



#AVONTUREN ZOMER2020

VOORBEELD ZOMERWEEK WELPEN



Inhoudsopgave

1	Algemene zaken	3
1.1	Nieuwe welpen of kinderen van buitenaf	4
1.2	Regen- en hitteplan	4
2	Themaverhaal	5
3	Dag vooraf: voorbereiding	6
3.1	Vorbereiden materialen zomerkamp activiteiten 1,5 meter	6
4	Dag 1: Gebrul uit Guha	7
5	Dag 2: Kom jagen op Khaali Jagah	9
6	Dag 3: Naar Nishaani	11
7	Dag 4: Tobben in Talaab	13
8	Dag 5: Expeditie Emaarate	15
9	Dag ergens na de zomerweek	17

1 Algemene zaken

De opzet voor de zomerweek van de welpen is dat zij 5 dagen activiteiten hebben: van maandag t/m vrijdag van 9:00 - 16:00 uur met één keer vanaf 17:00 uur avondeten en een bonte avond, mits dit is toegestaan.

Lees vooral eerst de factsheet die is opgesteld voor de algemene tips wat betreft de zomeractiviteiten: www.avonturenzomer2020.nl.

Algemene zaken:

- Plan opbouw en afbraak goed in. Denk aan een uitnodiging en aandenken / terugblikmoment voor welpen.
- De bonte avond of een uitje / activiteit is leuk om met de oudste welpen te organiseren.
- Geef naast het openen en sluiten ook aandacht aan groepstradities zoals bijvoorbeeld 'happen' en 'stapelliedjes' rond de eetmomenten.
- Bereid themamomenten / -stukjes voor en zorg voor verkleed/aankleedmateiraal.
- Denk vooraf goed na over regenscenario's: waar en wat kun je bij regenweer spelen? Houd hierbij rekening met het maximaal toegestane aantal personen voor binnen.
- Geef deelnemers een 'kampboekje' met algemene zaken, waar per dag in staat welke materialen ze moeten meenemen en welk thema het lunchmoment krijgt.
- Vraag aan de ouders om de kinderen passende kleding en schoenen te laten aandoen.
- Gebruik kampnesten, die zoveel mogelijk lijken op de nesten die je door het jaar heen hebt gebruikt. Verdeel de (extra) kinderen die meedoen.
- Oudste welpen worden uitgedaagd om bij activiteiten een leidinggevende rol aan te nemen binnen hun nest.
- Per activiteit zijn er creatievere/sportievere/technisch uitdagendere elementen denkbaar. Je zou de welpen of gidsen de keuze kunnen geven in het programma.
- Maak een strippenkaart of stempelkaart waar voor iedere dag of voor ieder junglegebied een aantal lege 'vlekken' in zitten, die de welpen kunnen vullen door mee te doen aan de activiteiten.
- Bedenk ook een kampyell/liedje die je bijvoorbeeld kan gebruiken na iedere activiteit of om eventuele signalen waarmee verzamelen groep, start spel of einde van spel te communiceren. Doe dit in thema en houd het speels.
- Bij de sluiting op de laatste dag kan je een kampbadge / kampherinnering geven. Bestel bijvoorbeeld de [officiële #avonturenzomer2020 badge](#) bij de ScoutShop. Of kies voor de [kampbubbelbadge](#)!



Tip: Een knutsel/feestartikelenwinkel zoals bijvoorbeeld SoLow heeft welpen poot stempeltjes voor € 0,80 cent (je moet wel zoeken in de bak met stempels).

Je kunt zelf ook op een blokje figuurtjes uit vloerzeil plakken of uit foam knippen. Je kunt ook een spijkerstempel maken, of een sjabloon uitsnijden uit bijvoorbeeld een hoesje.

1.1 Nieuwe welpen of kinderen van buitenaf

- Nodig kinderen van buitenaf in de eerste instantie uit voor de eerste dag van jullie zomerweek. Doe dit met vriendjes en vriendinnetjes van je huidige leden, zodat ze sneller aansluiting hebben in de groep. Bekijk of dit voor jullie mogelijk is en dit bij jullie groep past.
- Laat de nieuwe kinderen de eerste dag meedraaien. Beslis daarna in overleg met de ouders of deze kinderen langer kunnen blijven met het oog op de veiligheid en activiteiten.
- Laat de nieuwe kinderen zich van te voren aanmelden, zodat je duidelijk hebt wie er op zomerweek gaan. Bedenk van te voren je maximum aantal kinderen zodat het niet te veel wordt.
- Wanneer je kinderen de hele zomerweek mee wil laten draaien, kan je dit beter regelen door deze kinderen voor de zomerweek eerst kennis te laten maken de groep, zodat je ook het kind beter kent.
- Leg regels en groepsgebruiken uit aan nieuwe kinderen. Koppel ze eventueel aan een buddy.

1.2 Regen- en hitteplan

Het weer blijft altijd onvoorspelbaar, al helemaal in Nederland. Hierdoor kunnen kampactiviteiten soms letterlijk in het water vallen. Ook bij warm weer is het fijn om een rustig passend alternatief achter de hand te hebben om uit te kunnen voeren. [Zie deze pagina voor meer informatie.](#)

2 Themaverhaal

Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een toffe zomerweek te beleven en hen betrokken te houden. De jungle is groot, met vlaktes, bossen en een rivier verbonden aan de buitenwereld. Je kunt het tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen die bijvoorbeeld op bezoek zijn in de jungle, vakantie vieren in de jungle of voor de zomer naar de jungle komen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Zorg dat het thema een pakkend begin heeft, een hoogtepunt kent en dat alles uiteindelijk toch weer goed afloopt.

Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven waarmee je een “normaal” thema kan verweven in de jungle:

- Er is een vliegtuig neergestort in de jungle of er komen mensen uit een heel ver land op bezoek in Haveli. Twee van hen (kinderen) gaan samen met Shanti en Mowgli op onderzoek uit in de jungle.
- Een grote boot met een zwarte vlag komt de rivier opvaren met mensen die een stuk van de jungle willen kappen. Samen met de dieren uit de jungle nemen Shanti en Mowgli een kijkje op de boot, ontdekken de plannen en gaan proberen dit te voorkomen.
- In de Emaarate ruïne vindt Mowgli een heel oud voorwerp en dan blijkt dat er diep in de ruïne allemaal kaartsnippers te vinden zijn en er nog een schat verstopt ligt.
- Diep in de Guha grotten vindt Shanti een rotstekening van mammoeten en vreemde voorwerpen, ze vraagt zich af hoe deze mensen in de prehistorie hebben geleefd.
- De rivier overstroomt, paniek! Marala is goed in hoogspringen en Chil kan goed windsurfen, maar wie is nu het sportiefste dier uit de jungle?

Houd er rekening mee dat het verhaal voor de zomerweek een langere tijd duurt. Het thema vormt dan een rode draad en moet spannend blijven. Je maakt het jezelf makkelijk en voor de kinderen leuk door eigen materialen, verkleedkleden en de bestaande omgeving met het jungleverhaal te verweven.

3 Dag vooraf: voorbereiding

De leiding komt op locatie, bereidt het kamp voor en zorgt voor de juiste thema-aankleding. We gaan uit van het wolvenhol, met broer Wolf en Raksha die samen met de welpen vanuit jullie eigen clubgebouw per dag(deel) een andere plek in de jungle ontdekken.

3.1 Voorbereiden materialen zomerkampactiviteiten

- De kampregels met elkaar bespreken en op papier zetten (pictogrammen en korte tekst).
- Regels op een duidelijke plaats ophangen en toegankelijkheidssymbolen plaatsen.
 - Gebruik hiervoor bijvoorbeeld de hygiënesymbolen op [deze pagina](#).
- Schoonmaakrooster opstellen voor materiaal en/of plaatsen.
- Op een aantal plaatsen zeep en papieren handdoekjes klaarzetten.
- Wolvenhol maken (bijvoorbeeld een tent verduisteren met landbouwplastic).
- Omgeving aankleden met themamaterialen van de jungle (bijvoorbeeld camouflagenetten).
- (Spel)materialen per dag klaarzetten (bijvoorbeeld in dozen).
- EHBO materialen (EHBO-koffer) klaarzetten.
- Check gezondheidsformulieren.
- Naamstickers voor leiding en (kijkende) kinderen.

Tip: neem samen ook de themaverhaaltjes voor de thema-introducties door en leg de materialen alvast klaar of apart. Het is leuk als er meerdere thema-onderdelen per dag zijn. Voor de rustige momenten zoals de drinkpauzes kan je ook een kletsplot maken, [zie deze site voor meer informatie](#).

4 Dag 1: Gebrul uit Guha

De welpen gaan vandaag op verkenning rond de Raadsrots (activiteitengebied Identiteit), krijgen een inleiding in themadieren en de themagebieden. Vervolgens gaan ze in de Guha grotten (activiteitengebied Expressie) themamaterialen voor de komende week maken.

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst kinderen	
09.00	Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in nesten	
09.30	Thema introductie: eten in thema introduceren (iedere dag op een andere manier middageten, kinderen passen hun eten daar dan op aan). <i>Tip: Gebruik themamateriaal van de nesten met bijbehorende plaats in de jungle van dag één als muurschildering in de door leiding gemaakte grot.</i>	
10.00	Activiteit 0 (energizer): krantenmep met isolatiebuis/zwemnoedel	Link naar activiteit.
10.30	Activiteit I: omgekeerd levend kwartet met rondvliegende Chil. <i>Ieder nest heeft een plek in de jungle, in het centrale veld ("wolverhol") staat de leiding met de materialen voor de middagactiviteit. Per nest de materialen verzamelen. Een leiding staat op een kruk met een bal-in-een-tas-aan-een-lang-touw-slinger "Chil" rond te laten vliegen. De welpen moeten materialen verzamelen zonder door Chil geraakt of (uitdagender) door andere welpen afgetikt te worden.</i>	Link naar activiteit.
11.45	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.00	Lunch in grotthema (in een donkere tent)	Link naar ideeën voor lunch.
12.30	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.45	Activiteit II: eierenroofspel (ren-je-rot vs levend vlaggenroof) in de jungle plaatsen, per nest een jungle plaats en verzamelen van de bijbehorende jungledieren	Link naar activiteit – 1 (simpel) Link naar activiteit – 2 (uitdagender)

13.30	Activiteit III: grotschilderingen maken, grote lakens en per nest daar de jungleplaats op tekenen. Dit kan later in de week weer gebruikt worden.	
14.15	Plassen, handenwassen	Zo was je je handen.
14.30	Drinkpauze en sanitaire ronde.	
14.45	Activiteit IV: alternatieve 1,5m stoelendans/standbeeldje op dieren en grotgeluiden. Als de muziek stopt moet je gaan staan/doen als het bijbehorende dier.	Link naar activiteit.
15.30	Kampvuurstukje door de leiding	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2
16.00	Sluiting / ophalen kinderen <i>Tip: vraag de oudste welpen voor de volgende dag een leuke sportieve activiteit te bedenken die in een spelletjesgrabbelton kan. Deze kan je dan de volgende dag gebruiken.</i>	

Uitleg poster/collage/schilderij rond een thema

Hang een groot vel papier op of leg hem neer. Elke welp werkt hier individueel aan; iedereen tekent op dat vel papier wat hij wil. Dus één persoon tegelijk. Dat kunnen dus afzonderlijke tekeningen zijn, maar je kan ook doorgaan op/met de tekening van een ander. Hierover moeten wel afspraken worden gemaakt.

5 Dag 2: Kom jagen op Khaali Jagah

De welpen gaan vandaag op de Khaali Jagah vlakke diverse sporten en spellen doen.

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst kinderen	
09.00	Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in groepen. Verzamelen van de spelideeën die de oudsten hadden bedacht in een grabbelton.	
09.30	Thema introductie: muurschildering jungleplaats dag 1 gebruiken.	
10.00	Activiteit 0 (energizer): megaspringtouw of spelen met de Spelparachute.	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2
10.30	Activiteit I: als levend zeeslag, tafeltennis/'volleybal toernooi. Hier kan een competitie voor worden opgezet, die gespeeld wordt gedurende het kamp/de dagen dat de welpen bij elkaar komen. Er wordt 1 op 1 gespeeld.	Link naar activiteit.
11.45	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.00	Lunch in grot (zie dag 1) of op locatie <i>Tip: in thema</i>	Link naar activiteit.
12.30	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.45	Activiteit II: vlaggenroof / levend stratego of spelletjesgrabbelton (zie openen).	Link naar activiteit.
13.30	Activiteit III: hindernisbaan/estafette. Als de eerste aan de finish is, begint de volgende.	Link naar activiteit.
14.15	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
14.30	Drinkpauze en sanitaire ronde.	
14.45	Activiteit IV: XL-Barricade (met eigen materialen)	Link naar activiteit.
15.30	Kampvuurstukje in canon, lied zingen. De eerste persoon zingt of personen zingen een regel van een lied. Dan zingt de volgende persoon de volgende regel.	Link naar activiteit.

16.00	Sluiting / ophalen kinderen	
-------	-----------------------------	--

6 Dag 3: Naar Nishaani

Vandaag gaan de welpen op ontdekking rond de Nishaani plaats, waar ze supertoffe Scoutinguitdagingen krijgen.

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst kinderen	
09.00	Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in groepen.	
09.30	Thema introductie: muurschildering jungleplaats dag 1 gebruiken.	
10.00	Activiteit 0 (energizer): windrichtingen of kompasrichtingen (tik) renspeel.	Link naar activiteit.
10.30	Activiteit I: Hike in kleine groepjes <ul style="list-style-type: none"> Kompastekening maken op papier (zelf ontwerpen en opdracht voor een ander). Tocht of route lopen met kompasopdrachten (mondeling of schriftelijk). Schat zoeken: route met kaart en kompas. Voor elk individu/tweetal ligt er iets. Tijdens de hike zijn er twee/drie grote activiteiten als post. <i>Tip: Maak het voor de oudste welpen moeilijker dan voor de jongste welpen.</i>	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 Link naar activiteit – 3 Link naar activiteit – 4
11.45	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.00	Lunchpost op locatie (in thema) Tip: plan deze op locatie waar sanitair is	
12.30	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.45	Activiteit II: opdracht 1, mini-pionieren, van eenvoudig tot gevorderden: sateprikkers of bamboestieken, als post.	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2
13.30	Activiteit III: opdracht 2, bericht naar elkaar overbrengen. Vanuit jungleschrift (zie zakboekje), met vlag seinen of als morse seinen. Als post.	Link naar activiteit – 1
14.15	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.

14.30	Drinkpauze en sanitaire ronde	Zo was je je handen.
14.45	Activiteit IV: terugkomst op locatie, kampvuur zelf maken, hout sprokkelen en opbouw vuur, eventueel aansteken door nestleiders, wie heeft als eerste een goed vuur?	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2 Link naar activiteit – 3 (moeilijk)
15.30	Kampvuurstukje	Link naar activiteit.
16.00	Sluiting / ophalen kinderen	

7 Dag 4: Tobben in Talaab

De welpen blijven een dagje in de Talaab poel, lekker buiten leven (in en om het water).

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst kinderen	
09.00	Openen: uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in groepen.	
09.30	Thema introductie: muurschildering jungleplaats dag 1 gebruiken.	
10.00	Activiteit 0 (energizer): Annemaria koekoek of boompjes wisselen.	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2
10.30	Activiteit I: natuurspeurtocht. Elke deelnemer krijgt een lijst van wat hij moet vinden/zoeken.	Link naar activiteit.
11.45	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.00	Lunch in grot (zie dag 1) of op locatie (in thema). Pauzemoment: met aandacht in de natuur, met ogen dicht op de grond zitten of liggen. Stil zijn. Wat hoor je? Dit verwerken in een tekening/beeld/poster/verhaal.	Link naar activiteit.
12.30	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.45	Activiteit II: anderhalve meter vlot bouwen	Link naar activiteit.
13.30	Activiteit III: tobbedansen	Link naar activiteit.
14.15	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
14.30	Drinkpauze en sanitaire ronde	Zo was je je handen.
14.45	Activiteit IV: zwemmen, schipper mag ik overvaren?	Link naar activiteit.

15.30	Kampvuurstukje: verhaal afmaken. De een begint met een zin, dan zegt de volgende een zin. Eventueel kan aan elke deelnemer een woord of (kleur)thema worden gegeven, dat gebruikt moet worden.	Link naar activiteit (alternatieve vorm kampvuur). Link naar activiteit (improvisatietoneel).
16.00	Sluiting / ophalen kinderen	

8 Dag 5: Expeditie Emaarate

Diep in de jungle gaan we nog even langs de Emaraate Ruïne, een excursie met echte sight-seeing, om uiteindelijk in Haveli samen gezellig af te sluiten.

Tijd	Programma Beschrijving activiteit	Link naar activiteitenbank of meer informatie website
08.45	Aankomst kinderen, pyjamaparty (onesies of carnavalesque kan ook)	
09.00	Openen: ontbijten met eigen ontbijt, kinderen nemen ontbijt uit ander land zelf mee.	
09.30	Uitleg regels en groepsgebruiken, dagprogramma en indeling kinderen in groepen. Thema introductie: muurschildering jungleplaats dag 1 gebruiken.	
10.00	Activiteit 0 (energizer): blikspuit	Link naar activiteit.
10.30	Activiteit I: ruïne maken. Met fietsbanden katapult gaan ze per nest het paleis van andere nesten verruïneren.	Link naar activiteit. (maak zelf een versimpelde versie)
11.45	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.00	Lunch in grot (zie dag 1) of op locatie (in thema)	
12.30	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
12.45	Activiteit II: fotospeurtocht, ansichtkaarten met oude en nieuwe gebouwen. Alternatief, speurtocht op kaart 'mastermind': geef ieder nest een grote plattegrond, een set van 20 gecodeerde 'nu' foto's en historische, vanaf het clubhuis op papier de kortste route laten bepalen langs alle gebouwen. Wie kraakt de code? <i>Tip: lokale kranten, musea en heemkundekringen hebben vaak oude foto(archieven) met bijzondere openbare gebouwen.</i>	Link naar activiteit.
13.30	Activiteit III: postbodespel, ieder nest schrijft met een andere kleur stift een leuke tekst op een ansichtkaartje aan alle junglefiguren en gaan die bezorgen in hun (20) brievenbussen. Welk nest heeft alle dieren goed bezorgd?	Link naar activiteit.

14.15	Plassen, handen wassen	Zo was je je handen.
14.30	Drinkpauze en sanitaire ronde	
14.45	<p>Activiteit IV: bonte avond voorbereiden</p> <p>De welpen gaan per nest een eigen stukje voorbereiden onder leiding van de oudste welpen.</p> <p>Voor de oudste welpen is het leuk om samen met de leiding de bonte avond te gaan organiseren/plannen. Wie moet waar/wanneer wat doen? Wie gaat de kampvuurleiding oppakken ed. Je kunt dit goed combineren met beginnen/afronden van een of meer insignes voor de welpen (o.a. show, kampvuur, expressie).</p> <p>De leiding kan zelf of eventueel met de (oudste) welpen als stukje een 'vlog' bedenken en oefenen. Per nest vertellen over ervaringen of avonturen in de door hun geschilderde jungle plaatsen. Iedere welp kan een activiteit van een dag toelichten vanuit de tent (wolvenhol) waarbij hun materiaal als achtergrond dient. De 'vlog' kan later opgevoerd worden op de bonte avond als staf stukje.</p>	Link naar activiteit – 1 Link naar activiteit – 2
16.00	<p>Ophalen kinderen / thuis eten</p> <p>Kinderen kunnen dan eventuele verkleedkleden of muziekinstrumenten enz. meenemen voor de bonte avond.</p>	
18:45	Aankomst kinderen	
19:00	<p>Bonte avond, stukjes, kampvuur</p> <p><i>Tip: neem deze op om ouders mee te laten genieten of gebruik het voor een nazending (aandenken).</i></p>	Link naar activiteit.
21:00	<p>Afsluiting zomerweek</p> <p>Uitdelen kampbadge / kampherinnering</p>	

9 Dag ergens na de zomerweek

- Opruimen materialen
- Met leiding afsluiten
- De kinderen een leuke herinnering sturen en/of fijne vakantie wensen

