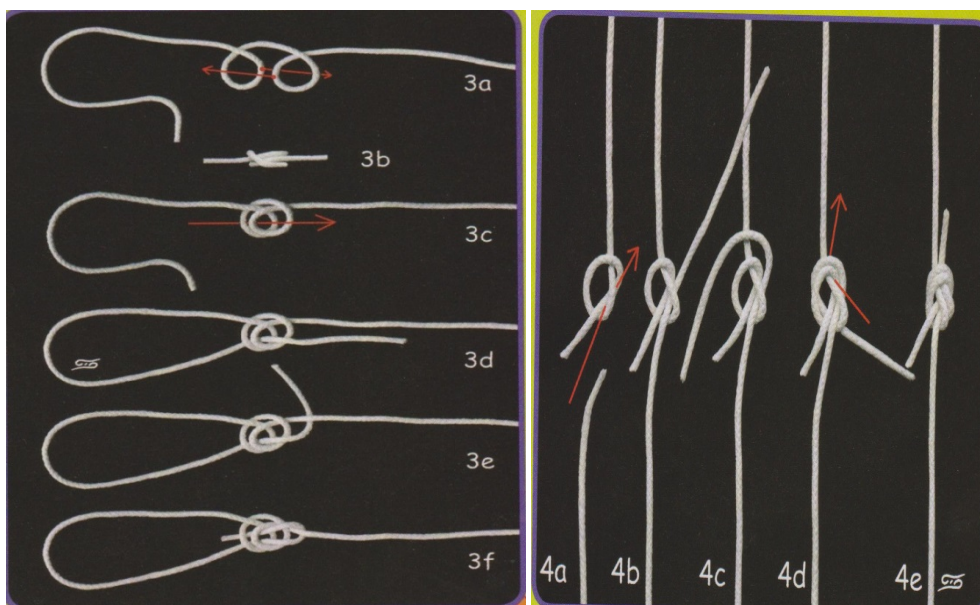


### Beschrijving van de activiteit

Kaa is bang dat alles wat mee aan boord gaat van links naar rechts schuift als het hard waait. Daarom wil hij alles goed vast maken. De welpen willen wel helpen, maar dan moeten ze wel een paar speciale knopen kennen. Kaa stelt voor om speciale waterknopen te gebruiken, want het touw op de boot kan nat worden. Als touw van natuurlijk materiaal (manilla/sisal) nat wordt, gaat het krimpen en zijn normale knopen bijna niet meer los te krijgen. Het gladde kunststof touw krimpt niet, maar kan wel heel glad worden door het water, waardoor een normale knoop niet goed vast blijft zitten. Speciale waterknopen zijn hier dus dé oplossing.

De waterknoop is een betrouwbare knoop om twee dunne lijnen van glad materiaal aan elkaar te verbinden. Kunststof touw is vaak glad en als je hierin een knoop maakt die in het water komt, werkt het water ook nog als een smeermiddel. Daarom is het beter om een waterknoop te gebruiken dan bijvoorbeeld een platte knoop. De waterknoop is niet snel te leggen, maar wel gemakkelijk te onthouden. In het ene touw maken je een gewone knoop (4a). Met het andere touw volg je deze knoop eenvoudig in tegengestelde richting. Je moet er wel voor zorgen dat de touwen netjes naast elkaar liggen.

Verder kunnen de oudere welpen een waterpaalsteek leren maken. Hierbij gebruik je twee verschillende kleuren touw. Een gewone paalsteek kan in het water zó strak komen te zitten, dat je hem bijna niet meer los krijgt. Bij de waterpaalsteek kan je twee kleine oogjes (3a). Nu leg je het linker oogje onder het rechter oogje. Als je goed kijkt, zie je dat je nu een mastworp hebt gemaakt (3b). Bij deze knoop is de afwerking hetzelfde als bij een gewone paalsteek (3c - 3f).



Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

## 5.2 Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)

Op de Khaali Jagah vlakke is het tijd om je helemaal uit te leven met sport en spel. Welke welp weet het beste vervuild water af te voeren? Weten de welpen hoe een waterdruppel is opgebouwd? Lukt het ze de olie goed op te ruimen zonder te morsen? En hoe snel weten ze het schone water in veiligheid te brengen, zodat Malchi straks weer goed kan zwemmen?



### 1. Olie vs. water

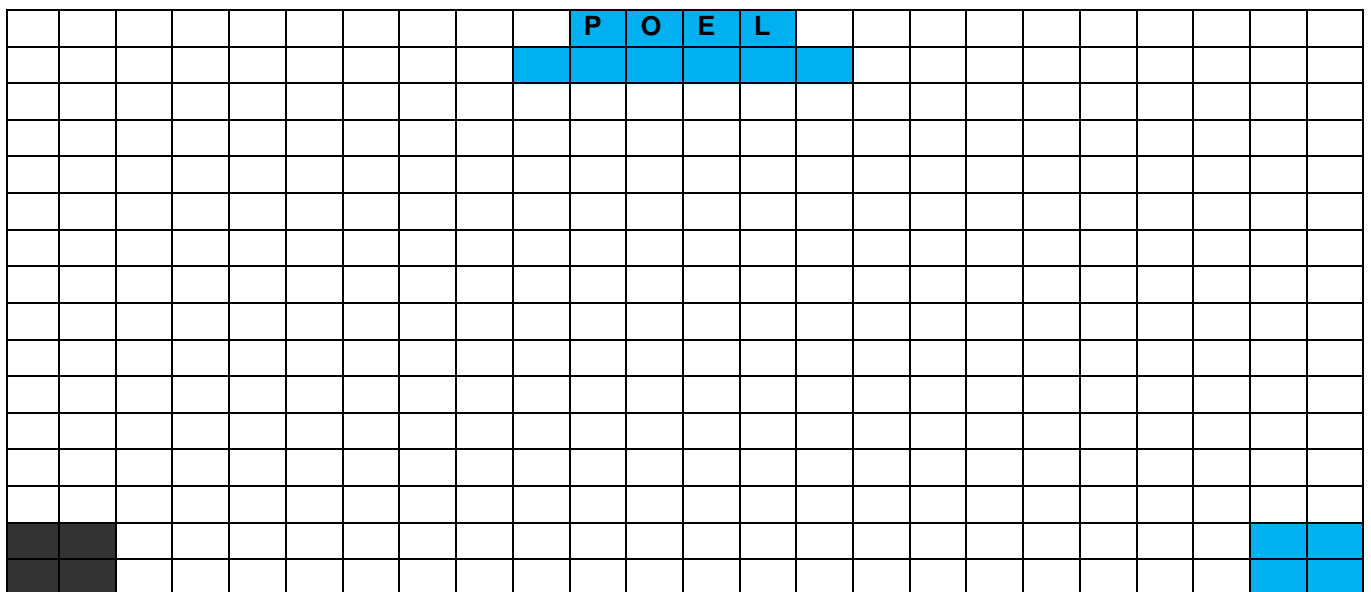
*Materiaal:*

- Lint voor het uitzetten van het speelveld
- Kartonnen platen voor:
  - De poel en de rivier: 18
  - Rechte buizen: 30
  - Bochten: 15
  - Doodlopende stukken: 2
  - U-bochten: 4
  - 'Rikki Tikki Tavi' 10

*Beschrijving van de activiteit*

Shanti en Mowgli hebben bedacht om een kanaaltje te graven om het nieuwe, schone water naar de Talabpoel te leiden. Terwijl ze daar mee bezig zijn, komt Rikki Tikki Tavi als een dolle aangerend. 'Door een klein beekje loopt er nog meer vervuild water richting de Talaab poel!' schreeuwt hij al opgewonden op en neer springend. Hoewel Rikki Tikki Tavi wel eens grapjes uithaalt, lijkt hij het nu toch echt te menen. 'We moeten samen snel en slim zijn om het vervuilde water voor te zijn en het te stoppen!'

De welpen worden in twee teams verdeeld. Eén team is van het vervuilde water, het andere team van het schone water. Wie weet als eerste een kanaal naar de poel te 'graven'?



Bovenstaand speelveld kan uitgezet worden. Het beginpunt van beide kanalen is aangegeven (rechts- en linksonderin). Buiten het veld liggen 'stukken kanaal' die aangelegd kunnen worden. De stukken liggen op de kop. Daarnaast liggen er per team vijf 'Rikki Tikki Tavi's' (niet op de kop)

De teams lopen tegelijkertijd. Binnen een team moet om de beurt één welp een stuk kanaal pakken en aanleggen. Dit kan bij het kanaal van de eigen partij of bij dat van de tegenpartij, maar het stuk moet altijd worden aangelegd.

Een welp kan ook kiezen om in plaats van een stuk kanaal een 'Rikki Tikki Tavi' te pakken. Rikki Tikki Tavi kan het laatst aangelegde stuk van een kanaal weer dichtgooien (bij het eigen team of bij de tegenpartij). Dat stuk mag de welp dan mee terugnemen en samen met 'Rikki Tikki Tavi' aan de kant leggen.

Als het spel te snel wordt gespeeld, kunnen er als extra uitdaging obstakels aangebracht worden in het speelveld. Denk hierbij aan 'bomen' of 'rotspartijen' waar omheen gebouwd moet worden.

## 2. Water bouwen

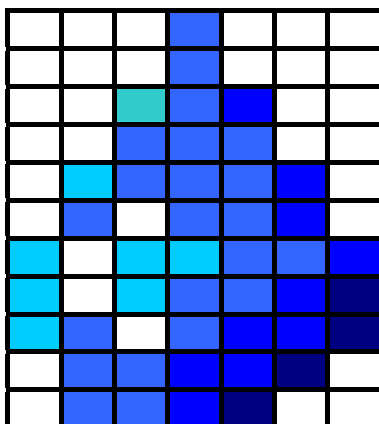
### Materiaal:

- Rasters (zie omschrijving)
- Iets om het raster op te leggen/tegenaan te zetten
- Kartonstukjes van 2x2 cm in vier verschillende kleuren blauw (zie voorbeeld)
- Bevestigingsmateriaal voor de kartonstukjes (bijvoorbeeld spijkertjes in het raster of klittenband)
- Voorbeeldplaatjes

### Beschrijving van de activiteit

'Mang kan niet zo goed zien', zegt Shanti. 'Zou hij kunnen zien dat het water is vervuild?' 'Ja hoor', klinkt het vanuit de boom. 'Ik hoorde dat jullie het over mij hadden, want mijn oren zijn des te beter. Ik kan dingen in het donker zien, door geluid te maken. Dat stuitert bij mij terug als het tegen iets aankomt. Met deze echolocatie, zoals je dat noemt, maak ik in mijn hoofd een plaatje van wat er is. Stukje bij beetje...'

De welpen gaan in twee teams proberen om een waterdruppel 'stukje bij beetje na te bouwen' op een groot raster van hout of karton dat bestaat uit 11x7 vakjes van 2x2 cm.



Bij het beginpunt liggen kartonnen vierkantjes in vier kleuren blauw, even groot als de rastervlakken. Ook is er een voorbeeldplaatje. Dit voorbeeldplaatje proberen de welpen na te maken door elk steeds één vierkantje mee te nemen en op het raster van hun team te hangen. De rasters bevinden zich op enige afstand van het beginpunt, met de achterkant naar het beginpunt toegedraaid. Naast ieder raster hangt ook nog een voorbeeldplaatje. Welk team heeft als eerste het plaatje voltooid?

Er mag niet geschreeuwd worden tussen het begin- en eindpunt. Door van tevoren niet te zeggen dat het makkelijker is om eerst te overleggen, wordt duidelijk dat samenspel erg belangrijk is.



### 3. Olie ruimen

#### *Materiaal:*

- Grote shirts
- Pittenzakjes/waterballonnen/sponsen/tennisballen
- Begin- en eindlijn
- Emmers

#### *Beschrijving van de activiteit*

‘Wat zit Mor daar nu weer te morren?’ zucht Mowgli. Als Shanti en Mowgli gaan kijken, zien ze waar Mor zo beteuterd naar kijkt. Eén van zijn staartveren ligt los op de grond. Hij zit onder de olie. ‘Mijn prachtige staart is verpest’, snikt Mor. ‘Wat naar voor je’, zegt Shanti, ‘Maar gelukkig groeit er een nieuwe voor terug, toch? En je hebt nog steeds de mooiste staart van de jungle!’ ‘Dat is waar!’ zegt Mor. Hij kijkt al weer wat vrolijker. ‘Maar het is wel duidelijk dat je de olie absoluut niet aan mag raken. Als jullie de olie op gaan ruimen, zul je daar op moeten letten...’

De welpen gaan de ‘olie’ (water) in dunne verpakkingen overbrengen, zonder deze met hun handen aan te raken. Speciale pakken en handschoenen zijn niet aanwezig in de jungle, dus is er een andere manier bedacht. Elke welp krijgt een groot shirt. De ‘olie’ zit in natte sponzen, waterballonnen, pittenzakjes of tennisballen. De welpen gaan in een rij staan, zodat de afstand tussen het begin- en eindpunt is overbrugd. De achterlijn is afgezet met een lijn, of een bak waar de olievlekken in moeten komen. De eerste welp krijgt een olievlek – een pittenzakje, tennisbal, natte spons of waterballon – in het shirt geworpen door de leiding, en de welpen moeten deze overgooien naar elkaar. Ze mogen hierbij alleen hun shirt aanraken.

### 4. Roll it

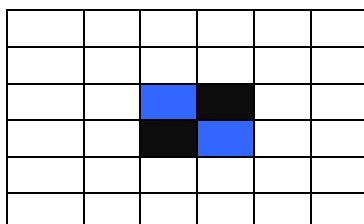
#### *Materiaal:*

- Speelbord/-veld (zie onder)
- Kartonnen platen met een zwarte en een blauwe zijde (evenveel vakjes als in het speelveld en ter grootte van de vakjes in het speelveld)

#### *Beschrijving van de activiteit*

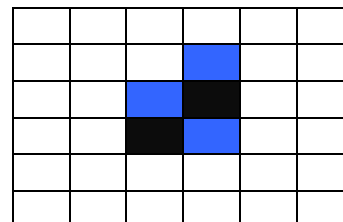
‘De olie van het water scheppen, gaat het makkelijkste als we het insluiten’, zegt Mowgli. ‘Ik denk niet dat ons dat alleen gaat lukken’, zegt Shanti. ‘Als de olie ons insluit, hebben we pas echt een probleem.’ Gelijk komt Broer Wolf uit de bosjes gesprongen. ‘Op mij kun je altijd rekenen!’ roept hij. ‘Samen kunnen we alles aan!’

Dit spel wordt op dezelfde manier gespeeld als het bordspel ‘Roll it’.

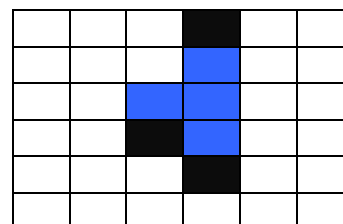


Het speelveld met beginpositie is hiernaast aangegeven. De welpen spelen in twee teams. Het ene team heeft schoon water (blauw), het andere team heeft water met olie er op (zwart). Er wordt getost wie er mag beginnen.

Om de beurt plaatsen de teams één plaat op het speelbord, met de eigen kleur naar boven. Een plaat moet altijd tegen een andere plaat aan worden gelegd. Als een plaat aan twee kanten wordt ingesloten door een andere kleur (zie plaatje rechts), is de plaat 'geblokkeerd' en wordt de plaat omgedraaid naar de kleur van de tegenpartij (de zwarte plaat wordt dus blauw). Als je de tegenstander kunt blokkeren, ben je verplicht dit te doen (net als bij dammen).



Blokkeren geldt ook als er meerdere platen van dezelfde kleur naast elkaar liggen (zie het plaatje hiernaast, de blauwe vakken tussen de twee zwarte vlakken zijn geblokkeerd en worden dus alle drie zwart).



Het spel is afgelopen als het hele bord is opgevuld. Het team dat de meeste vakken heeft veroverd, wint. Als het spel snel genoeg gaat, kun je daarna wisselen, zodat ieder team een keer 'goed' is.

Een uitgebreidere speluitleg is te vinden op: [spelarch.khbo.be/PDFspelregels/5989.pdf](http://spelarch.khbo.be/PDFspelregels/5989.pdf). Het spel kan ook met meerdere kleuren gespeeld worden.

## 5. Ren je nat!

### Materiaal:

- Dienbladen
- Plastic bekertjes met gaatjes in de bodem
- Materiaal voor een hindernisbaan
- Stopwatch
- Vier emmers
- Water

### Beschrijving van de activiteit

'Wat heb jij nu aan je stekels zitten Ikki?' vraagt Shanti. 'Ik was de jungle aan het opruimen', antwoordt Ikki. 'Deze plastic bekertjes komen vast van de motorboot. Ik bedacht dat we ze ook wel kunnen gebruiken om het schone water dat er nog is in veiligheid te brengen.' 'Goed idee, Ikki', zegt Mowgli. 'Maar misschien moet je ze de volgende keer op een andere manier meenemen...'

De welpen moeten met een dienblad gevuld met bekertjes water een hindernisbaan afleggen. Helaas hebben Ikki's stekels gaatjes in de bodem van de bekertjes geprikt.

De groep wordt in tweeën gesplitst of het spel wordt met twee groepjes tegen elkaar gespeeld. Aan het begin worden de lege bekertjes naast een emmer met water gezet. Als het beginsignaal klinkt, mogen de eerste twee welpen in de rij de bekertjes vullen en op het dienblad zetten. Daarna mag de welp die als eerste in de rij staat het dienblad oppakken, en de hindernisbaan volgen. Aan het einde van de baan wordt het water dat in de bekertjes zit in een lege emmer gegooid. Nu mag de welp langs de hindernissen lopen en het dienblad en de bekertjes aan de volgende in de rij geven.

Welk (sub)groepje brengt er het meeste water over in dezelfde tijd?

Als het warm is, kan verplicht worden om het dienblad op het hoofd te dragen (het mag wel worden vastgehouden). De welp die aan de beurt is, zet het dienblad op zijn hoofd, de andere welpen in zijn

groepje vullen de bekers en zetten deze op het dienblad. Het is handig om hier een soort opstapje voor te hebben.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

### 5.3 Talaab poel (Buitenleven)

In de natuur is een heleboel water. Er leven dieren en planten in het water, op het water, vlakbij het water. Hathi weet precies welke planten en dieren dat zijn. Ieder levend wezen in de natuur heeft water nodig om te kunnen drinken. Dat water moet dan natuurlijk wel schoon zijn. Bagheera weet alles over schoon water en welke invloed de mensen hebben op de natuur. De dieren van de jungle leren de welpen hoe ze goed voor de natuur kunnen zorgen.



Bij de Talaab poel komen de welpen van alles over de natuur te weten. Hoe kunnen ze door middel van een survivalbaan zo snel mogelijk door de natuur komen? Op hun tocht door de natuur komen ze van alles tegen. Zo kunnen ze onderweg afval tegenkomen dat uit het water gehaald moet worden, maar weten ze wat er wel en niet in het water thuishoort? Daarnaast komen ze er achter dat water meerdere eigenschappen heeft waar ze leuke proefjes mee kunnen doen.

#### 1. Raksha's rivieroever-survival

##### *Materiaal:*

- Brug van een omgekeerde bank
- Evenwichtsbalk of krukjes met een tafelblad erop
- Visnet/camouflagenet/zeil
- Boeien of pionnen
- Tafels (op zijkant zetten)
- Zeephellingbaan (met touw, pionierpalen, pioniertouw, spanners, boombeschermers, slaglines, etc.)

##### *Beschrijving van de activiteit*

Raksha loopt met de welpen vaak door de jungle langs de rivier. Als de moesson geweest is, wordt het een echte survivalbaan. Bij de lastige stukken gaat Raksha eerst op verkenning en haalt dan de welpen. De dapperste pakt dan haar staart en daarmee probeert ze de route uit en neemt die welp weer mee terug om te laten zien dat het wel kan, net zo lang totdat alle welpen meegaan.

De kinderen gaan een survivalbaan doen met 'zwaan kleef aan'. Het oudste kind is 'Raksha' en verkent de wilde rivier. Hij/zij loodst daarna haar kinderen er ook door. De kinderen worden verdeeld in groepjes van drie à vier kinderen. Het voorste kind gaat vanaf de startplaats over het parcours met hindernissen ('zwemmen' tussen de boeien door, over de brug, onder het kroos door, langs drijvende wrakstukken, tussen kademuur, van de oever naar het meer) en weer terug. Aan het eind van het parcours haalt het kind een stok, gaat terug en neemt het volgend kind mee aan de stok, etc.

Voor de welpen wordt gedacht aan uitdagende hindernissen zoals een hoge hellingbaan, swing-overs, tokkelen, commandobrug, slaglines, etc.



## **Alternatief (Laat je uitdagen!): Jungledieren overvaren**

### *Materiaal:*

- Vlot
- Touw
- Grote sloot, meer of water
- Zwemvesten
- Handdoeken
- Reservekleding
- Knuffelbeesten of levensgrote kartonnen dieren

### *Beschrijving van de activiteit*

De welpen gaan met een vlot over het water. Dit is zeker een succes met mooi weer. Bijvoorbeeld naar de overkant van een sloot (als die beschikbaar is, anders een meer). Het vlot kun je aan twee kanten van het water vastleggen met touw. De eerste welp gaat dan naar de overkant en terug, neemt dan de tweede welp mee, etc. Als extra uitdaging krijgen ze de opdracht om kartonnen dieren of mascottes mee te nemen en over te varen. De welpen krijgen zwemvesten aan. Houd handdoeken en reservekleding aan de kant en zorg dat je goed zwemmende leiding hebt die een oogje in het zeil houdt.

## **2. Vuilwater slipzuigerspel**

### *Materiaal:*

- Zwembad
- Schepnetten
- Magnetten
- Hengels
- Zwemring
- Strandbal
- Kleurstof
- Metalen voorwerpen
- Rolcontainer
- Groot blauw zeil
- Materiaal dat in het water thuishoort
- Tweetallen van materiaal dat niet in het water thuishoort

### *Beschrijving van de activiteit*

'Malchi!' roept Hathi. 'Wat heb je er weer een rommel van gemaakt.' Malchi heeft zich verstopt. 'Hè bah, net nu ik wil zwemmen drijven er allemaal vieze blaadjes in het water.' Gelukkig heeft Hathi een grote slurf en weet hij precies wat er wel en niet in het water thuishoort.

De kinderen moeten al het materiaal dat niet in het water hoort uit een zwembad halen. Op het veld staat een groot (opgeblazen) zwembad gevuld met gekleurd water. In het bad drijven verschillende materialen: blaadjes, takjes, plastic bekers, tasjes, etc. Wat slecht is, moeten ze met een schepnet eruit vissen en naast het zeil leggen. Als de welpen goed kijken, zien ze op de bodem ook een paar metalen voorwerpen liggen en in het water drijven grotere objecten die niet met het schepnet te pakken zijn. De welpen moeten zelf bedenken hoe ze die met een magneet of hengel uit het water kunnen halen.

Daarna bespreek je met de kinderen waarom zij vinden dat iets wel of niet er in thuis hoort, een mening is niet goed of fout. In een afvalbak /rolcontainer naast het zwembad liggen dezelfde materialen zodat de groep na afloop kan controleren of alles dat niet in het water thuishoort eruit is. Na het vergelijken, wordt het spel opnieuw klaargelegd.

### 3. Waterproefjes

#### *Materiaal:*

- Glazen bekers
- (sla)olie
- Water
- Keukenzout
- Teiltje
- IJzerdraadjes (dun, zoals sluitstrips van vuilniszakken of boterhamzakjes)
- Combinatietang
- Aluminiumfolie
- Platte batterijen
- Electrodraden
- Draadstriptang
- Potloden
- Mesje
- Puntenslijper
- Papier
- Glas
- Zout

#### *Beschrijving van de activiteit*

Marala legt uit dat in de natuur alles in balans is en op elkaar is aangepast. Er zijn dieren die in zoet water kunnen leven en dieren die in zout water kunnen leven. Het vet dat watervogels tussen hun veren stoppen als je ze met hun snavel bezig ziet, is bedoeld om te blijven drijven. Zo worden de veren namelijk niet te zwaar, doordat ze droog blijven in het vet. Vet blijft van zichzelf ook drijven, net als olie. De insecten die hun eitjes in het water leggen, kunnen wel weer makkelijk gegeten worden door watervogels omdat ze op het water kunnen 'lopen'. Er zijn zelfs zogenaamde 'schaatsenrijders', grappige insecten die heel snel over het water kunnen 'schaatsen'.

De kinderen gaan onder begeleiding verschillende trucjes doen met water:

- Koud lava: beker met water en (sla)olie, en dan daarop zout strooien. Je zult zien dat het zout de olie meeneemt onder water, daar lost het zout op en gaat de olie weer naar boven. Zo krijg je een soort lavastroom.
- Zout zoet maken: zout water met elektrolyse weer zoet maken. Doe dit in een goed geventileerde ruimte, het liefst buiten. Los een eetlepel zout op in een glas water, prik in het papier twee gaten. Dit papier leg je over het glas met zout water. Je neemt twee stukken elektrodraad en verwijdert met de striptang ongeveer drie cm van het plastic einde. De potloden slijp je aan beide kanten, vervolgens haal je met het mesje voorzichtig het hout van de potloden aan beide kanten. Je neemt twee elektrodraden en draait die om het einde van twee verschillende potloden. De potloden steek je met het andere einde door het papier op het glas zout water. De draden steken nu dus aan de bovenzijde uit. Van de platte batterij haal je de koperen plaatjes omhoog. Om de koperen plaatjes van de batterij draai je de blanke stukken van het elektrodraad.

Als je nu (voorzichtig) boven het glas ruikt, ruik je 'schoonmaakmiddel' of een 'zwembadgeur'; dat is chloor. De natriumchloride (keukenzout) in het water wordt door dit knutselwerk en de elektrische spanning omgezet in gas. Het water wordt daardoor minder zout.

- Lopen op water: waterinsect maken met dun ijzerdraad (sluitstrips van vuilniszakken of boterhamzakjes). Haal de ijzerdraadjes uit de sluitstrips en draai ze in elkaar tot een lichaam met vier poten. Zet deze op een tafel en duw de poten nu vlak. Herhaal het vlakdrukken zolang dat alle poten mooi vlak zijn. Zet het waterdier nu op het water in een teiltje (als het dier zinkt, maak je opnieuw de poten vlak). Een variant hierop werkt met aluminiumfolie: als het folie heel vlak is, kun je het op water leggen en daar voorwerpen opzetten. Aanvullend kunnen ook de proefjes uit de spelbrochure van de Bever-Doe-Dag 2014 gedaan worden.

#### 4. (zee)sterrenhemel

*Materiaal:*

- Wasknijpers
- Palen met waslijnen
- Landbouwplastic
- Spijkers
- Plakband
- Voorbeeldkaarten (Google Sky Map-app)

*Beschrijving van de activiteit*

Midden in de jungle is het soms heel lastig om de weg te vinden. Mowgli klimt dan helemaal bovenin de boomtoppen om naar de sterren te kijken. Er zijn een paar bekende figuren. Als je die weet dan zie je ook waar je heen moet.

De welpen gaan samen een reusachtige sterrenhemel maken. In een lokaal (of buiten onder balken) ligt een stuk landbouwzeil. De kinderen krijgen een kaart met daarop een sterrenfiguur afgebeeld, dat gaan ze natekenen en uitprikken met satéprikkers. Als ze het deel van de sterrenhemel gemaakt hebben, dan kunnen de welpen de verschillende stukken bij elkaar leggen. Daarna plakken ze de stukken aan elkaar met plakband. Zo ontstaat er een grote sterrenhemel die de leiding met wasknijpers op kan hangen aan het plafond in een lokaal of buiten tussen twee waslijnen. Vervolgens krijgen de welpen een kaart met afbeeldingen met de sterrenfiguren door elkaar heen. Ze moeten die dan opzoeken en in de juiste volgorde zetten om de weg te vinden.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

#### 5.4 Guha grotten (Expressie)

In de Guha grotten komen de welpen er achter dat schilderen nog nooit zo gaaf was geweest. Met waterpistolen gevuld met waterverf maken ze een groot schilderij. Ondertussen staat de muziek al aan en kan er in een laagje water gedanst worden. Hoe harder er gedanst wordt, hoe groter het waterballet zal zijn.





## 1. Waterballet

### *Materiaal:*

- Teiltjes
- Muziek
- Badje
- Handdoeken
- CD-speler
- Boxen

### *Beschrijving van de activiteit*

Marala staat aan de rand van de Talaab poel. De gelekte olie spreidt zich steeds verder uit. Wat een benarde situatie! Als de olie eenmaal in je veren komt te zitten... Gelukkig kan ze heel behendig op één been staan. Om de olie in het water te ontwijken, gaan Mowgli en Shanti samen met Marala waterballetten: lekker bewegen en dansen in het water!

In het midden van het veld staat een zwembadje met een laagje water erin. In een grote kring rond het badje staan allemaal teiltjes. In de teiltjes staat ook een laagje water. Alle welpen trekken hun schoenen uit en stropen hun broekspijpen op. Ze gaan met beide voeten in het water staan. Marala begint een mooi klassiek liedje te zingen (zet de CD-speler aan) en gaat in het midden van het badje staan.

We beginnen eenvoudig: linkerarm naar voren, rechterarm opzij. Langzaamaan wordt het wat moeilijker: door je knieën zakken, één been optillen, enz. Als alle spieren een beetje losgekomen zijn, kan het echte werk beginnen. Wat dacht je van lekker dansen als Baloe, Bagheera of Kaa? Hoe dansen de jungledieren? Ook kan na een tijdje een welp de dans voor doen in plaats van Marala. Wanneer de muziek stopt, moeten de welpen stokstijf blijven staan zoals ze staan. Dat is natuurlijk leuk als ze net op één been staan! Wie houdt dat het langste vol? Als je beweegt of zelfs omvalt, ben je af en als de muziek weer aan gaat dansen de welpen weer lekker verder.

## 2. Bootje maken

### *Materiaal:*

- Kosteloos materiaal (piepschuim, kurken, melkpakken, boterkuipjes, etc)
- Satéprikkers
- Scharen
- Lijm
- Stiften

### *Beschrijving van de activiteit*

Nu het water vies is, kunnen de dorpelingen uit Haveli er niet doorheen waden om naar de overkant te komen. Samen met de dorpelingen gaan de welpen aan de slag met kosteloos materiaal dat ze op de afvalberg van Haveli hebben gevonden. Ze maken bootjes om spullen over het vervuilde water te vervoeren. Het bootje moet natuurlijk Waterproof zijn en blijven drijven, zodat de spullen schoon, heel en veilig naar de overkant komen.

Verzamel van tevoren een berg kosteloos materiaal. Denk aan petflessen, kurken, melkpakken, boterkuipjes, etc. Laat de welpen in tweetallen lekker prutsen aan hun bootje. Zorg dat er water in de buurt is om de bootjes te testen.

Als de bootjes af zijn kun je een Waterproof-test doen:

- Blijft het bootje drijven?
- Welk bootje kan het zwaarste voorwerp vervoeren?
- En welke het grootste voorwerp?

Als je een ventilator bij een bak met water neerzet, kun je ook zeilen maken en de zeilboten testen:

- Wat gebeurt er als het te hard waait?
- En wat als het zeil te groot of juist te klein is?

### 3. Waterverven

*Materiaal:*

- Emmers
- Waterpistooltjes
- Verf
- Oud laken
- Water
- Stiften (voor de nummers)

*Beschrijving van de activiteit*

De jungledieren willen graag met z'n allen een schilderij maken. Er is alleen één probleem: Malchi kan niet uit het water komen om te helpen en het hele schilderij onderwater plaatsen werkt ook niet, want dan loopt de verf uit. Gelukkig komt Raksha met een goed idee, zodat Malchi toch mee kan doen: Waterproof verf maken, waarmee je van een afstand kunt verven!

Laat de welpen op een doek met een zwarte stift hun favoriete jungledier tekenen en laat Raksha ze ophangen langs het water. De welpen kunnen de dieren dan 'inkleuren'. Er staan emmers met verschillende kleuren verdunde waterverf (verfwater). Bij elke emmer ligt een waterpistool. De welpen kiezen een kleur en mogen dan het waterpistool vullen met verfwater. Ze moeten al spuitend proberen hun jungledier in te kleuren.

### 4. Waterorkest

*Materiaal:*

- Flesjes
- Glazen
- Bak met water

*Beschrijving van de activiteit*

Als het hard waait, hoort Jacala weleens de wind over het water fluiten. Weten de welpen ook hoe je muziek met water kunt maken, bijvoorbeeld door er een pets op te geven of door er overheen te blazen? Malchi en Hathi weten een heleboel manieren om muziek met water te maken. Je kunt flesjes vullen met water en eroverheen blazen, en glazen vullen met water en met een natte vinger over de rand draaien. Kunnen de welpen de flesjes of glazen op volgorde van laag naar hoog zetten? En kunnen ze er dan ook een liedje mee maken?

Je kunt nog veel meer geluiden maken met water. Probeer ook eens heel hard te schudden met een (dichte) fles water, met een tuinslang water op de grond te laten kletteren of met een rietje bubbels te blazen in een glas water.

## 5. Onderwaterfoto's

### *Materiaal:*

- Teiltje
- Water
- Onderwatercamera

### *Beschrijving van de activiteit*

Malchi heeft, net als alle andere onderwaterdieren, speciale ogen waarmee ze goed onder water kan kijken. Malchi vertelt vaak over de mooie planten en dieren die op de bodem van de Talaab poel groeien. Het is eigenlijk best jammer dat niet alle dieren zo goed onder water kunnen kijken! Om ook aan de andere jungledieren te laten zien hoe mooi het onder water is – en om te bewijzen dat ze Waterproof zijn – gaan de welpen met een onderwatercamera foto's maken onderin de Talaab poel.

Zet teiltjes water neer en leg op de bodem van elk teiltje een voorwerp. Maak vanaf boven van elk voorwerp een foto, terwijl je het water laat klotsen (zorg dat het voorwerp nog vaag te herkennen is). Elke welp in het groepje krijgt één van de foto's te zien en moet proberen het juiste voorwerp onder water op de foto te zetten, zodat het voorwerp nu wel goed te zien is. Kan de rest van het groepje nu wel zien welk voorwerp het is?

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

## 5.5 Raadsrots (Identiteit)

Voor Mowgli en Shanti is dit een plek om te luisteren en om na te denken over wie ze zijn en wat ze leuk vinden. Om mooie verhalen van anderen aan te horen en zichzelf en anderen te leren kennen.

Bij de Raadsrots is het even tijd voor jezelf. Even tijd om naar jezelf te kijken. En dat niet in een gewone spiegel, maar in een echte waterspiegel! Wanneer je dat gedaan hebt, is het tijd om te bedenken waarom jij juist net diegene bent die de schat mag opduiken. Waarom ben jij dus het meest Waterproof van iedereen?



### 1. Spiegel van water

#### *Materiaal:*

- Donker gekleurde bak (bijvoorbeeld een afwasteil of een grote ondiepe pan)
- Kannen water
- Zaklamp
- Kaartjes met verschillende emoties erop geschreven (zoals blij, boos, verdrietig, verlegen, verbaasd, bang, etc.)
- Tekenpapier
- Kleurpotloden

#### *Beschrijving van de activiteit*

Kijk jij thuis wel eens in de spiegel? Vast wel! In de jungle hebben ze natuurlijk geen spiegels. Daarom kijken Mowgli en Shanti vaak in het water van de Talaab poel om zichzelf te kunnen zien. Zo kunnen



ze ook zien hoe ze er uitzien als ze blij, verdrietig of boos zijn. Wist jij dat je van water ook een spiegel kunt maken?

Pak een bak, bijvoorbeeld een afwasteil of een grote pan. Het beste kun je er één gebruiken met een donkere kleur. Zet die op een plek waar het licht is, bijvoorbeeld buiten als de zon schijnt, of binnen met het licht aan. Doe hierin een laagje water; het hoeft maar een klein laagje water te zijn. Wacht eventjes tot het water zoveel mogelijk stilstaat.

Kijk dan van bovenaf in de bak met water en probeer jezelf te zien. Lukt dat niet? Probeer dan eerst met een zaklantaarn en de bak te schijnen, en kijk of je die wel ziet. Dat gaat vaak iets makkelijker. Als dat wel lukt, probeer het dan nog een keertje.

Als alle welpen zichzelf hebben gezien, maak dan tweetallen. Beide welpen krijgen van de leiding een kaartje met een emotie erop, zoals blij, boos, verdrietig, verlegen, verbaasd, bang, etc. Nu gaat elk tweetal zo zitten, dat de welpen elkaar via de spiegel van water kunnen zien (natuurlijk mogen ze niet rechtstreeks naar elkaar kijken). Dan trekt de eerste welp een gezicht met de emotie die op het kaartje staat. De tweede welp moet proberen te raden om welke emotie het gaat. Als het fout is, dan mag je nog een keer raden. Als het goed is geraden, dan wisselen de welpen. De tweede welp trekt een gezicht met een bepaalde emotie en de eerste welp mag deze via de waterspiegel bekijken en raden om welke emotie het gaat.

Mocht er tijd over zijn, dan kunnen de welpen nog proberen om een tekening te maken van hun eigen gezicht. Natuurlijk is dat het leukst als ze hierbij ook een gezicht met een bepaalde emotie trekken. Om je eigen gezicht na te kunnen tekenen moeten de welpen in de waterspiegel kijken.

## **2. Ben jij al Waterproof?**

*Materiaal:*

- Tafel
- Bakken (bijvoorbeeld afwasteilen) met water
- Verpakte snoepjes

*Beschrijving van de activiteit*

Malchi is als vis waarschijnlijk wel één van de beste zwemmers van de jungle. Malchi is dus zeker Waterproof. Dus als de schat in het water ligt, kan Malchi er heel gemakkelijk naartoe zwemmen. Maar Malchi heeft geen armen en benen. Dus de schat opduiken, is voor Malchi wel wat moeilijker. Dieren pakken dit anders aan dan mensen.

Kun jij als Malchi een schat uit het water opduiken? Of vind jij het makkelijker om de schat als Baloe, Chil of Marala uit het water te halen? Om te bepalen als welk dier jij het makkelijkste de schat uit het water kunt halen, gaan de welpen snoephappen. Doe een snoepje in een bak met water. Probeer daarna om dit snoepje uit het water te vissen, zoals Malchi, Baloe, Chil en Marala dat zouden doen.

- Malchi: pak het snoepje met je mond en natuurlijk zonder je handen te gebruiken, want Malchi heeft ook geen handen. Je houdt je handen op je rug.
- Baloe: als Baloe pak je het snoepje geblinddoekt met twee vingers, maar zonder je duim te gebruiken.
- Chil: als Chil zet je de bak water met het snoepje erin op de grond en pak je het snoepje met je tenen uit het water.

- Marala: als Marala ga je op één been in de bak met water staan, en probeer je daarna het snoepje te pakken zonder je andere been op de grond te zetten.
- Kies tot slot zelf nog een vijfde dier en bedenk hoe dit dier het snoepje uit het water zou halen. Probeer dat ook.

Als alle vijf de manieren zijn gelukt, mag je het snoepje uitpakken en opeten. Welke manier vond jij het makkelijkst?

### 3. De wensenkist

*Materiaal:*

- Doos of kist
- Papier
- Teken- en knutselmateriaal

*Beschrijving van de activiteit*

De welpen zijn op zoek naar een schat. Maar zou er eigenlijk in die schat zitten? Dat weten ze natuurlijk nog niet. Maar natuurlijk kunnen ze daar wel over fantaseren.

In sommige landen maken ze ook schatten waar geen voorwerpen inzitten, maar wensen. Ze doen deze wens dan in een kist en verstoppen die. Dan hopen ze dat de wens uitkomt. Je zou deze schatkist dus eigenlijk ook een wensenkist kunnen noemen.

Voor deze opdracht heb je een doos of kist nodig die de schatkist voorstelt. Natuurlijk is dit niet de echte schatkist, want die moet nog gezocht worden. Bedenk nu zelf wat jouw grootste wensen zijn. Bedenk één wens voor jezelf en één wens voor iemand anders. Bij de wens voor jezelf kun je denken aan iets wat je graag zou willen hebben of wat je later zou willen worden. Bij de wens voor iemand anders kun je iets moois wensen voor je Scoutinggroep, voor de dieren uit de jungle of voor iemand die je goed kent.

Schrijf de wensen op of maak er een tekening van. Als de wensen af zijn dan mag je deze voordat je ze in de kist doet, als je wilt, voorlezen aan de andere welpen. Maar als je dat niet wilt, mag je je wensen ook meteen in de kist doen.

Als je eerder klaar bent dan de rest, mag je daarna de wensenkist gaan versieren, zodat deze er net als een echte schatkist uit komt te zien.

### 4. Gezocht: schatzoeker onder water!

*Materiaal:*

- Papier
- Schrijfgerei

*Beschrijving van de activiteit*

Ben jij goed in het zoeken van schatten? En als deze schat onder water ligt? Als we schatten gaan zoeken, waarom zouden we dan jou moeten vragen om te helpen? Bij deze opdracht ga je hier over nadenken en ga je reclame maken voor jezelf.

Iedereen krijgt een vel papier en een pen of potlood. Dan krijg je een paar minuten de tijd om na te denken over waarom jij de beste schatzoeker onder water bent. Dus wat kun jij goed? Waarom moeten ze jou vragen om te komen helpen? Misschien ben je wel heel sterk, kun je wel heel goed zwemmen of ben je juist heel slim. En er zijn vast nog wel andere redenen waarom ze jou zouden moeten vragen.

Schrijf deze redenen in korte woorden op. Dit hoeft niet een heel verhaal te zijn, het mag ook in een paar woorden. Als je dat nog moeilijk vindt, mag je de leiding vragen om te helpen.

Als de tijd om is, gaan jullie in je groepje allemaal aan elkaar vertellen wat jullie hebben bedacht en opgeschreven. Maak dus reclame voor jezelf!

Tip: dit is een rustig spel dat eventueel gecombineerd zou kunnen worden met een limonadepost.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

## 5.6 Haveli (Samenleving)

In Haveli woont Shanti samen met de andere bewoners. In het dorp staan verschillende soorten huisjes, gemaakt van hout, stro en ander natuurlijk materiaal. In het midden van het dorp vind je een grote vlakte. Hier komen de mensen samen om te praten, te spelen of feest te vieren. Het dorp is er al heel lang, sommige huisjes zijn zelfs ouder dan de oudste bomen in de jungle. Hier bedenken ze dingen, maken ze plannen en trekken ze er op uit om de jungle te ontdekken. Hier lijkt alles mogelijk.

In Haveli is water net zo belangrijk als in de rest van de jungle. Aan de welpen de taak om te kijken hoe ze een nieuwe waterleiding kunnen maken in het dorp. Weten de welpen ook hoe ze water kunnen besparen?



### 1. Waterleiding maken

*Materiaal:*

- Rietjes
- Water
- Emmers
- Plakband
- Stevig papier

*Beschrijving van de activiteit*

De bewoners van het dorp halen hun water uit de rivier. Nu het water zo aan vervuild is, kunnen de bewoners het niet meer drinken. Van dat vuile water kunnen ze immers ziek worden. Hathi vertelt de welpen dat je niet alleen water kunt vinden in rivieren of meren, maar ook onder de grond. Met zijn slurf kan hij ruiken waar dat water ligt. Samen met Hathi gaan de welpen nu een waterleiding maken. Door rietjes met plakband aan elkaar te plakken, kunnen ze een lange buis maken. Als de buis lang genoeg is, leggen ze de ene kant van de buis in een lege emmer. In de andere kant van de buis steken ze een trechter die ze van stevig papier hebben gemaakt. Met een bekertje gieten ze langzaam water in de buis. Krijgen ze de emmer vol?



## 2. Water besparen

### *Materiaal:*

- Een lijst met veel vragen

### *Beschrijving van de activiteit*

Water is erg belangrijk in de samenleving. Zonder (schoon) water kun je niet leven. Helaas heeft niet iedereen de beschikking over voldoende en schoon water. Samen met Bagheera gaan de welpen kijken naar hun eigen watergebruik. Bagheera heeft hiervoor het aloude spel 'Ren je rot' uit de kast getrokken. Aan het einde van het speelveld staan drie vakken, Bagheera stelt een vraag en geeft daarbij drie mogelijke antwoorden. De welpen maken hun keuze door naar het vak te rennen waarvan zij denken dat het het goede antwoord is.

### Enkele voorbeeldvragen:

- Bij het tanden poetsen heb je water nodig om je mond te spoelen en je borstel schoon te maken.
  - A. Je laat de kraan lekker lopen en steekt je mond en de borstel er gewoon onder.
  - B. Je gebruikt een bekertje met water om je mond en borstel te spoelen en vult het bekertje bij als je meer water nodig hebt.
  - C. Je laat niet de hele tijd de kraan lopen, maar je doet de kraan pas open als je het water nodig hebt.
- Het is warm weer en je wilt dan graag lekker koud water drinken. Als je de kraan open draait, komt daar eerst lauwater uit en dat is niet lekker.
  - A. Je vult eerst een fles met het lauwater, zodat je daarna het koude water uit de kraan kunt drinken. De fles leg je dan in de koelkast, dan heb je lekker koud water voor later.
  - B. Je laat de kraan lekker lopen totdat er koud water uitkomt.
  - C. Je gaat gewoon naar de winkel en koopt daar een flesje koud water.
- Tijdens het zomerkamp heb je afwascorvee. Het is veel en vies.
  - A. Je spoelt eerst alle borden en mokken af met koud water en daarna was je het af in warm water.
  - B. Met een vochtige doek veeg je boven een afvalbak eerst alle etensresten van de borden af en daarna gebruik je het afwaswater.
  - C. Je gebruikt meteen het afwaswater, van de leiding krijg je toch wel weer schoon afwaswater.

## 3. Beschermers vs. vervuilers

### *Materiaal:*

- Kaartjes met afval

### *Beschrijving van de activiteit*

Mowgli is druk bezig geweest met van alles en nog wat en dat is te zien ook. Overal laat Mowgli zijn rommel achter. Een papiertje hier, een blikje daar. Bagheera is het zat en gaat Mowgli leren opruimen.

Dit spel kan het best met twee of meer nesten/subgroepjes gespeeld worden en je kunt dan ook twee speelrondes gebruiken in plaats van één, zodat je meer speeltijd hebt.

In het midden van speelveld is een grote cirkel uitgezet. Deze cirkel stelt een meertje of een poel voor. Ten oosten van deze poel ligt de post 'Recycle', ten westen de post 'Chemisch' en ten zuiden de post

'Afval'. In de poel liggen kaartjes met daarop voorwerpen die je in een vervuilde poel kunt vinden, zoals lege olieblikken, fietsen, plastic etc. Deze kaartjes liggen ook bij de posten, maar dan liggen bij de post 'Afval' kaartjes met bijvoorbeeld plastic, blik, etc, bij de post 'Recycle' kaartjes met fietsen, papier, etc. en bij de post 'Chemisch' kaartjes met olieblikken, batterijen, etc. De groep wordt in tweeën gedeeld. Eén groep brengt de kaartjes vanuit de poel naar de juiste post (zij zijn de beschermers), de andere groep haalt de kaartjes weg bij de posten en 'dump't' deze in de poel (zij zijn de vervuilers). Om het spannender te maken, zijn er twee tikkers. De ene tikker hoort bij de beschermers, de andere bij de vervuilers. Word je getikt door de beschermer, dan moet je eerst je kaartje weer terugbrengen naar de juiste post en moet je terug naar de poel, zodat je opnieuw kan beginnen. Word je getikt door de vervuiler, dan moet je je kaartje weer terugleggen in de poel en teruggaan naar een post om opnieuw te beginnen.

#### 4. Wat, waar, water?

*Materiaal:*

- Kaartjes met omschrijvingen van gebouwen, monumenten, parken, etc. die met water te maken hebben met een foto van het object erbij (zie voorbeelden hieronder)

*Beschrijving van de activiteit*

Water is erg belangrijk in ons leven, we kunnen niet zonder. In Nederland is er volop water, misschien zelfs wel teveel! Elke stad of dorp heeft wel enkele gebouwen, monumenten of parken die met water te maken hebben. Samen met Ikki ontdekken de welpen waar ze deze objecten in hun omgeving kunnen vinden.

Ikki heeft een aantal kaarten met daarop de naam van een gebouw, monument of park met daarbij een omschrijving waarvoor het object dient en wat water er mee te maken heeft. Om het wat makkelijker te maken, staat er ook een foto bij.

De groep wordt in tweeën gedeeld en het spel wordt als volgt gespeeld:

- Ronde 1: groep A geeft drie hints over het object dat op hun kaartje staat en groep B mag drie keer proberen te raden welk object er op het kaartje staat.
- Ronde 2: groep B mag drie vragen stellen, groep A mag alleen met 'ja' of 'nee' antwoorden.
- Ronde 3: groep B probeert nogmaals te raden.

Als groep B het juiste object heeft geraden, wisselen de groepen van rol. Heeft groep B het object niet weten te raden, dan mogen ze proberen het volgende object te raden.

Voorbeelden: de watertoren, de dorpsfontein, de visvijver, de dijk, de (jacht)haven, etc.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

#### 5.7 Emaarate ruïne (Internationaal)

De Emaarate ruïne is een mysterieuze plek in de jungle. Er worden vaak vreemde voorwerpen gevonden die reizigers uit de hele wereld hier hebben achtergelaten. Daarmee is het een internationale plek geworden.

Bij de Emaarate ruïne zijn vreemde voorwerpen van reizigers in het water beland, vaak door langsvarende boten. Weten de welpen uit welke landen



deze voorwerpen komen? En wanneer ze een vlag op een boot zien, weten ze dan ook uit welk land die komt? Daarna kunnen ze bootjes maken met vlaggen en versieringen die bij het land van die vlag horen.

### **1. Puzzel**

*Materiaal:*

- Puzzel van Europa, onderverdeeld in de landen met hierop de oceanen, zeeën, rivieren en meren van Europa.

*Beschrijving van de activiteit*

Oe weet dat er prachtige landschappen zijn in de wereld en wijst de welpen hierop. Ze heeft een puzzel van Europa met daarop ook de aangrenzende zeeën en oceanen en eventueel ook rivieren en meren. Zo kunnen de welpen leren hoeveel water er in Europa is en waar. Vraag de welpen ook waar ze heen gaan op vakantie en laat ze vanuit Nederland daarheen varen.

### **2. Regatta/Botenrace**

*Materiaal:*

- Bootjes, gemaakt van klompen met een plaatje van een scout uit een ander land
- Lint of touw om de banen voor de botenrace uit te zetten
- Flesjes waar je opdrachten in kunt doen (flessenpost)
- Kaartjes van landen met eventueel een vlag erbij (de welpen moeten hier hun boot bij zetten)

*Beschrijving van de activiteit*

Soms moet er snel door de jungle gereisd worden om ergens op tijd te komen. Zo ook nu: de bewoners van de jungle willen weten waar de mensen naar toe zijn, zodat Chil ze in de gaten kan houden en ze de jungle niet nog meer vervuilen. Dit wordt een soort wedstrijd. De welpen moeten proberen als eerste hun bootje over de eindstreep halen en moeten dan de opdracht doen die op het briefje in fles staat.

De welpen houden een race van bootjes uit verschillende landen, gemaakt van klompen met een zeil met daarop de vlag van een land. Aan de voorkant van de klomp maak je met een schroefoogje een touw vast met aan het eind een klosje. Je doet een wedstrijd door de welpen hun bootje naar zich toe te laten halen door het klosje op te winden. Ze mogen natuurlijk niet aan het touw te trekken. Je kunt de welpen nog extra een opdracht laten doen door kleine flesjes met flessenpost erin in het bootje te leggen. Heb je je boot over de eindstreep voer dan de opdracht uit die op het briefje in het flesje staat.

Als opdracht kun je de welpen hun boot bij het land laten zetten waar hun boot vandaan komt. Dit is dan te zien aan de vlag. Een vlag met een kangoeroe erop hoort bijvoorbeeld bij Australië en een vlag met een sinaasappel erop hoort bij Spanje.

### **3. Pantomime**

*Materiaal:*

- Kaartjes met daarop een zin/vraag die de welp moet uitvoeren



### *Beschrijving van de activiteit*

Vader Wolf kent veel verschillende talen, maar niet alle talen die overal ter wereld gesproken worden. Soms moet hij dan met gebaren praten door zijn poten en lichaam te gebruiken. Hij beeldt dan uit wat hij wil en zo praat hij met de anderen.

Kunnen de welpen dit ook? Laat de welpen een woord uitbeelden. Bijvoorbeeld: roeien, regenen of golven van de zee. Laat de andere welpen dit woord raden en het zo mogelijk in het Engels zeggen. Help de welpen zo nodig met tips voor het uitbeelden.

## **4. Liedjes zingen over water**

### *Materiaal:*

- Kaartjes met hierop de verschillende liedjes of een cd met hierop de verschillende liedjes, zodat de welpen kunnen luisteren en meezingen
- Flessen met verschillende hoeveelheden water
- Stokjes om de flessen te bespelen

### *Beschrijving van de activiteit*

In verschillende landen worden verschillende liedjes gezongen. Zo ook in de jungle. Hathi organiseert graag feesten uit andere landen en Malchi maakt graag muziek met flessen water. Zing met de welpen verschillende liedjes in verschillende talen over water en maak hier muziek bij met flessen water en een stokje. Bijvoorbeeld: 'Twee emmertjes water halen', 'Varen, varen' en 'Row row row your boat'. Je kunt ook nog bewegingen aanleren bij de liedjes.

Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

## **5.8 Wolvenhol (Veilig & Gezond)**

Het Wolvenhol is de plaats in de jungle waar men veilig is en aandacht besteed wordt aan de gezondheid. Omdat je niet kunt spelen of werken met een lege maag, is dit de uitgelezen plaats om wat te eten te krijgen.

In het Wolvenhol komen de welpen nog meer over het water te weten. Niet alleen dat het erg gezond is, maar ook dat het pas veilig is als het schoon is. Ze leren dus ook het water te zuiveren en er daarna iets lekkers van te maken.



### **1. Jammie Jacala**

#### *Materiaal:*

- Snijplankjes
- Aardappelmesjes
- Kartelmes om broodjes te halveren
- Smeermesjes
- Satéprikkers
- Bewerkt recept (zie volgende pagina)
- Print van bijlage 3 Schijf van vijf
- Kookstel\*
- Pan

- Juslepel
- Onderzetter
- Bekertjes
- Eventueel een jerrycan voor het water

#### *Ingrediënten:*

- Snoepkomkommertjes\*\* (één per kind)
- Plakken kaas (een halve plak per kind)
- Witte (mini)puntjes (een half puntje per kind)
- Satéprikkers (één per kind)
- Margarine
- Smeerkaas
- Thee
- Suiker

#### *Beschrijving van de activiteit*

Shanti en Mowgli zien Baloe een beetje sip op een steen zitten. Dat is nou niets voor hem. 'Ik ben kampioen in het overleven in de jungle, maar zonder schoon water, is dat onmogelijk', zucht Baloe. 'Drinken is nog belangrijker dan eten als je gezond wilt blijven.' Als Shanti en Mowgli vertellen wat er is gebeurd en dat ze alles op gaan lossen, springt Baloe weer vrolijk op. Hij verdwijnt naar zijn hol en komt even later met een papier in zijn hand terug. 'Met dorst en een lege maag wordt de zoektocht natuurlijk niets! We gaan een passende, gezonde snack maken en mijn laatste olie-vrije water koken, zodat we het veilig kunnen drinken. Maar wat is er nu toch met mijn recept gebeurd?'

Voordat de welpen aan de snack kunnen beginnen, moeten ze eerst het recept herstellen. Er zitten gekleurde 'olievlekken' op. De kleuren komen overeen met onderdelen van een schijf van vijf (bijlage 3 Schijf van vijf). Om de 'code' te kraken, moeten de welpen de ingrediënten op de juiste plaats van de schijf leggen. Vertel waar de schijf van vijf voor is (je hebt elke dag uit iedere punt iets nodig). Er zijn twee soorten kaas, maar in het recept is wel duidelijk wanneer er plakken kaas en wanneer er smeerkaas wordt bedoeld.

Recept (hier nog met de woorden in de gekleurde vlekken):

- Zet een pan op de kookplaat en doe voor elke welp in je groepje een beker **water** in de pan. Doe het deksel op de pan. Vraag de leiding om het vuur aan te zetten en om het uit te zetten als het water kookt. Hoe kan de leiding straks zien dat het **water** kookt? Als het **water** heeft gekookt, doet de leiding vast theezakjes in de pan en daarna mag deksel er weer op.
- Als jullie drie groepjes maken, kunnen de volgende drie stappen tegelijk worden gedaan:
  - We maken krokodilletjes van de **snoepkomkommertjes**. Maak voor de bek een sneetje in de voorkant en trek de uiteinden van het komkommertje voorzichtig een beetje van elkaar. Doop een satéprikker in de **smeerkaas** en prik daarmee oogjes in de krokodilletjes.
  - Snijd de **broodjes** doormidden, zodat je een bovenkant en een onderkant hebt. Smeer op elke helft **margarine** en **smeerkaas**.
  - Snijd de **kaasplakken** schuin doormidden. Vouw elke halve plak voorzichtig dubbel en prik een satéprikker door de punt. Vouw de plak nu weer een beetje open, zodat je een zeiltje krijgt.
- Prik in het midden van elk half **broodje** een zeiltje. Zet op ieder zeilbootje een krokodilletje.
- Haal het deksel van de pan, zonder je te branden. Waar komen al die druppels op het deksel vandaan?

- Zet de pan op een onderzetter op tafel.
- Zet de bekertjes naast de pan en doe voorzichtig met een juslepel thee in de bekers. Laat de bekers hierbij op tafel staan! Vul de bekertjes niet helemaal, zodat er nog wat koud water bij kan.

#### *Tips/alternatieven*

- Probeer de oudste en de jongste welpen over de werkzaamheden te verdelen. Laat de thee door één van de oudere welpen inschenken.

\*Als je het koken niet ziet zitten, verwerk dan limonade als drank in het recept.

\*\*Als een snoepkomkommertje per kind te duur is, kun je ook een half snoepkomkommertje per kind doen. Het krokodilletje heeft dan 'bek'.

## **2. Zuiver water**

#### *Materiaal:*

- Drie korte pionierpalen
- Drie theedoeken
- Schoongespoeld gras/bladeren
- Schoongespoeld zand
- Schoongespoelde houtskool uit het kampvuur
- Strandemmertje
- Vies water (eventueel een grote teil/ton om het water in te doen)
- Plastic bakjes
- Stopwatch
- Grote afbeelding van een doorsnede van een huis
- Kleurpotloden

#### *Beschrijving van de activiteit*

'Ik maak me een beetje zorgen over de mensen in het dorp', zegt Bagheera. 'Voor mensen is schoon water erg belangrijk om gezond en veilig te leven. Zij gebruiken water voor veel meer dan alleen maar om te drinken. Ook als er geen olie op het water ligt, maken mensen het water schoon. Ze zuiveren het. In het mensendorp hebben ze daar een toren voor. Waarom gaan jullie niet even kijken? Dan kunnen jullie gelijk even oefenen, voor als we straks zelf het water uit de jungle gaan zuiveren.'

Er hangt of ligt een grote afbeelding van de doorsnede van een huis. De welpen krijgen de uitdaging om zo snel mogelijk een emmer met schoon water naar de 'hut van Shanti's familie' te brengen. Ze krijgen als groep één pan en per persoon een plastic bakje. Met een waterzuiveringstoren (zie de omschrijving op de volgende pagina) kunnen ze het water zuiveren. De leiding neemt hun tijd op met een stopwatch. De tijd gaat lopen als het eerste vieze water is gepakt en stopt weer als er een volle emmer schoon water bij het 'huis' staat. Vraag de welpen of het water nu drinkbaar\* is. Daarna mogen de welpen kiezen waar hun water voor wordt gebruikt. Dat mogen ze in het huis erbij tekenen (bijvoorbeeld iemand die in bad gaat, iemand die op de wc zit of iemand die de afwas doet). Daarnaast schrijft de leiding de naam van de groep en de tijd die ze voor de opdracht nodig hadden.



### De waterzuiveringstoren

Maak een driepoot en hang hierin drie theedoeken als een soort hangmatjes. Leg in de onderste doek houtskool, in de middelste zand en in de bovenste gras of bladeren. Wees niet te zuinig met de hoeveelheden. Het vuile water gaat in de bovenste doek en wordt onderaan de toren weer opgevangen.



#### *Tips/alternatieven:*

- Op schoolplaten.com kan een voorbeeld worden gedownload van een volledig huis, of van verschillende kamers om in een groot, eenvoudig 'huis' te plakken:  
<http://www.schoolplaten.com/kleurplaten-de-delen-van-een-huis-c725.html>.
- In plaats van een afbeelding van een huis, kan er ook een poppen-/legohuis worden gebruikt waar de welpen een onderdeelje in zetten of veranderen (een bad, een wc, servies uit de gootsteen op tafel, etc.).

\*Het water is nog niet drinkbaar. Het moet op zijn minst nog worden gekookt om de bacteriën te doden. Water uit bijvoorbeeld de rivier is zelfs dan nog gevaarlijk, omdat er chemische ('giftige') stoffen in kunnen zitten.

### **3. Vissen naar veiligheid**

#### *Materiaal:*

- Groot landbouwzeil
- Vier scheerlijnen/touwen
- Vier haringen
- Puzzelkaarten (zie omschrijving, twee per groepje)
- Diverse voorwerpen die met waterveiligheid te maken hebben (zie omschrijving en Tips/alternatieven)

#### *Beschrijving van activiteit*

'Water is goed voor ons, maar kent ook vele gevaren', zegt Raksha. 'Als je niet weet hoe je veilig bij het water en bij de motorboot kunt zijn, ben je niet Waterproof. Dan kun je het water niet zuiveren en kun je niet naar de motorboot toe.'

De welpen worden in twee subgroepjes verdeeld. Elk subgroepje krijgt een papier met een aantal afbeeldingen die met gevaar of veiligheid in, op of rondom het water te maken hebben. Bij ieder plaatje hoort een voorwerp. Deze voorwerpen liggen 'onder water' (een groot landbouwzeil, aan de grond bevestigd met touwen en haringen) en bevatten ieder een letter. Welk subgroepje vindt als eerste het verborgen woord door de letters onder de juiste plaatjes te schrijven? Ieder subgroepje mag altijd maar één groepslid onder en één voorwerp boven het zeil hebben. Als ze toch twee voorwerpen tegelijkertijd boven het zeil hebben, mag de tegenpartij er één afpakken. Voor hen telt de regel dan even niet totdat ze een nieuw voorwerp gaan halen.

#### *Tips/alternatieven:*

- Voorbeelden van combinaties voor plaatjes en voorwerpen:
  - Iemand op een boot – zwemvest.
  - Badmeester – fluitje.
  - Strand met ruwe zee – rode vlag.

- Kind dat zwemt – zwemdiploma.
  - Kustwacht/drenkeling – helikoptertje/reddingsboei.
  - Open brug – rood stoplicht.
  - Iemand die in een ondiep zwembad wil duiken – ‘Verboden te duiken’-bordje.
  - Ondergelopen kelder – brandweerautootje/-helm.
- Deze activiteit kan deels echt in of om het water worden gespeeld. Laat de voorwerpen in een (zelf gebouwd) zwembad drijven. Als je het echt in het water speelt, bevestig de voorwerpen dan met lijnen aan een punt op het land (steiger, paaltjes) en gooi ze in het water. Laat de welpen ze aan de touwen binnenhalen.

#### 4. Brandbaar

##### *Materiaal:*

- Fakkels van karton
- Vijftien hoepels/touwen
- Vijftien ondoorzichtige, hoge emmers
- Dertien lege verpakkingen van brandbare stoffen\*
- Plakband
- Afzetlint/pionnen

##### *Beschrijving van de activiteit*

Shanti heeft een fakkel gehaald. De rode bloem kan wel eens van pas kan komen bij de zoektocht. ‘Kijk’, zegt Mowgli. ‘Daar drijft een rare fles in het water. Er staat een klein vlammetje op.’ ‘Stop!’ zegt een strenge stem. Het is Hathi. ‘Vuur in de buurt van olie is levensgevaarlijk! Je moet het zo snel mogelijk doven!’ ‘Waarom blus jij het niet met je slurf?’ zegt Mowgli. ‘Dan moet ik eerst water pakken en daar ligt olie op’, antwoordt Hathi. ‘Olie en vuur gaan niet samen, maar olie, vuur en water is nog erger! Die fles komt vast van de motorboot en dat vlammetje betekent dat het snel in brand vliegt.’

Iedere welp krijgt een ‘rode bloem’ (fakkel van karton) om te doven. Hiervoor moeten ze zo snel mogelijk schoon water zien te vinden. Verspreid over een ruim, afgezet speelveld (ongeveer 40 m<sup>2</sup>) bevinden zich vijftien cirkels met in het midden een ondoorzichtige emmer. In de meeste emmers staat een lege verpakking van een brandbare stof\*. Als een welp in zo’n cirkel stapt, is hij of zij af en gaat in de cirkel zitten. Er zijn twee cirkels met lege emmers. Iedere welp die zijn fakkel in zo’n emmer heeft ‘geblust’, laat zijn fakkel achter en wordt tikker. Vanaf dan mag hij of zij welpen met een fakkel aftikken. Wie is afgetikt, ligt uit het spel. Hoeveel welpen lukt het om hun fakkel te doven? Het spel is voorbij als er geen welpen met fakkels meer in het spel zijn.

##### *Tips/alternatieven:*

- Zorg dat de cirkels niet zó groot zijn dat de kleinste welpen de bodem van de emmer niet van buiten de cirkel kunnen zien.
- Maak de fakkels zo dat ze niet boven de emmers uitkomen nadat ze zijn ‘gedoofd’.

\*Als je echte verpakkingen niet ziet zitten, kun je die eventueel vervangen door een ‘brandbaar’-icoontje op de bodem van de emmers of op lege flessen te plakken.



Aan het einde van de activiteiten op dit speelveld, ontvangen de welpen een stukje van het filter.

**Tip: kijk voor meer inspiratie met betrekking tot activiteiten ook eens in de activiteitenbank op [www.scouting.nl/activiteitenbank](http://www.scouting.nl/activiteitenbank).**

## Bijlage 1: Checklist organisatie Jungledag

Hieronder volgt een checklist die je naar eigen wens kunt gebruiken. Waarschijnlijk heb je als regio nog wel meer punten die je graag van te voren geregeld wilt zien. De acties zijn ingedeeld in voor, tijdens en na de Jungledag. De onderwerpen locatie, programma, financiën en organisatie komen hierin naar voren.

Je kunt deze checklist ook als Excel-document downloaden via *Mijn Scouting* op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl). Klik hiervoor op Spel – Welpen.

### Opzetten

Actie	Wie?	✓
Is de Jungledag een agendapunt op het regiospeltakoverleg? (of een ander regio-overleg voor welpen)		
Is er een datum en locatie vastgesteld? (schoolvakanties, overige (regio-/groeps)activiteiten)		
Bij wie ligt de verantwoording van de organisatie? (regiocoördinator, een groep of iemand/iets anders)		
Is er een vervolgoverleg gepland om verdere afspraken te maken voor de Jungledag?		
Is er een agenda opgesteld voor het vervolgoverleg?		

### Voor de Jungledag

Actie	Wie?	✓
<b>Verantwoordelijkheden</b>		
Is vastgesteld wie of welke rechtspersoon verantwoordelijk is voor de totale organisatie? (groep/regio?)		
Is vastgesteld welke groepen meedoen/bijdragen?		
Is vastgesteld wie verantwoordelijk is voor de financiën?		
Is vastgesteld hoe besluiten worden genomen en door wie?		
Is vastgesteld wie notulen maakt en verspreidt?		
<b>Agendapunten</b>		
Evaluatie vorige (regionale) Jungledag		
Organisatie opzet (werkgroep/afvaardiging groepen e.a.)		
Is vastgesteld hoe de communicatie verloopt?		
<b>Locatie</b>		
<b>Programma</b>		
<b>Financiën</b>		
<b>Organisatie</b>		
Dagindeling en tijdschema Jungledag zelf		
Verloop samenwerking: hoe om te gaan met knelpunten?		
<b>Planning in de komende periode</b>		
Wie maakt een plan B? (ziekte, weersomstandigheden, uitvallen apparatuur etc.)		
Is er een actuele adressenlijst gemaakt?		
Is de taakverdeling opgesteld?		
Is er een evaluatiemethode bepaald?		
<b>Taakverdeling</b>		
Is er een overzicht hoeveel medewerkers er nodig zijn?		
Is er een takenoverzicht voor alle medewerkers?		



Is alle kennis/deskundigheid aanwezig, is er hulp nodig van buitenaf?		
Zijn er afspraken gemaakt over uitbesteden van taken?		
Wie coördineert op de dag zelf?		
<b>Locatie</b>		
Zijn de accommodatie en de mogelijkheden/beperkingen daarbij bekend?		
Zijn er parkeerproblemen op de locatie?		
Zijn er voldoende sanitaire voorzieningen op de locatie?		
Is de energievoorziening voldoende? (voorkom doorgeslagen stoppen)		
Is er een terreinindeling gemaakt?		
<b>Programma</b>		
Wie is verantwoordelijk voor de inhoud en kwaliteit van het programma?		
Komt het thema/verhaal tot uiting in het programma?		
Is duidelijk hoe het programma eruit ziet?		
Is duidelijk wie welke activiteiten organiseert?		
Is duidelijk wie de opening en sluiting verzorgt?		
Is duidelijk welke materialen er nodig zijn voor de activiteiten en wie deze regelt?		
<b>Financiën</b>		
Welke financiële afspraken zijn er gemaakt? (voorschieten, declareren, aankoopbeslissingen, vergoedingen etc.)		
Is er sponsoring? Zijn hier afspraken over gemaakt?		
Is de begroting sluitend?		
Staat het aantal deelnemers vast?		
Komen de financiën overeen met het draaiboek?		
Hebben alle deelnemers betaald?		
Welke aankopen moeten er gedaan worden?		
<b>Organisatie</b>		
Zijn alle deelnemers ingeschreven?		
Staan alle afspraken op papier?		
Is de bewegwijzering geregeld?		
Is duidelijk welke materialen er verzorgd moeten worden?		
Is duidelijk wie de materialen verzorgt?		
Is het draaiboek klaar?		
Zijn er vergunningen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er (aanvullende) verzekeringen nodig? Zijn deze geregeld?		
Zijn er afspraken gemaakt met bedrijven? (bijvoorbeeld bij verhuur)		
Is er voldoende koffie/thee voor de medewerkers?		
Is er drinken voor de kinderen nodig? Is dit geregeld?		
Zijn alle deelnemende groepen op de hoogte van de dagindeling en organisatie?		
Zijn er afspraken over het uitnodigen van invloedrijke personen gemaakt?		
Wie doet dit?		
Zijn er afspraken over media gemaakt? Wie doet dit?		
<b>Risico's</b>		
Is duidelijk wie de regie heeft in geval van calamiteiten?		
Is er EHBO/BHV geregeld?		
Is duidelijk wie er aanwezig zijn op de Jungledag? (i.v.m. ontruiming)		
Is er een ontruimingsplan?		

Is duidelijk wat er gedaan wordt met bijzondere weersomstandigheden? (zware regen, hitte etc.)		
Hoe gaat de (thema)aankleding van de activiteiten eruitzien? Wie regelt dit?		

### Tijdens de Jungledag

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	✓
Kom je met alle leiding van te voren bijeen om de laatste punten door te nemen?		
Is iedereen bekend met het draaiboek?		
Staan alle materialen klaar op de juiste plek?		
<b>Na aankomst welpen</b>		
Zijn alle deelnemers aanwezig?		
Verloopt het wisselen van activiteiten goed?		
Verloopt het oplossen van problemen goed?		
Wordt de tijdsplanning aangehouden?		
Hebben welpen, leiding en organisatie het naar hun zin?		
<b>Na vertrek welpen</b>		
Zijn alle materialen opgeruimd en terug bij de juiste eigenaar?		
Zijn alle sanitaire voorzieningen schoongemaakt?		
Wordt de locatie schoon en netjes achtergelaten?		
Wordt er nog nabesproken met leiding en/of organisatie?		
Zijn alle medewerkers bedankt?		

### Na de Jungledag

<i>Actie</i>	<i>Wie ?</i>	✓
Is er een evaluatie gepland?		
Zijn de financiën afgerond?		

## Bijlage 2: Voorbeelduitnodiging overleg Jungledag

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

Datum: ..... - ..... - .....

Betreft: Uitnodiging overleg Jungledag 2014

Beste scout,

*Graag nodigen we je uit voor een eerste informatieavond voor het opzetten van de Jungledag 2014.*

*Deze bijeenkomst vindt plaats op:*

[dag], [datum], [tijd]

[locatie]

Op deze avond treffen we de eerste voorbereidingen voor het komende regiospel. Deze avond kun je alvast kennismaken met het thema 'Waterproof'. De rode draad van deze Jungledag is het oplossen van de vervuiling in de Talaab poel. Deze vervuiling is veroorzaakt door een aantal schatzoekers. Om de vervuiling op te lossen, moeten de welpen een waterfilter bouwen. In de jungle doen de welpen allerlei activiteiten om meer over water te weten te komen en onderdelen voor het filter te verzamelen.

Op deze avond verdelen we de taken voor de organisatie van de Jungledag. Dit willen we zo eerlijk mogelijk doen, zodat iedere groep iets voorbereidt.

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

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

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

Heb je nog vragen, dan kun je altijd contact opnemen met de coördinator.

Met vriendelijke groet,  
namens het activiteitenteam welpen,

[Naam coördinator welpen]

[E-mail]

[Telefoonnummer]











**Scouting**

tel  
e-mail  
web

*Scouting Nederland is de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland. Scouting zorgt voor een leuke en spannende vrijetijdsbesteding. De vereniging biedt ieder kind een veilige en leerzame speelomgeving en biedt uitdagende activiteiten voor jongeren.*

**Scouting Nederland**  
Postbus 210 • 3830 AM Leusden  
+31 (0)33 496 09 11  
info@scouting.nl  
www.scouting.nl