

Inspiratie voor een opkomst in het nieuwe junglethema

**Kom de jungle ontdekken**



### **De jungle in!**

Shanti was nieuwsgierig. De jongen stootte wel wat klanken uit, maar het was zeker geen taal die ze kende. Mowgli heette hij, als ze het goed begrepen had. Waar zou hij wonen? Het dichtstbijzijnde dorp was aan de andere kant van de jungle. En niemand waagde zich in de jungle. Dat was het terrein van de roofdieren: de wolven, beren en panthers.

Ze stond midden in het veld. Mowgli liep steeds een paar passen vooruit, bleef dan staan, wenkte haar. Wat bedoelde hij? Wilde hij echt de jungle in? Hij leek totaal niet bang.

Haar nieuwsgierigheid won het van de angst. Als deze jongen haar per sé iets wilde laten zien, dan kon ze best naar de rand van de jungle. Ze hoefde niet ver te gaan, ze kon zorgen dat ze zo weer het open veld in kon vluchten.

Maar toen ze daar aangekomen waren, wenkte Mowgli: nog verder. Shanti aarzelde, maar volgde hem toch. Hij zag er zo zorgeloos uit, alsof hij nog nooit een roofdier gezien had.

Haar hart sloeg over. Ze waren tien meter het bos in en daar kwam een panter aanlopen. Zijn donkere vacht glansde en zijn scherpe tanden blikkerden in een straal zonlicht die door de bomen viel. Ze draaide zich om en wilde wegrekken. Maar het ging niet! Mowgli had haar pols gepakt.

Hij zei iets tegen de panter. Het klonk zelfs als een panter! Kende hij hun taal?

De panter ging liggen, nagels ingetrokken, tanden bedekt. Mowgli trok aan haar arm, ze moest wel mee! Hij was sterk.

Mowgli stond nu bij de panter en omhelsde hem! Daarna gebaarde hij haar dat zij aan de beurt was. Shanti wist één ding zeker: het was uitgesloten dat ze dat durfde. Mowgli trok aan haar hand, en bleef maar trekken, net zo lang tot haar hand op het hoofd van de panter lag. De panter duwde zijn hoofd iets omhoog, alsof hij van de aanraking genoot.

'Bagheera,' zei Mowgli. Heette dat beest zo?

'Shanti,' zei ze onzeker. Ze keek van Mowgli naar de panter. En ineens, zonder nadenken, legde ze haar armen om het dier heen, precies zoals ze Mowgli had zien doen.

Die klapte en juichte, trok haar van Bagheera af en omhelsde haar.

Shanti bedacht dat dit wel eens het begin kon zijn van veel meer verbazingwekkende avonturen.

*Uit de Junglegids*

*Verkrijgbaar bij de ScoutShop vanaf 15 mei 2010.*



## Thema

Voor de huidige welpen is het junglethema al bekend. Maar in de nieuwe jungle valt veel nieuws te ontdekken. En als jullie nog niet in het junglethema spelen, dan is het leuk om eens een opkomst in de jungle te houden. Hieronder een paar suggesties die prima bruikbaar zijn als rode draad voor een avontuurlijke jungleopkomst.

- Jullie hebben plannen gemaakt om naar de jungle te gaan, maar willen je daar eerst goed op voorbereiden. Kijken of de kinderen jungle-proof zijn, je voorbereiden op gebruiken of gewoonten uit de jungle. Hiervoor is er (toevallig) een jungle-expert aanwezig die uiteindelijk zal concluderen dat jullie kinderen uiteraard helemaal geschikt zijn en zonder problemen naar de jungle kunnen trekken.
- Als je nu in een ander thema speelt en een soort overstap wilt maken, zou je zelfs een soort verhuisprogramma kunnen uitwerken, je begint in het thema waarin je nu speelt en verzint een goede reden om net als Shanti en Mowgli de jungle in te willen. Vervolgens bedenken jullie de weg daar naartoe en welke obstakels je dan allemaal tegenkomt en met elkaar moet overwinnen. Uiteindelijk komen jullie bij de rand van de jungle (die je dan de volgende keer verder kunt gaan ontdekken).
- Je kunt je ook voorbereiden op het bezoek aan Scouts2day. Jullie gaan dan bijvoorbeeld naar de jungle toe, maar ontdekken dat de jungle leeg is. Er is genoeg te beleven en doen, maar er zijn geen dieren of mensendorbewoners aanwezig. Uiteindelijk ontdekken jullie dat alle inwoners van de jungle op weg zijn naar Utrecht om daar mee te gaan doen aan een gigantisch Scoutingfeest.

## Speel met de elementen uit de spelvisie SCOUTS

De basis van het Scoutingspel zijn en blijven de ideeën 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 deze ideeën nog wekelijks toe in geweldige Scoutingactiviteiten. Daar verandert niets aan. Wat wel verandert, is de toepassing in het Scouting van nu! In het kader van het vernieuwingstraject 2010 is de spelvisie op Scouting opnieuw geformuleerd: 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 ceremonies, 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.*

**Team**gevoel 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 jeugdliden 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 de activiteiten die je doet, komen één of meerdere van deze kernelementen naar voren. Als je bijvoorbeeld met je scouts gaat pionieren, komen daar de elementen Outdoor, Uitdaging en Team aan bod. Als je wekelijks een programma kiest waarin de verschillende elementen uit de spelvisie aan bod komen, bied je de jeugdliden een gevarieerd, inhoudelijk en fantastisch Scoutingprogramma. Kijk voor leuke ideeën in het boek Feest!

SCOUTS	Spelideeën
Uitdaging Team	Een opkomstvullende hike of speurtocht. Onderweg kun je met elkaar allerlei obstakels overwinnen. Dit kan thematisch of echt (bouw bijvoorbeeld een brug). Een touwbaan(tje) om een bepaald stuk ravijn te overbruggen is natuurlijk ook erg tof.
Team Spel	Mowgli en Shanti snapten niets van elkaar. Praten met dieren lukt ook niet met Nederlands. Toch is praten zonder taal heel leuk en goed te doen. Speel een aantal spellen om dit met de welpen te oefenen. Bijvoorbeeld Hints, jungle-pictionary, dieren met een probleem uitbeelden/raden, theatersportactiviteit met jabbertalk.
Uitdaging Spel	In de jungle wil je niet gezien of gehoord worden door roofdieren. Daarom zijn de meeste jungledieren experts in camoufleren en sluipen. Het spelen (oefenen) van sluipspele kan erg leuk zijn. Kinderen zichzelf laten camoufleren met natuurlijke materialen, hutten laten bouwen waarin ze zich kunnen verstoppen of tien tellen in de rimboe spelen past hier erg goed bij. Op de volgende pagina vindt je een uitleg van het spel.
Spel	De jungle is fantastisch maar moet wel verzorgd worden. Als klein onderdeel van je programma kun je de kinderen laten ontdekken dat het tof is om iets voor een ander te doen en hoe belangrijk het is om ook voor de natuur te zorgen, dan kun je een stukje van de jungle opruimen of laten schoonmaken.
Code	De wet van de jungle is anders dan onze wet, een handig aanknopingspunt om even stil te staan bij onze (Scouting)wet. Het spel Akela zegt (Simon says) is een leuke manier om dit te verwerken.
Outdoor Uitdaging	Een programma(onderdeel) over diersporen past natuurlijk erg goed in een kennismakingsopkomst rondom de jungle. Laat de leden wat zien over diersporen, ga ze zoeken en speel met onze eigen sporen.



Samen Code Outdoor Uitdaging Team Spel	<p>Doe acht leuke spellen of creatieve activiteiten die passen bij de acht locaties in de jungle, zo ga je de hele jungle door. Het is leuk om van plek naar plek te reizen met de welpen. Start bijvoorbeeld met een jungle versie van 'Kapitein op het Schip' en laat ze daarna met elkaar of in groepjes de posten doen. Verzin bij elk activiteitengebied iets dat hier goed bij past, een linkje heeft met de jungle en ongeveer tien minuten duurt.</p> <p>Bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nishaanplaats (Uitdagende Scoutingtechnieken) → stok snijden, marshmallow roosteren boven het vuur, hut bouwen.</li> <li>- Khaali Jagahvlakte (Sport &amp; Spel) → klimspel, jungle tikkertje.</li> <li>- Guhagrotten (Expressie) → dieren uitbeelden, woonplekken voor de dieren ontwerpen.</li> <li>- Talaabpoel (Buitenleven) → dierengeluidenspel, dieren sporen, natuurlijke kleuren verzamelen.</li> <li>- Emaarate ruïne (Internationaal) → Indiaas spelletje (cricket, hockey, de vallende bezem).</li> <li>- Haveli - het mensendorp (Samenleving) → (jungle)kaartje of tekening maken voor een zieke.</li> <li>- Raadsrots (Identiteit) → jungle-yell bedenken en oefenen, jungleboek verhaal voorlezen.</li> <li>- Wolvehol (Veilig &amp; Gezond) → mini EHBO-post rondom de jungle.</li> </ul>
Uitdaging Team	De nieuwe jungle zit boordevol water. Een watertocht richting of in de jungle zou zeer toepasselijk zijn.

Tien tellen in de rimboe	Kapitein op het schip	De vallende bezem
Iemand staat in het midden van het terrein. Iedereen houdt van deze persoon een vinger vast. Zodra de persoon begint af te tellen (10-9-8-7-... ) loopt iedereen weg en verstopt zich. Bij 0 opent de persoon die telde zijn ogen en kijkt rond. Wie gezien is moet uitkomen. De volgende keer telt de persoon maar van 9, daarna van 8, enz. Tot er gewoonweg geen tijd meer is om je te verstoppen en iedereen gezien is.	Neem met de groep de locaties door. De spelleider vertelt een verhaal over de jungle (improviseer wat, of roep desnoods gewoon alleen locaties als je niet zo'n creatieve verhalenverzinner bent). Elke keer als er in het verhaal een locatie voorkomt, rennen de kinderen naar die plek. Is een speler te laat of verkeerd, dan is die speler af en gaat aan de kant zitten. Je gaat door tot het laatste kind over is. Dat heeft gewonnen.	De kinderen zitten in een wijde cirkel. Eén van de kinderen houdt in het midden van de kring een bezem vast. Dan roept hij een naam van een kind. Tegelijkertijd laat hij de bezemsteel los en gaat gauw in de kring zitten. Het geroepen kind moet snel de bezemsteel oppakken, voordat deze de grond raakt. Lukt dat, dan mag hij weer gaan zitten. Het kind, dat de bezemsteel niet snel genoeg vangt, moet weer in het midden staan en de bezem loslaten.