

DWEK insignes

Deze pagina bevat de insignes voor de Esta's, Welpen, Kabouters en Dolfijnen.

Hoe een groep met insignes om zal gaan, zal per groep verschillen. Werkt een kind er individueel aan of werk je er met de hele groep aan? Moet een kind alle opdrachten doen of een aantal van de genoemde opdrachten? In verband met veiligheid kunnen sommige eisen niet optioneel zijn, denk aan zwemdiploma's en kennis van regels bij roeien en zeilen.

Aan de hier en in spelboeken opgesomde insigne-eisen kunnen geen rechten ontleend worden; toekenning van een insigne is de verantwoordelijkheid van de onderdeelleiding, zij bepalen of een insigne verdiend is of niet.

NB: de insignebeschrijvingen verschillen enigszins tussen de verschillende speltakboeken. In de meeste gevallen is hier de beschrijving gevolgd uit het Handboek Dolfijnen, omdat dat het nieuwste van de handboeken is, en de uitgebreidste beschrijvingen heeft. Bovendien komen hierin de nieuwe insignes kanoën, roeien en zeilen ook voor. Wel zijn in de teksten de verwijzingen naar het spelthema weggewerkt, om weer voor alle spelthema's toepasbaar te zijn. Indien de andere spelboeken andere opdrachten daarnaast hadden, dan zijn die ook toegevoegd (ongenummerd).

Zie verder:

- ScoutQuest insignepagina

Andere wereld

Andere wereld

- Ontwerp een fantasiewereld. Teken drie inwoners van die wereld. Hoe zien ze er uit en waarom zien ze er zo uit?
- Kies uit ieder werelddeel een land. Zoek daar de volkssport bij of welk spel ze in dat land graag en vaak spelen. Vertel er iets over en speel één spel met de ander kinderen van je groep.
- Neem contact op met een andere groep uit Nederland of uit het buitenland. Wissel gegevens uit over je programma, wat je doet en andere dingen die je graag wilt weten.
- In andere landen spreken ze vaak ook een andere taal die je vaak niet kunt verstaan. Bedenk zelf een gebarentaal en probeer hiermee iets uit te leggen aan een ander kind van je groep of de leiding..
- In grote delen van de wereld hebben kinderen geen speelgoedwinkel om de hoek, en bedenken veel dingen zelf. Dat kan jij ook. Maak speelgoed van kosteloos materiaal dat je vindt in en rondom het huis. Denk aan takken, papier, dozen en ander (schoon) afval. Probeer iets te maken dat kinderen in Afrika of Azië ook zouden kunnen maken.

Artikelnummer ScoutShop: 62011

Beweging

Beweging

- Maak een leuke mobile met allerlei figuurtjes er aan van bv origami of hout.
- Maak een voorwerp of speelgoedje dat met water in beweging wordt gezet.
- Een mens moet verschillende dingen doen om in beweging te kunnen blijven, goed uitrusten, een goede conditie en goed eten. Maak een lijstje van dingen die een mens veel energie geven. Wat zou een topsporter eten?
- Wees eens scheidsrechter bij een spel wat tijdens de opkomst gespeeld wordt.
- Leer de spelregels van een teamsport of spel en doe hier aan mee.

Artikelnummer ScoutShop: 62014

Boswachter

Boswachter

- Je bent natuurlijk erg nieuwsgierig naar dingen die in de natuur gebeuren. Soms zijn die erg raadselachtig! Leg maar eens een champignon op een wit papier. Zet er een glas overheen. Haal het glas na één dag weg en vertel wat je ziet. Kun je ook uitleggen hoe dat komt?
- Maak een windzak van oude lappen. Kijk wat de wind hiermee doet. Kan je hiermee ongeveer zien hoe hard het waait?
- Leer 10 diersporen herkennen. Maak een toch waarbij je de sporen als 'richting-aangevers' gebruikt.
- Maak aan de hand van dingen die je buiten ziet, een weerbericht voor de volgende dag. bedenk wat dit weerbericht voor gevolgen heeft als je de volgende dag een opkomst hebt: kan je buiten gaan spelen of moet je binnen blijven?
- Maak een grote poster met daarop tekeningen van 5 dingen die je niet mag doen in het bos, en 5 dingen die goed zijn voor het bos. hang hem op in het clubhuis en vertel er iets over.
- Bestudeer een dier en maak er foto's van. Verwerk dit in een verslag.

Artikelnummer ScoutShop: 62017

Communicatie

Communicatie

- Maak een ganzenbord over een ontwikkelingsland. Verzin vragen en opdrachten over dat land. Denk daarbij aan het klimaat, het eten, de mensen, de vervoermiddelen, bijzondere feesten en gewoonten.
- Interview iemand en schrijf daarover in het groepsblad.
- Om elkaar op een afstand iets duidelijk te maken, kan je seinen gebruiken. Sein met vlaggen, licht of geluid. Bedenk ook zelf een seincode waarmee je berichten kan overbrengen.
- Pictogrammen zijn plaatjes die heel snel aangeven wat bedoeld wordt. Ze zijn voor bijna alle mensen in de wereld herkenbaar. In veel landen worden dezelfde pictogrammen gebruikt. Zoek een aantal pictogrammen op die je tegenkomt in de stad of op een station en vertel wat ze betekenen. Bedenk ook 5 pictogrammen om bij jullie in het clubhuis of op het wachtschip te gebruiken.
- Soms wil je iemand iets vertellen of schrijven, zonder dat anderen dat horen. Bedenk je eigen geheimschrift en schrijf een briefje in geheimtaal. Leer ook het geheimschrift zoals dat in jullie spelboek voorkomt, want daarmee kan je met alle kinderen van je speltak berichten uitwisselen.

Artikelnummer ScoutShop: 62020

Gastheer/vrouw

Gastheer/gastvrouw

- Verzorg tijdens jullie opkomst een keer de koffie, thee en limonade voor iedereen. Misschien kun je er een lekkere cake of koekjes bij bakken.
 - Maak een leuke en originele uitnodiging voor een feestelijke scoutingbijeenkomst, zoals een installatie, lustrum, St. Jorisdag, B.P.-dag, begin van het kamp enz.
- Probeer verschillende technieken te gebruiken: stof/verf/stift/spullen uit de natuur/gekke plaatjes.
- Stel: je mag een groot feest houden. bedenk een thema. Bedenk vier spelletjes die met dit thema te maken hebben. Speel één van de vier spelletjes met de groep. Maak ook een aandenken voor de deelnemers. Dit aandenken heeft natuurlijk ook met het thema te maken.
 - Treedt op als gastheer of gastvrouw tijdens een scoutingfeestdag of een bijzondere opkomst. je moet dus iedereen vriendelijk ontvangen en proberen om het je gasten naar de zin te maken.
 - Kies twee landen die aan zee liggen, en twee landen die omringd zijn door andere landen. Zoek eens uit wat hun nationale gerechten zijn. Zit daar verschil in? Hoe komt het dat er wel of geen verschillen zijn?
 - Bedenk een lekker menu en maak er een menukaart bij.

Artikelnummer ScoutShop: 62023

Groene vingers

Groene vingers

- Niet alle groenten groeien zomaar in de openlucht. Maak een kleine kas van hout en plastic en kweek daarin wat kruiden die je later kan gebruiken bij eten koken.
- Kweek 4 plantjes en laat ze binnen of buiten tot bloei komen.
- Er zijn veel planten en kruiden die nu en vroeger werden gebruikt om zieke mensen te genezen. Zoek minimaal 5 van zulke kruiden op en vertel tegen welke kwaal ze helpen.
- Maak een kijktafel, kijkdoos of kijkbak van een stukje plantenwereld uit een bos in Nederland, of van een stukje waterwereld uit Nederland.
- Soms is het lastig om planten op natuurlijke wijze te laten groeien, want veel insecten brengen schade toe aan de planten. andere insecten zijn juist weer heel belangrijk! Zoek ongeveer vijf manieren waarop je schadelijke insecten op een milieuvriendelijke manier onschadelijk kan maken. Denk aan dieren als: luizen, rupsen of mieren. je kunt het ook thuis eens gaan vragen of gaan informeren bij een tuincentrum. Die willen je vast wel helpen.

Artikelnummer ScoutShop: 62026

Hoogvlieger

Hoogvlieger

- Schrijf een verhaal over een raket die niet meer wil gehoorzamen en zelf bepaalt waar hij heen vliegt. Jij zit er natuurlijk bovenop en moet wel mee. Waar brengt de raket je naar toe?
- Breng een boodschap over met vlaggen of morsetekens of probeer contact te krijgen met een zendamateurlid (bv tijdens de JOTA)
- Maak een vlieger en laat zien dat die ook echt kan vliegen.
- Verzamel verschillende plaatjes van vliegtuigen. Maak een boekje met daarin de plaatjes en schrijf de bijzonderheden er bijzoals de naam, van welk land, wat het vliegtuig allemaal kan etc.
- Ontwerp je eigen raket. Hij moet natuurlijk goed kunnen vliegen, maar je moet er ook in kunnen wonen! Hoe ga je slapen, en waar speel je? Natuurlijk moet je jezelf ook kunnen wassen en naar de wc kunnen gaan. Enne... wat doe je als je een marsmannelid tegenkomt?
- Laat zien dat je je kunt redden tijdens een ruimtereis en maak een diner van ruimtevoedsel.

Artikelnummer ScoutShop: 62029

Huisvriend

Huisvriend

- In en om het huis wonen veel meer dieren dan je huisdieren, bv torren, vogels en vlinders. Maak een boekje met ca. 6 dieren die je in en om je huis tegenkomt. geen huisdieren zoals honden en katten, maar mieren, wormen, vogels etc.
- Als een hond zich bedreigd voelt, gaan haar haren overeind staan, gromt ze en laat ze haar tanden zien. Zo iets geldt voor alle dieren. Als dieren zich aangevallen of bedreigd voelen, gaan ze zich op een bepaalde manier gedragen. geef hiervan 5 voorbeelden.
- Je eigen hond, kat of konijn moet zich ook aan regels houden. vertel iets over de opvoeding en verzorging van je eigen huisdier.
- Maak met figuurzaag een puzzel van een dier.
- Maak je eigen vogelhuisje. Hou enige tijd bij welke vogels er gebruik van maken. Dit lukt het beste in de winter, maar ook in de zomer komen er veel vogels op bezoek. Hoe kun je vogels naar je tuin lokken?

Artikelnummer ScoutShop: 62032

In en Om het Huis

In en om het huis

Het jeugdlid moet alle onderstaande punten gedaan hebben.

- Weten hoe te handelen wanneer er een waterleiding defect is, een gaslek ontstaat en de stroom in het huis uitvalt.
- Weten welke voorzorgsmaatregelen genomen moeten worden in het geval er thuis een brand uitbreekt.
- Weten en benoemen van de belangrijkste oorzaken van ongelukken in en rond het huis en weten hoe je dit soort ongelukken kan voorkomen.
- Weten welke voorzorgsmaatregelen genomen moeten worden om inbraken te voorkomen.
- Weten hoe je een alarmnummer moet draaien met zowel de vaste lijn als met een mobiele telefoon om de alarmdiensten te bereiken. Weten waar de dichtstbijzijnde openbare telefooncel is en weten waar er ergens anders het alarmnummer gebeld kan worden als je eigen telefoon niet werkt.
- Een lijst maken met alle nuttige alarmnummers en adressen en zorgen dat deze goed in het eigen huis opgehangen

wordt.

Er moeten in ieder geval de volgende nummers op staan:

- Algemeen alarmnummer (112)
- Politie
- Brandweer
- Ambulance
- Huisarts
- Dichtstbijzijnde ziekenhuis
- Tandarts
- Noodnummer waar de ouders zijn te bereiken
- Loodgieter
- Nutsbedrijven

- Maak een poster met de 3 meest voorkomende gevaren binnen scouting (brand, vallen van toren, hand tussen de deur, kampvuur, snelweg oversteken bij een hike e.d);
- Interview iemand van de hulpverlening (politie, brandweer, ambulance);
- Doe een onderzoek naar "hoe veilig is jouw clubhuis?"
- Ontwerp een veiligheidspel in de vorm van memorie of kwartet.

Artikelnummer ScoutShop: 62081

Jaargetijden

Jaargetijden

- Maak een kalender, met bij elke maand iets over de natuur.
- Droog een aantal bloemen en bladeren. Zorg dat je ongeveer 10 verschillende hebt. Maak hiervan een boekje of een schilderij, bv een landschap of een vaas met bloemen.
- Zaai in een bloempot of bak zaadjes in de vorm van een letter. Laat die opkomen. Tuinkers is hier erg geschikt voor,

want dat groeit heel snel.

- Maak een zonnewijzer, laat aan de andere kinderen zien hoe hij werkt.
- Maak een poster waarop je laat zien wat er tijdens de 4 jaargetijden met een boom, een kikker en een gans gebeurt.
- Zoek in de natuur naar voorwerpen die gezond zijn. In welk jaargetijde kan je deze voorwerpen vinden?

Artikelnummer ScoutShop: 62035

Jungle

Jungle
Eisen:

- Maak een jungle na in een doorzichtige fles of plastic bak. Leg een laagje aarde op de grond en poot hier plantjes in. Zorg ook voor dieren die in de jungle leven.
- Verzin 3 recepten waarin alleen ingrediënten voorkomen die je zo uit de natuur kunt halen. Denk aan fruit, wortels, aardappelen etc. Maak een van de recepten klaar. Zorg er ook voor dat wat je klaarmaakt er lekker uitziet. Enkele ideeën zijn: ijslollies van vlierbessen, gebakken appels of jam van vruchten.
- Maak een werktekening van een hut en bouw hem precies zo.
- Maak een boekje met tekeningen / foto's van dieren en planten uit het regenwoud. Vertel wat er zo bijzonder is aan het regenwoud en waarom het zo belangrijk is voor de mens.
- Speel samen met andere leden een tocht in de jungle. Je moet bijvoorbeeld een diep ravijn oversteken, in bomen kunnen klimmen tegen de wilde dieren, een kampplaats zoeken voor de nacht en een woeste rivier oversteken. Bedenk wat je allemaal moet doen en waarop je allemaal moet letten bij deze gevaarlijke hindernissen.
- Compost op krant uitspreiden en bekijken welke insecten er zich in bevinden. Beschrijf dit ook met behulp van afbeeldingen.

Artikelnummer ScoutShop: 62038

Kanoen

Kanoën

Eisen:

- Laat zien dat je alleen kunt in- en uitstappen, wanneer de kano aan een steiger of goede wallenkant ligt.
- Laat zien dat je de kano in en uit het water kunt halen op een manier die veilig is en die geen schade aan de kano toebrengt. Wanneer het om een kano voor meer personen gaat, mag iemand je helpen.
- Laat zien dat je een stuk recht vooruit kunt peddelen. Kun je op dat stuk ook zacht en hard varen? Laat ook zien dat je een slalom kunt kanoën.
- Op het water heb je ook voorrangsregels. Maak een stripverhaal of een poster waarin je de belangrijkste regels uitlegt en laat zien.
- SB - BB - regel
- aan stuurboordwal varen
- goed zeemanschap tonen
- klein wijkt voor groot
- Weet wat je moet doen als je omslaat

Artikelnummer ScoutShop: 62078

Kokkerellen

Kokkerellen

Eisen:

- Maak een origineel en vooral lekker hapje of tractatie wat je aankleed in thema.
- Ken de maaltijdschijf en stel een gezond menu samen waarbij je rekening houdt met de voorschriften van deze maaltijdschijf.
- Maak zelf popcorn en serveer deze in eigengemaakte bijzondere, leuke of hele speciale verpakkingen.
- Maak iets uit onderstaand lijstje en vertel hoe je het hebt gemaakt:
 - koude rijst- of macaronisalade;
 - smulpannenkoek bv met kaas/ananas/spek/appel;

- sandwiches
- hartige taart uit de over, ook wel 'quiche' genoemd

- Verzamel 15 verschillende recepten. Maak hiervan een leuk kookboekje met een kapt en enkele foto's of tekeningen.

Artikelnummer ScoutShop: 62041

Kunstenaar

Kunstenaar
Eisen:

- Schrijf een gedicht of limerick over een figuur uit het themaverhaal.
- Boetseer een beeldje van klei van een figuur uit het themaverhaal of iets anders wat met scouting te maken heeft.
- Maak een wandkleedje met een fantasie afbeelding. Gebruik ruwe wol, stof en eventueel andere materialen. je kunt borduren of met lapjes stof iets (een persoon, een boot of iets anders) naaien.
- Maak een schilderij met stiften of waterverf over hoe het er bij jullie op Scouting aan toe gaat. Wat doen jullie tijdens de opkomst en welk spel vinden jullie helemaal te gek?
- Knopen gebruik je vooral om praktische dingen mee te maken, maar je kan er ook mooie dingen mee maken. 'Schiemanswerk' is een typische kunst. Dit zijn knopen die zeevaarders van vroeger al maakten. Ook macramé kan je hieronder rekenen. Maak met touw en/of lijnwerk een voorwerp, bv een matje, een dasring of een sleutelhanger.

- Ontwerp een voorwerp waaraan een kok in z'n werk veel heeft (gebruiksvoorwerp).

Artikelnummer ScoutShop: 62044

Muzikant

Muzikant
Eisen:

- Speel een liedje op een (eigen gemaakt) muziekinstrument.
- Leer de groep een liedje wat ze nog niet kennen. Dit kan tijdens een gewone opkomst, maar ook tijdens een kampvuuravond of een feestelijke gebeurtenis.
- Maak zelf een lied met minimaal 2 coupletten, bv over jullie thema. Je kunt natuurlijk de melodie van een bestaand liedje gebruiken.
- Playback je favoriete artiest. Let goed op de gebaren en de bewegingen en probeer die zo goed mogelijk na te doen. Probeer er ook een beetje uit te zien als de artiest die je nadoet.
- Neem op een cassettebandje minimaal 5 verschillende soorten muziek op. Laat dit aan anderen horen en vertel welk soort muziek ze dan horen. Probeer om van enkele stukken ook plaatjes te hebben van de groep die de muziek maakt.

- Maak de aankleding voor een muzikant.
Je moet zelf de kleding maken en voor het opmaken van de muzikant zorgen.
- Ken het notenschrift.

Artikelnummer ScoutShop: 62047

Primitief eten

Primitief eten

Eisen:

- Veiligheid bij een kampvuur:

Wat moet je doen als:

- iemand zich verbrand aan een gloeiende tak of aan een hete vloeistof?
- het kampvuur zich uitbreidt en de kampplaats vlam vat?
- de vlam in de pan slaat?

Wat mag je nooit op het vuur gooien?

Vertel wat de veiligheidseisen zijn als je een kampvuur wil maken, zodat bovenstaande ongelukken niet kunnen gebeuren.

- Zoek plaatjes van 10 planten of dieren die je kunt eten. Plak ze op een poster en zet erbij wat het is. Maak een gerecht klaar waarin ten minste een van deze dieren of planten verwerkt is.
- Maak zelf yoghurt of kaas.
- Maak iets eetbaars boven een houtvuurtje of gebruik een barbecue. Bv een gebakken ei, een gevulde appel of gepofte aardappel.

- Maak een gebruiks- of siervoorwerp met eetbare dingen uit de natuur, bv een pomander, een kerstmoblie, een mandje of een kapstok.

- Maak een gevulde paprika of gevulde tomaat.

- Waar komen kiwi's, bananen, ananas en dergelijke vandaan. Maak een lijst van minstens vijftien vruchten die niet in Nederland groeien.

Artikelnummer ScoutShop: 62050

Reiziger

Reiziger

Eisen:

- Neem een andere plaats dan je woonplaats en maak daar een toeristische tocht voor. Welke bezienswaardigheden kom je onderweg allemaal tegen?

- Stel je voor, je ontdekt je eigen eiland. Hoe heet het eiland, hoe ziet het er uit en wat kan je er allemaal doen? Teken een kaart en schrijf een stukje over de bijzonderheden van je eiland, bv klimaat / planten / dieren / inwoners / dorpen / eten / huizen.

- Maak een verslag met tekeningen of foto's van een zomerkamp of een vakantie met je ouders. Je begint je verslag met een lijst van dingen die je allemaal moet meenemen, anders vergeet je misschien iets, en een lijst met belangrijke gegevens voor de mensen die achterblijven.

- Vergelijk de tijd in Nederland met de tijd in andere landen. Kijk naar minstens 10 verschillende landen uit 4 werelddelen en ga uit van 12.00 uur 's middags.

- Zoek de vlaggen op van 10 verschillende landen. Er zijn speciale vlaggenboeken in de bibliotheek. Vertel van de vlaggen wat de kleuren of symbolen betekenen. je kunt ook stadsvlaggen nemen, maar dat is wel moeilijker.

- Maak een portemonnee waarvan je bijna zeker bent, dat daar geen geld uit gestolen kan worden.

Artikelnummer ScoutShop: 62053

Roeien

Roeien

Eisen:

- Voordat je gaat roeien, moet je eerst een aantal dingen doen. Laat zien hoe je een roeiboot roeiklaar moet maken. Ook moet je het dagelijkse onderhoud (schoonmaken / spullen goed opruimen) van een roeiboot kunnen laten zien.
- De volgende roeicommando's kennen en uitleggen wat je moet doen:
 - dollen.....in
 - riemen.....toe
 - beide boorden
 - haalt op.....gelijk
 - strijkt.....gelijk
 - stopt.....af
- De roeicommando's kunnen uitleggen is nog wat anders dan ze ook geven! Je weet nooit wat de boot precies gaat doen bij een bepaald commando. Dit heeft te maken met de stroming; je roeiers; de boot en de wind. Laat zien dat je als roerganger de commando's kunt geven om een parcours te roeien (bv. slalom / achtje varen).
- Roeien is een echte teamsport. Je moet goed op elkaar letten. Ook moet je naar de roerganger luisteren. Laat zien dat je de commando's kunt opvolgen en in een team kunt roeien.
- Ook op het water zijn er verkeersregels. De hieronderstaande moet je kennen. Laat zien dat je ze kent door het verkeersspel te spelen.
 - goed zeemansschap
 - aan stuurboordwal varen
 - klein wijkt voor groot / beroepsvaart
 - SB wijkt voor BB

Artikelnummer ScoutShop: 62079

Scouting

Scouting
Eisen:

- Maak een boekje over je eigen Scoutinggroep. Vertel wat over de speltakken en wat ze doen. Wat is de geschiedenis van jullie groep en wat zijn de speciale aspecten bij jullie, zoals feesten, tradities, samenwerking met anderen etc.
- Iedere knoop heeft z'n eigen doel. Maak een knopenbordje met minimaal 4 verschillende knopen. Als je voor een knoop 2 touwtjes moet gebruiken, gebruik dan verschillende kleuren. Zorg ervoor dat iedere knoop goed te zien is en schrijf er de juiste naam bij.
- Teken op papier een kompas met 8 windstreken. Weet waarvoor en hoe je een kompas kunt gebruiken.
- Van hout en touw kan je de mooiste dingen maken. Pionier een toren, een vlot of iets anders van minipionierhout en sisaltouw of paktouw.
- Zet een kleine speurtocht uit voor je groep. Gebruik 3 verschillende manieren om je sporen uit te zetten. Verwerk er ook 5 opdrachtjes in. Hou rekening met de Blauwe en Groene Tien en vertel ook hoe je hiermee rekening hebt gehouden.

- Laat door middel van een spandoek zien dat Scouting zich zorgen maakt over het milieu.
- Breng een mondeling bericht over van 25 woorden of vertel iets over Scouting Nederland (denk aan de geschiedenis, andere takken).

Artikelnummer ScoutShop: 62056

Stap op

Stap op
Eisen:

- Maak een maquette van je favoriete speelplek. Wat vind je allemaal zo leuk aan deze plaats? Geef aan hoe deze plek veiliger gemaakt kan worden.
- Maak een verkeersquiz voor je speltak.
- Maak met een collage met tekeningen, verhaaltjes en misschien wat foto's over veilige en onveilige plaatsen bij jou in de buurt. Doe dit tijdens een druk moment (bv de spits van 17:30 uur) en op een rustig moment (bv 's middags).
- Aan welke borden en tekens kun je zien wie voorrang heeft

en wie voorrang moet geven? Maak wat modellen van voorrangsborden.

- In het verkeer gebeuren helaas veel ongelukken.

Wat moet je doen als iemand na een ongeluk blijft liggen of gewond raakt? Wie moet je waarschuwen, of hoe doe je dat en wat moet je allemaal zeggen?

Artikelnummer ScoutShop: 62062

Strip

Strip

Eisen:

- Maak je eigen stripverhaal over een gebeurtenis in jullie speltak, bv van een bijzondere opkomst of jullie opening. Het verhaal heeft minimaal 4 plaatjes.

- Maak een eigen alfabet. Verzin voor elke letter een woord, en maak er ook een tekeningetje van. Maak een mooie poster met dit eigen geheimschrift .

- Maak een kwartetspel over iets wat met jullie spelthema of met Scouting te maken heeft.

- Maak een boekje of stripboek met informatie over minimaal 6 tekenfilms. Zoek er plaatjes bij en vertel wat over de hoofdpersonen en het verhaal van de film.

- Maak een spandoek waarop je laat zien dat je het ergens niet mee eens bent. Laat zien wat je anders zou willen zien in jullie dorp of stad.

- Trek een krijtstreep over de straat

en 100 meter verder weer één (let op het verkeer!!).

Neem samen met een andere Esta de tijd met een stopwatch op die een auto over die 100 meter doet. Met welke snelheid gaat een brommer over de streep? In welke tijd kun jij die afstand lopen? Maak van de resultaten een poster.

- Laat op creatieve wijze zien waarom een uur fietsen gezonder is dan een uur autorijden.

Artikelnummer ScoutShop: 62065

Theater

Theater

Eisen:

- Voer met je subgroepje een toneelstuk op, waarbij je zelf de regisseur bent. Het verhaal mag je zelf bedenken.
- Maak een paar poppenkastpoppen (ninstens 2) en speel een kort verhaaltje.
- Schmink jezelf of iemand anders als een mens of dier.
- Maak een grote aankondigingsposter voor een theatervoorstelling. Vergeet niet de titel, plaats, tijd en andere belangrijke informatie op de poster te schrijven!
- Presenteer iets aan de groep waar je zelf goed in bent. Maak er een kleine voorstelling van. Je kunt bijvoorbeeld goochelen, skeeleren of met je vlieger enkele kunsten laten zien. Als je goed kunt presenteren, kun je misschien een kampvuuravond helpen leiden.
- Maak lekkere hapjes klaar voor een feestelijke opkomst en serveer ze.

Artikelnummer ScoutShop: 62059

Water

Water

Eisen:

- Milieuverontreiniging is een ernstige zaak. Maak een grote poster met op de ene helft een tekening hoe water er uit ziet als het erg vervuild is. Wat zie je allemaal? teken op de andere helft het water als het schoon is.
- Ken de Blauwe Tien en leg deze aan iemand uit.
- Schrijf een spannend verhaal over een vesting, de stad en manier van verdedigen. Je kunt ook op bezoek gaan in een watervesting. Enkele bekende zijn: Naarden, Muiden en Enkhuizen. Maar er zijn er heel veel in Nederland. Ook kastelen gebruiken water om zich te verdedigen, weet jij hoe?
- Water uit de natuur kun je niet zomaar drinken,, er zitten nog allerlei levende diertjes en bacteriën in, waar je ziek van kunt worden. Met welk van de onderstaande manieren un je het water zo schoon maken, dat je het wel kunt drinken?
- door het water minstens 10 minuten te laten koken
- door het water door een zakdoek te laten lopen en in een schone beker op te vangen
- door het water door een zuiveringspompje te laten lopen
- door het water minstens 1 uur te laten staan, zodat de bacteriën naar de bodem kunnen zakken

- door het water goed te roeren want daar kunnen de bacteriën niet tegen en dan gaan ze dood
- door een waterzuiveringstablet in het water te doen

- Maak een bootje dat op het water kan blijven drijven en door de wind vooruitgata. Je mag zelf het materiaal kiezen.

- Maak een tekening van een watermolen en vertel er iets over.
- Maak een eenvoudige maar lekkere maaltijdsoep.
- Ook in Nederland moeten we zuinig zijn met drinkwater. Geef in een verslag aan hoe je kunt bezuinigen op het watergebruik.

Artikelnummer ScoutShop: 62068

Waterrat

Waterrat
Eisen:

- Maak een lijstje van 6 plaatsen waar je allemaal kunt zwemmen. Schrijf bij elke plek op, wat de dingen zijn waar je speciaal op moet letten.
- E.H.B.O. op en rond het water is niet onbelangrijk, want een ongeluk zit in een klein hoekje. Wat moet je doen wanneer:
 - iemand de giek hard tegen zijn hoofd heeft gekregen?
 - iemand in het water op een scherpe steen is gaan staan en hierdoor een diepe snee heeft opgelopen?
 - iemand met zijn hand tussen twee boten heeft gezeten en zijn vingers heeft gekneusd?
 - je bovenop een kwal bent gaan staan?
 - iemand een grote splinter in zijn vinger heeft gekregen toen hij een stuk drijvend wrakhout binnenboord wilde halen?
- Verplaats je over minstens 50 m. over het water met een drijvend voorwerp.
- Spring van boord en klim zelf weer terug (zonder hulp). Dit kun je ook doen met een kano.
- Doe een kleine hindernisbaan in het water met de volgende onderdelen: onder iemands benen doorzwemmen, iets opduiken, ergens overheen zwemmen en een stuk zwemmen terwijl je een bal vasthoudt.

- Speel een balspel in het water (waterpolo, estafette). Hier kun je natuurlijk allerlei zwemtechnieken voor gebruiken (watertrappelen bijvoorbeeld).

Voor opdrachten 3 t/m 5 moet je wel zwemdiploma A hebben en er moet leiding zijn om toezicht te houden!

Artikelnummer ScoutShop: 62071

Winkelen

Winkelen

Eisen:

- Maak een mooie reclameposter voor een winkel.
- Je gaat een tocht maken. Ga naar 10 verschillende winkels en zoek 10 artikelen die je mee zou willen nemen op deze reis. Vertel ook waarom je deze dingen mee wil nemen. Je hoeft geen eten, drinken of snoep te kiezen, je mag er van uit gaan dat dat er al voldoende is.
- Houd een verkooppraatje om een artikel aan de man te brengen. Denk een aan een marktkoopman die zijn waren wil verkopen.
- Het is erg belangrijk om goed en gezond te eten. Jullie hele groep gaat een weekend weg. Natuurlijk moet er voldoende te eten zijn. Maak eens een lijst van wat je allemaal aan eten en drinken moet meenemen als je van zaterdag 10:00 uur tot zondag 17:00 uur weggaat. Ga maar uit van 3 boterhammen per kind (per maaltijd). Denk eraan dat je ook gezond moet eten!
- Ga een keer boodschappen doen, bv voor de groep of voor iemand uit je buurt.

Artikelnummer ScoutShop: 62074

Wonen

Wonen

Eisen:

- Welke soorten afval zijn er allemaal bij jou thuis? Hoe worden ze ingezameld en wat gebeurt er eigenlijk mee als de vuilniswagen is geweest? Help thuis mee met afval gescheiden in te zamelen en probeer uit te vinden wat er met de

verschillende dingen gebeurt.

- Ontwerp een clubhuis voor je eigen groep. Waar hou je allemaal rekening mee?
- Je wilt gaan verhuizen en nu moet je huis verkocht worden. Maak voor de makelaar een beschrijving van je huis. Ga maar eens kijken hoe zo'n makelaarsbeschrijving er uit ziet. Beschrijf daarnaast zo goed mogelijk waarom iemand jullie huis zou moeten kopen.
- Maak een boekje met minimaal 10 plaatjes van verschillende soorten huizen die op aarde voorkomen. Bv: rijtjeshuizen uit Nederland, Deense boerderijen, plaggenhutjes uit Afrika. Probeer ook iets over het huis er bij te schrijven.
- Ga een alarmsysteem maken, maar wel zo dat je kunt horen wanneer mensen je kamer naderen.

- Teken met krijt op straat een huis met diverse verdiepingen en kamers en doe een hinkelspel.
- Ontwerp een huis waar iedereen in kan wonen. Rijk, arm, gezond of invalide. Maak hiervan met kosteloos materiaal een model.

Artikelnummer ScoutShop: 62077

Zeilen

Zeilen

Eisen:

- Voordat je gaat zeilen, moet je eerst de boot zeilklaar kunnen maken en klaar maken voor de nacht. Hiervoor moet je in ieder geval de volgende vaardigheden tonen:
 - kikker beleggen
 - achtknoop / mastworp leggen
 - zeilen hijsen
 - zeilen strijken
- Vertel de leiding minimaal de namen van 20 onderdelen van schip en tuig.
- Leg aan een nieuw bemanningslid (of leiding) uit, wat onderstaande uitwijkbepalingen betekenen:
 - SB, BB-regel
 - aan stuurboordwal varen
 - goed zeemanschap tonen

- duidelijk zijn voor anderen op het water
- Laat zien dat je de volgende manoeuvres kunt uitvoeren:
 - afvaren van hogerwal en lagerwal
 - overstag gaan
 - aankomen aan hogerwal en lagerwal

en vertel wat het verschil is tussen een gijp en overstag gaan. Wat moet je trouwens doen als er een gijp komt?

- Verzamel plaatjes van 10 verschillende zeilboten en plak ze op een poster of in een boekje. Schrijf bij ieder plaatje de naam van het type boot en wat er bijzonder is aan die boot. Maak er maar iets moois van.

N.B.: de eisen 1 en 4 zijn onderdeel van het CWO-diploma Jeugdzeilen éénmans / tweemans I en II. Tevens zijn deze eisen onderdeel van het CWO-diploma Kielboot I.

Artikelnummer ScoutShop: 62080