

De grote reis

Nieuwe vrienden!



Regio Neder - Veluwe

Bij het begin

Voor je ligt het draaiboek voor het Bever-/Welpen najaarsspel 2010 "De grote reis – nieuwe vrienden!" Dit jaar vieren we samen het 100 jarig bestaan van Scouting in Nederland. Tijdens alle feestelijkheden stond de nieuwe spelvisie SCOUTS maar ook het vernieuwde spelaanbod centraal. Tijdens dit najaarsspel voor alle Bevers en Welpen uit de Regio Neder Veluwe willen we hier verder invulling aan geven.

Vernieuwd spelaanbod Bevers

Voor de Bevers is er een nieuw thema ontwikkeld, geschikt voor zowel jongens als meisjes. De vernieuwing van het thema heeft een aantal redenen. Het oude thema was niet meer herkenbaar voor Bevers en kende te veel figuren. Voor leiding was het daarnaast verwarrend dat leidinggevendenden ook dieren konden zijn. Ook kende het thema geen samenhangend verhaal van het begin tot het einde. Met het nieuwe thema is gekozen voor een thema dat beter past bij de leeftijdsgroep waarbij rekening is gehouden met de leerlijn die de jeugdleden doorlopen. Zo worden de Bevers nu beter voorbereid op de Welpen. Ook worden de Bevers voortaan spelenderwijs meer bekend gemaakt met de Scoutingvaardigheden. In het nieuwe verhaal komen diepere betekenissen aan bod, bijvoorbeeld goed en kwaad. Het vernieuwde thema biedt leiding daarmee veel mogelijkheden om deze onderwerpen binnen het thema te behandelen.

De Bevers gaan verhuizen van Huize Hotsjietonia naar het dorp Hotsjietonia. In het vernieuwde Hotsjietonia-thema beleven de jeugdleden samen met het kind Stuiter geweldige avonturen waarbij het dorp veel mogelijkheden biedt voor nieuwe en uitdagende scouting activiteiten. In het dorp woont een beperkt aantal spelfiguren: naast Stuiter, zijn er tien figuren die in koppels terug komen in de verhalen. De figuren zijn duidelijk in karakter en allemaal menselijk. Elke figuur heeft zijn of haar favoriete spellen om te spelen. Het programma wat bij het thema wordt aangeboden is gebaseerd op de spelvisie SCOUTS en de 8 activiteitsgebieden (dat waren er vroeger 4 voor bevers) die Scouting onderscheid (zie verder). Spelenderwijs maken Bevers zo kennis met het Scoutingspel. Bevers kunnen niet met alle, maar wel met zoveel mogelijk, elementen van SCOUTS meedoen.

Verandering thematiek 7-11 jarigen

Voor de leeftijdsgroep 7-11 jaar kenden we tot nu toe vier thema's: Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters. Uit statistische gegevens, onderzoeksresultaten en bevindingen van teamleiders blijkt dat deze thema's vooral gebruikt werden als het ging om de 'aankleding' van een programma. Bijvoorbeeld bij de namen van de leiding, de inrichting van het lokaal of het openen en sluiten van een opkomst. Het doen van activiteiten in het thema werd niet veel gedaan. Het spelen volgens een bepaald thema is echter wel belangrijk bij Scouting. Het sluit namelijk aan bij de belevingswereld van kinderen en het prikkelt de fantasie. Daarnaast maakt spelen in een thema het mogelijk om op een speelse manier een diepere laag aan te brengen in de activiteiten. Om het spelen in een thema te bevorderen, is voor het vernieuwde spelaanbod voor de leeftijdsgroep 7 tot 11 jaar daarom gekozen voor één thema, gebaseerd op het Jungleboek. Dit thema heeft een sterke verhaallijn en is goed toepasbaar. Het biedt voldoende structuur en handvatten voor leiding en tegelijkertijd is er voldoende ruimte voor eigen creativiteit. Het Jungleboek-thema is vernieuwd, zodat het bij deze tijd past en geschikt is voor jongens en meisjes en land-, water- en luchtgroepen. Voor de duidelijkheid en om de eenheid te bewaken, is ook gekozen voor één naam voor de gehele speltak: de Welpen. Alle Dolfijnen, Esta's en Kabouters heten vanaf 1 september 2010 dan ook Welpen.

In het vernieuwde Jungleboek-thema beleven de jeugdleden de jungleavonturen samen met Mowgli en Shanti. Zij nemen de jeugdleden mee de jungle in en spelen hier spannende en uitdagende activiteiten. Door de toevoeging van het figuur Shanti kunnen ook meisjes zich goed identificeren met het nieuwe thema. Naast Mowgli en Shanti leren ze tal van junglefiguren kennen. Voor zowel water-, lucht- als landgeoriënteerde groepen zijn er herkenbare dierenfiguren te ontdekken. Zo kan elke groep op zijn eigen manier de activiteiten invullen binnen het vernieuwde thema. Voor Kabouters, Dolfijnen en Esta's betekent het spelen in een nieuw thema veel verandering. Ook de namen zijn veranderd: je eigen leidingnaam past niet meer in het thema en je speltak heet nu een horde. Voor welpen verandert er ook het een en ander. Zo zijn er nieuwe verhalen, nieuwe figuren en zijn er

bijvoorbeeld geen jachtgebieden meer. De activiteiten in de jungle worden gespeeld samen met de junglefiguren, elk figuur heeft een eigen karakter en favoriete spellen om te spelen. Op de nieuwe junglekaart zijn acht activiteitengebieden te vinden, die allemaal iets uitdagends en verrassends te bieden hebben. De verschillende gebieden brengen variatie in het programma dat net als bij de Bevers is gebaseerd op de spelvisie SCOUTS.

Spelvisie SCOUTS

De basis van het Scoutingspel is en blijft het gedachtegoed van Baden-Powell. In de kern is dat het ontwikkelen van jeugd en jongeren door middel van een plezierige vrijetijdsbesteding. Over de hele wereld passen Scoutinggroepen dit gedachtegoed nog wekelijks toe in geweldige Scoutingactiviteiten. Daar verandert niets aan. Wat wel verandert, is de visie op Scouting. Wij kijken 100 jaar later anders tegen de woorden van Baden-Powell aan. In het kader van het vernieuwingstraject 2010 is de spelvisie op Scouting opnieuw geformuleerd in SCOUTS. Een nieuwe tekst, een herkenbare inhoud.

Waar staan de elementen van SCOUTS voor?

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

Staat voor de betrokkenheid die we als scouts hebben met de maatschappij, voor de onderlinge verbondenheid die we als scouts over de hele wereld met elkaar voelen en voor het internationale aspect binnen Scouting.

Code en traditie zijn onze basis, de wet en belofte onze waarde.

Staat voor onze normen en waarden (onze 'spelregels'), onze ceremoniën, dat Scouting een fundament heeft, en de bezinning op wat en waarom je de dingen doet.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur.

Staat voor buitenleven, de natuur niet alleen als de omgeving waarin we ons spel spelen, maar ook als opvoedende waarde.

Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts.

Staat voor de persoonlijke ontwikkeling van scouts. Scouting is niet alleen een plezierige vrijetijdsbesteding, het biedt ook mogelijkheden om jezelf te ontwikkelen, steeds weer je grenzen te verleggen.

Teamgevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar.

Staat voor het werken in subgroepen (oud leert jong), de toenemende zelfstandigheid van de jeugdeden en afnemende begeleiding in de verschillende speltakken.

Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten.

Staat voor het scoutingspel zelf, de veelzijdigheid erin, de thematiek en het aanspreken op de creativiteit (zowel in fantasie als het creatief zijn in oplossingen bijvoorbeeld).

In deze spelvisie wordt weergegeven wat de kern is van het Scoutingprogramma en hoe we het Scoutingspel spelen.

Beschrijving activiteitengebieden

Om voor variatie in het programma te zorgen, werken we met activiteitengebieden. In het nieuwe spelaanbod zijn er acht activiteitengebieden, deze zijn voor elke speltak dezelfde:

- 1) Uitdagende scouting technieken
- 2) Expressie
- 3) Sport & Spel
- 4) Buitenleven
- 5) Internationaal
- 6) Samenleving
- 7) Identiteit
- 8) Veilig & Gezond

In Hotsjietonia vind je deze acht activiteitengebieden terug in de huizen van de bewoners. Deze staan in een bepaald activiteitengebied. In de jungle vind je deze acht activiteitengebieden ook terug op verschillende plekken in de jungle. Overigens zijn de

themafiguren zelf niet aan één activiteitengebied gekoppeld, je kunt met de dieren op alle plaatsen in de jungle een activiteit gaan doen.

De grote reis – nieuwe vrienden!

Het jubileumjaar zit er bijna op. Zoals hierboven beschreven hebben we binnen Scouting een nieuwe spelvisie, acht nieuwe activiteitengebieden en een vernieuwd spelaanbod voor zowel de Bevers als voor de Welpen waar we de komende jaren weer mee vooruit kunnen. Tijdens het najaarsspel 2010 willen we dan ook afscheid nemen van de oude thema's en het jubileumjaar samen met de nieuwe themafiguren feestelijk afsluiten. Voor de allerlaatste keer worden alle Bevers, Dolfijnen, Welpen, Esta's, Kabouters en de BE uit de Regio Neder Veluwe in de oude vorm uitgenodigd om het najaarsspel te spelen. Zoals gebruikelijk spelen we het najaarsspel ook deze keer weer op een binnenlocatie zodat ook al is het regenachtig het spel gewoon door kan gaan.

Dit jaar draait het spel voor de Bevers om de grote reis die de bewoners van het huis Hotsjietonia gaan maken en de nieuwe vrienden die ze daarvoor terug krijgen. De Bevers nemen afscheid van Lange Doener, Frederik Scheuremaar, Pompedomp, Hippe Springveer en de andere bewoners van het huis Hotsjietonia die besluiten op wereldreis te gaan als ze een brief van Willem Wereldwijd ontvangen. Wel zitten ze met het dilemma dat ze de Bevers niet in de steek willen laten. Gelukkig ontmoeten ze Sterre en Steven Stroom die de Bevers mee nemen naar het dorp Hotsjietonia om daar het jubileumjaar van Scouting te vieren. In het dorp Hotsjietonia ontmoeten de Bevers heel veel nieuwe vrienden!

Ook de Dolfijnen, Esta's, Kabouters en de BE gaan op reis. Het 100 jarig bestaan van Scouting in Nederland moet gevierd worden en waar kan dat nu beter dan in de jungle? Tenminste dat vinden de junglebewoners. Tijdens een vergadering rond de raadsrots besluiten zij dat niet alleen de Welpen het jubileumfeest moeten vieren maar dat alle kinderen uit de Regio Neder Veluwe moeten worden uitgenodigd. Een aantal junglebewoners verlaat de jungle om deze kinderen te halen en ze mee te nemen op de grote reis naar de jungle. Alle Kabouters worden meegenomen vanuit Bambilië, alle Esta's verlaten via Toegang tot Toegang het plaatsje Pals en alle Dolfijnen maken de grote oversteek vanaf Dolfijneneiland. Samen met de BE komen zij na een lange reis aan in de Jungle waar ze kennis maken met hun nieuwe vrienden, de junglebewoners. Samen met hen vieren zij het eeuwfeest van Scouting.

We wensen je heel veel plezier met het verder lezen van deze spelmap en de voorbereidingen voor het Bever-/Welpen najaarsspel 2010!

Tot 6 november!

De grote reis

Nieuwe vrienden!
Bever-/Welpen najaarsspel 2010

Wat? Bever-/Welpen najaarsspel 2010
Waar? Sporthal Rembrandt, Rembrandtlaan 2 te Veenendaal
Wanneer? Zaterdag 6 november 2010 van 14.00 tot 16.00 uur
Wie? Alle Bevers en Welpen uit de Regio Neder Veluwe

Dagindeling

13.45 uur Aankomst groepen
13.55 uur Iedereen aanwezig
14.00 uur Opening en speluitleg
14.15 uur Start spel
15.45 uur Einde spel / verzamelen
15.50 uur Sluiting
16.00 uur Einde en vertrek

Vooraf

Daar we deze speldag met een groot aantal deelnemers spelen is het belangrijk dat iedereen zich houdt aan tijden en de regels zoals deze zijn weggeschreven in dit draaiboek.

Daarnaast is het belangrijk onderstaande wet/motto goed in de 'oren te knopen' .

Welpen:	<i>Een Welp speelt samen met anderen in de jungle. Een Welp is eerlijk, vriendelijk en zet door. Een Welp zorgt goed voor de natuur.</i>
----------------	---

Bevers:	<i>SAMEN SPELEN, SAMEN DOEN!</i>
----------------	---

Voor de leiding (lees dit goed!):

- In de sporthal mag alleen op gymschoenen gelopen worden. Zwarte zolen zijn uit den boze!!! En... op sokken lopen is NIET toegestaan, dan blote voeten!!!
- Leiding heeft vooraf, dus voor aankomst de kinderen in groepjes ingedeeld aan de hand van de vooraf via de mail ontvangen groepsindeling. Tevens is van te voren bepaald welke leiding met welk groepje mee loopt.
- De leiding die de groepjes begeleidt weet in welk speelveld hij of zij moet starten.
- Teamleider/contactpersoon heeft alle individuele deelnemers uiterlijk 23 oktober 2010 ingevoerd via Shanti zodat de organisatie vooraf alle informatie heeft van de deelnemers mochten er zich calamiteiten voordoen. Tevens is dit van belang voor de indeling van de groepen tijdens de speldag zelf.
- Ieder groepje wordt door minimaal één eigen leiding begeleid.
- Alle leiding is mede verantwoordelijk voor alle kinderen en geeft uit dien hoofde ook leiding aan alle kinderen.
- Leiding moet vooraf de eigen kinderen goed informeren over de regels die tijdens de speldag van toepassing zijn. De wet zoals hierboven geformuleerd is heel belangrijk om met elkaar een fijne middag te hebben.
- We vragen de speltakken om zich beschikbaar te stellen om te helpen met het maken van decorstukken, te helpen met opbouw en afbraak of mee te doen met de opening en sluiting. Aanmelden via Shanti.
- Kinderen en leiding zijn komen allemaal in uniform naar de speldag.
- Wij zorgen voor pakjes drinken en een versnapering tijdens de speldag. Let op dat het afval netjes wordt ingenomen.

Voor de kinderen (Maak hier vooraf duidelijke afspraken over met de kinderen):

- De wet van vandaag is de wet zoals hierboven aangegeven.
- Alle kinderen dragen tijdens het spel naamkaartjes.
- Kinderen blijven ten alle tijden bij het eigen groepje.



Aan alle Bevers, Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters
uit de Regio Neder Veluwe

Veenendaal, 29 september 2010

Betreft: Uitnodiging afsluiting eeuwfeest

Beste Bevers, Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters,

Wij zijn Liesbeth, John, Edwin, Janneke, Marleen en Margreet en zitten net als jullie op Scouting. Twee maal per jaar organiseren wij als regioteam voor jullie een leuke speldag.

Zoals jullie waarschijnlijk wel weten bestaat Scouting dit jaar 100 jaar in Nederland. "Leuk!", zullen jullie denken, "Maar dat hebben we toch allang gevierd? Dat klopt, het afgelopen jaar heeft vol gestaan van de activiteiten. De Bever-doe-dag in Amersfoort, de Scouts2day in Utrecht en misschien ben je naar de JubJam geweest deze zomer. Of wellicht heb je binnen je eigen Scoutinggroep aan een leuke activiteit gedaan om het eeuwfeest te vieren. Heb je het allemaal gemist of heb je alweer zin in een feestje? Op zaterdag 6 september 2010 willen wij samen met jou het feestjaar feestelijk afsluiten. Jij komt toch ook?

Als jullie ook komen laat ons dat dan weten. Jullie worden om 13.45 uur verwacht in Sporthal Rembrandt, Rembrandtlaan 2 te Veenendaal.

Tot uiterlijk 16 oktober kun je je aanmelden via [Scouts Online](#)

We hopen jullie allemaal te zien!

Met vriendelijke groet,
Regio Neder Veluwe

Liesbeth, John, Edwin, Janneke, Marleen en Margreet

Themaverhaal 'De grote reis – nieuwe vrienden'

Bevers

Op een gure herfstdag zitten Pompedomp, Lappezak en Frederik Scheurema samen met Lange Doener bij een heerlijk haardvuur in huize Hotsjietonia. Bij het vuur genieten ze met z'n allen van een beker warme chocolademelk. Ze luisteren aandachtig naar een spannend verhaal van Lange Doener. Plotseling horen ze de brievenbus kletteren. Even later komt Hippe Springveer de kamer binnen gestormd. "Een brief, een brief, we hebben een brief met een vreemde postzegel!". Hippe wil de brief aan Lange Doener overhandigen maar zonder het te vragen grijpt Frederik de brief uit de handen van Hippe. "Nee Frederik, geef die brief onmiddellijk terug!" Lange Doener grijpt net mis en vallen een paar foto's op de grond. Op elke foto staat Willem Wereldwijd met een paar kinderen te lachen en te zwaaien. Frederik pakt een foto op en leest op de achterkant: "Groeten aan iedereen in Hotsjietonia van de kinderen uit Mexico." Op een andere staat: "Komen jullie ook eens op bezoek? De kinderen uit China!"

"Dit is een nieuwe brief van Willem Wereldwijd." Zegt Frederik Scheurema blij. "Die kun je ons wel voorlezen, Lange Doener!" roept Pompedomp. Plotseling rent Frederik Scheurema met de brief naar buiten. Lange Doener gaat er vlug achteraan. Stel je voor dat Frederik de brief verscheurt. Nog net op tijd krijgt Lange Doener de brief te pakken.

Even later is de rust terug gekeerd in huize Hotsjietonia en zit iedereen weer rond de open haard. Lange Doener leest de brief voor. Willem Wereldwijd schrijft over alle spannende avonturen die hij met kinderen uit verschillende landen heeft beleefd en sluit af met: "En dus lijkt het me een geweldig idee als jullie allemaal met mij op reis willen om alle kinderen in de wereld te bezoeken. Groeten van Willem Wereldwijd."

Lange Doener legt de brief neer en kijkt er ernstig bij. Ook de anderen zijn er stil van. Ze weten even niet wat ze moeten zeggen. "Ik zou best willen gaan" zegt Hippe als eerste. "We zouden allemaal we mee op wereldreis willen om nieuwe spannende avonturen te beleven, maar dat duurt vast heel erg lang." zegt Pompedomp.

"Willem Wereldwijd is soms jaren achter elkaar op reis. Waar moeten de Bevers dan elke zaterdag spelen?" "Precies." zegt Lange Doener. "Die kunnen we niet zomaar in de steek laten. Zeker nu niet. Dit is een feestjaar. Scouting bestaat 100 jaar en de Bevers komen al 25 jaar bij ons in huize Hotsjietonia spelen." "Ik voel me helemaal niet zo feestelijk." zegt Lappezak somber. "Laten we er even over nadenken." besluit Lange Doener.

Welpen

Het is een drukte van belang in de jungle. Alle dieren zijn druk bezig om hun hol of nest schoon te maken. Ook poetsen ze zichzelf nog eens extra op! Want weet je..., wanneer het volle maan is het net of je vacht nog mooier glimt als hij al doet!

En... vannacht is het volle maan! Dan is er weer een vergadering rond de raadsrots. Akela vraagt dan aan de wolvenorde wat ze hebben beleefd of er wordt een spannend verhaal verteld of de welpen worden "getraind" in allerlei vaardigheden. Het is steeds weer spannend!! Ook de dieren die geen lid zijn van de horde zoals Baloe, Bagheerha, Hathi en Chil zijn regelmatig bij de vergadering. Ook zij vertellen hun avonturen. Soms maken ze plannen met elkaar, bijvoorbeeld wanneer ze een feest zullen houden, of bedenken ze een plan voor een junglejacht.

Kijk, de zon gaat al onder. Alle welpen trekken zich terug in hun nest en wachten tot het helemaal donker is geworden. Voor sommige welpen duurt het wachten wel heel erg lang... "YALAH!...!!!" daar schalt de kreet van Akela door de jungle. Het teken voor de welpen dat ze naar de raadsrots mogen gaan. "YALAH!...!" hoor je uit de welpenkelen en ze rennen zo vlug mogelijk naar de raadsrots.

Wanneer alle dieren zich rond de raadsrots hebben verzameld gaat Akela staan en heet de dieren welkom. Hij vraagt wat ze deze keer weer hebben beleefd. Natuurlijk is er weer veel te vertellen. Als Baloe aan de beurt is om zijn verhaal te doen herinnert hij de aanwezigen aan het 100 jarig bestaan van Scouting in Nederland. Het lijkt hem geweldig een feest voor te

organiseren voor alle Welpen uit de regio Neder Veluwe. Iedereen is erg enthousiast! Er worden druk afspraken gemaakt over wie wat gaat voorbereiden. Baghera onderbreekt de gesprekken en geeft aan dat er behalve Welpen ook Kabouters, Dolfijnen en Esta's op Scouting zitten binnen de regio Neder Veluwe. Hij stelt voor ook hen uit te nodigen voor het feest in de jungle. Besloten wordt een aantal jungle bewoners op reis te sturen naar Bambillie, het stadje Pals en Dolfijneneiland om iedereen uit te nodigen naar de jungle te komen. Het wordt vast en zeker een geweldig feest!

Globale opzet van het programma

Alle Bevers, Welpen, Esta's, Kabouters en Dolfijnen uit de Regio Neder Veluwe zijn uitgenodigd door het Regioteam om samen met hen het eeuwfeest van Scouting feestelijk af te sluiten. Tijdens alle feestelijkheden het afgelopen jaar stond de nieuwe spelvisie SCOUTS maar ook het vernieuwde spelaanbod centraal. Tijdens dit najaarsspel voor alle Bevers en Welpen uit de Regio Neder Veluwe zullen we afscheid nemen van de oude thema's en op reis gaan naar de nieuwe spelgebieden voor Bevers en Welpen. Tijdens de speldag zullen de kinderen kennismaken met de acht activiteitengebieden en de nieuwe themafiguren.

Tijdens de gezamenlijke opening in Sporthal Rembrandt, Rembrandtlaan 2 te Veenendaal bevinden de kinderen zich nog in de oude spelgebieden. Dus de Bevers in het huis Hotsjietonia, de welpen in de Rimboe, de kabouters in Bambilië, de Esta's in het dorp Pals en de Dolfijnen op Dolfijneneiland. Op uitnodiging van de bewoners van de nieuwe spelgebieden gaan de Bevers een grote reis maken naar het dorp Hotsjietonia en gaan de overige kinderen op reis naar de jungle. Zowel in Hotsjietonia als in de Jungle worden de kinderen welkom geheten door hun nieuwe vrienden. Samen vieren zij het 100 jarig bestaan van Scouting door op ontdekkingsreis te gaan binnen de nieuwe spelgebieden. Dit gebeurt door het spelen van een aantal spellen die naadloos aansluiten bij de acht nieuwe spelgebieden.

Het spel bestaat uit acht onderdelen. Per onderdeel strijden telkens een aantal groepen van gemiddeld 8 tot 10 kinderen tegen elkaar gedurende 15 minuten. Hierna schuift men door naar het volgende onderdeel. Tijdens de te spelen onderdelen zijn er stickers en puzzelstukken te verdienen die je nodig hebt om nooit meer te kunnen verdwalen in de nieuwe spelgebieden. Ga jij ook mee op reis?

Algemeen

Duur van het spel

We beginnen om 14.00 uur en de het spel is om 16.00 uur afgelopen. Kom wel op tijd zodat we op tijd kunnen starten! Vanaf 13.45 uur kun je terecht.

Drinken

Wij zorgen tijdens de speldag voor één keer drinken met iets erbij. Drinken wordt verstrekt tijdens de pauze halverwege de middag. Als er kinderen binnen je speltak zijn met allergieën, dan moet je zelf voor een alternatief zorgen.

EHBO

Bij de centrale post zullen EHBO-ers aanwezig zijn. Mocht er overhoop iets gebeuren, dan kun je daar dus terecht! (Zie ook Bijlage I / Arbo en Veiligheid)

Groepsindeling

Naar aanleiding van het aantal opgegeven kinderen zal er een indeling worden gemaakt over de verschillende onderdelen. De Bevers en BE draaien gewoon mee over de onderdelen. Kijk vooraf op het schema wat je via de mail ontvangt zodat je weet met welk onderdeel je start en met hoeveel groepjes en hoeveel kinderen per groepje.

Aankomst groepen

Vanaf 13.45 uur is de zaal open en kunnen de groepen aankomen. Zorg dat je voor binnenkomst je groep hebt ingedeeld zoals aangegeven in het schema wat je voorafgaand aan de speldag via de mail ontvangt. Zorg er ook voor dat je weet met welk onderdeel je start zodat we na de opening snel kunnen starten met het spel en bij aankomst naar de goede kleedkamer kunnen gaan.

Start, welkom

Het is de bedoeling dat alle kinderen en alle leiding op de grond zit tijdens de opening zodat iedereen de mogelijkheid heeft om de opening te volgen.

Thema-opening

Zodra iedereen zich heeft verzameld wordt iedereen welkom geheten door het regioteam. Tijdens deze opening komen de bewoners van huize Hotsjietonia het podium op lopen. Ze hebben een groot dilemma. Ze uitgenodigd door Willem Wereldwijd om samen met hem op wereldreis te gaan. Echter, ze willen de Bevers niet in de steek laten. Wat moeten ze doen? Als ze het echt niet meer weten worden ze bijgestaan door Sterre en Steven Stroom die besluiten de aanwezige Bevers mee op reis te nemen naar het dorp Hotsjietonia om daar samen met hen en hun vrienden het eeuwfeest te vieren.

Direct daarna verschijnen een aantal junglebewoners op het podium. Zij zijn gestuurd vanuit de jungle om alle aanwezige Dolfijnen, Esta's en Kabouters mee te nemen op een grote reis naar de Jungle. Daar vieren zij samen met de junglebewoners ook het jubileumfeest.

Welk groepje weet de kaart compleet te maken en verdwaalt zo nooit meer in het nieuwe spelgebied?

Speluitleg

Doel van het spel

Door het spelen van een onderdeel (totaal zijn er acht onderdelen te spelen) ontvangen de groepen kinderen een deel van de kaart behorend bij hun spelgebied. Daarnaast zijn er door het groepje dat de opdacht het beste uitvoert stickers te winnen voor op de kaart.

Speelvelden

De zaal is verdeeld in acht speelvelden voor ieder onderdeel één speelveld. Per onderdeel strijden telkens een aantal groepen tegen elkaar gedurende 15 minuten. Hierna schuift iedere groep door naar het volgende onderdeel enz. Iedereen is vooraf ingedeeld in een groep door de leiding en weet welk onderdeel er als eerste gespeeld wordt. Dit laatste is bepaald door de

organisatie. Kijk hiervoor op het schema wat voorafgaand aan de speldag wordt gemaald. De leiding loopt mee met een eigen groep kinderen.

De Bevers en BE draaien als groep mee in het geheel maar wel alleen met Bevers en BE tegen elkaar. Voor de Bevers en BE zijn daar waar nodig vragen en opdrachten aangepast op niveau.

Na ieder onderdeel ontvangt iedere groep een stuk van de kaart (dorp Hotsjietonia of de jungle). Deze kaart zal hen altijd de weg wijzen hun eigen spelgebied. Daarnaast zijn er door het groepje dat de opdacht het beste uitvoert stickers te winnen voor op de kaart.

Einde spel

Uiterlijk 15.45 uur zal het eindsein worden gegeven. Iedereen verzamelt zich weer bij de Centrale Post en gaat hier weer zitten voor de sluiting.

Sluiting

Alle stukken van de kaart kunnen worden ingeleverd voor een complete kaart. Hoeveel stickers heb jij verdient?

De bewoners van het dorp Hotsjietonia en de bewoners van de jungle nemen afscheid van de kinderen. Tot volgende week!

Einde!

Organisatie / voorbereiding

Ook deze keer wordt er aan de deelnemende speltakken gevraagd mee te helpen met de organisatie c.q. voorbereiding van de speldag.

Je kunt er voor kiezen één of meer van de volgende taken op je te nemen.

1. Decorgroep helpen van het maken van het decor tijdens de klusdagen
2. Themagroep spelen van themafiguur tijdens opening & sluiting
3. Spelleider het begeleiden van een spel tijdens de speldag
4. EHBO tijdens spel beschikbaar stellen als EHBO-er op centrale post
5. Op- /afbouw tijdens de dag zelf helpen met het opbouwen en/of opruimen

Mochten we niemand vinden voor bovenstaande taken, realiseer je dan wel dat de speldag mogelijk niet kan doorgaan.

Opgeven voor een onderdeel kan bij het aanmelden van de speltak in Scouts Online

Bijlage I

AANDACHTSPUNTEN WAT BETREFT ARBO & VEILIGHEID

DEZE PUNTEN DIENT IEDERE GROEP TE WETEN. DE LEIDING IS VERANTWOORDELIJK VOOR DE EIGEN JEUGDLEDEN

>EHBO	Melden bij Centrale Post daar is EHBO aanwezig.										
> Deelnemerslijst	<p>De organisatie heeft een uitdraai van de individuele deelnemers uit Scouts Online. Deze ligt op de centrale post.</p> <p>De leiding heeft zelf ook een uitdraai uit Scouts Online met een overzicht van de eigen kinderen. Deze zijn voorzien van de contactgegevens van de ouders, eventuele medische gegevens en de mobiele telefoonnummers van de leiding.</p>										
> Veiligheid tijdens het spel	Kinderen en leiding moeten op de hoogte zijn van de huisregels en vluchtroutes die gelden voor de sporthal. Vluchtroutes worden ook tijdens de opening medegedeeld.										
> Belangrijke telefoonnummers	<p>Het Telefoonnummer van de huisartsenpost is: (0318) 43 44 44</p> <p>Voor alle andere calamiteiten geldt het alarmnummer 112</p> <p><u>Calamiteiten altijd via de organisatie melden!</u></p> <p>Organisatie:</p> <table><tr><td>Liesbeth Kok</td><td>(06) 282 038 34</td></tr><tr><td>John van Erd</td><td>(06) 125 772 18</td></tr><tr><td>Edwin Blankestijn</td><td>(06) 250 192 01</td></tr><tr><td>Marleen van Gelder</td><td>(06) 227 013 69</td></tr><tr><td>Margreet van den Born</td><td>(06) 316 444 33</td></tr></table>	Liesbeth Kok	(06) 282 038 34	John van Erd	(06) 125 772 18	Edwin Blankestijn	(06) 250 192 01	Marleen van Gelder	(06) 227 013 69	Margreet van den Born	(06) 316 444 33
Liesbeth Kok	(06) 282 038 34										
John van Erd	(06) 125 772 18										
Edwin Blankestijn	(06) 250 192 01										
Marleen van Gelder	(06) 227 013 69										
Margreet van den Born	(06) 316 444 33										
> Ontruiming	<p>Bij een eventuele ontruiming dient iedereen de instructies van de organisatie op te volgen. Instructie volgt via de luidspreker. Volg de vluchtroutes zoals aangegeven. Vooraf heeft de leiding deze al doorgenomen aan de hand van de via de e-mail verstrekte vluchtroutes.</p> <p>Kinderen verzamelen zich buiten op de parkeerplaats bij de eigen leiding die koppen tellen. Deze melden vervolgens bij Liesbeth of iedereen present is.</p> <p>Marleen en Margreet gaan buiten staan om alle kinderen naar het verzamelpunt te sturen.</p> <p>Liesbeth gaan met reflecterende vestjes aan als coördinatie(meld)punt op het parkeerterrein staan met de lijsten van de deelnemers.</p> <p>John en Edwin blijven in de zaal, controleren alle ruimtes aanwezig in het gebouw of alles ontruimt is en melden dit bij het coördinatie(meld)punt.</p>										