*Jungledag - spelenlijst  
(21 activiteiten, bij voorkeur wordt elk spel dubbel uitgevoerd)*

**Touwbrug - door Scouting Nanne Zwiep (org) (2-3x)**

**Reuze- Mikado door groep: Scouting Nanne Zwiep Ochtendhorde (2x)**

Beschrijving van de activiteit:Om de beurt proberen de welpen een stok op te pakken uit de stapel, zonder een van de andere stokken te bewegen. Lukt dit, dan mag hij of zij proberen een volgende stok op te pakken. Als er een stok in de stapel beweegt tijdens het oppakken van een stok, gaat de beurt naar de volgende welp. Als alle stokken weggespeeld zijn, worden de punten geteld volgens de waarderingstabel. De welp met de meeste punten is de winnar.

Voorbereiding: • zorg voor grote stokken bijvoorbeeld: pionierpalen • waarderingstabel

Materiaal: • Mikado stokken • waarderingstabel

**Reuze-Jenga door groep: Het Twentse Ros (2x)**

Beschrijving van de activiteit: De blokken worden gestapeld in de vorm van een toren, elke laag bestaat uit 3 blokken die plat naast elkaar liggen, en elke laag is [loodrecht](https://nl.wikipedia.org/wiki/Loodrecht_(meetkunde)) geplaatst op de vorige. De speler neemt een blok uit een willekeurige laag onder de bovenste 3 lagen en legt het blok boven op de toren. Het spel eindigt als de toren omvalt. De verliezer is de persoon die de toren om laat vallen

Voorbereiding: • zorg voor grote houten blokken

Materiaal: • houten blokken

**Kruiwagenrace door groep: Jeanne d'Arc-St Patrick (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Zo snel mogelijk een parcour afleggen 1 in de kruiwagen en 1 erachter. Net zolang wisselen tot iedereen geweest is. 2 teams tegen elkaar.

Materiaal: • kruiwagen • benodigheden voor een parcour (bijvoorbeeld: pionnen)

Tips: • welpen kunnen zelf ook een kruiwagen vormen

**Brand blussen – door Scouting Nanne Zwiep (org)**

**Ringwerpen door groep: Scouting Albaldah Haarle (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Welpen gaan een voor een achter de lijn staan en mogen er ringen werpen. Hierbij is de bedoeling dat de welpen zo veel mogelijk palen raken.

Materiaal: • palen • ringen • een stuk touw om de lijn te markeren

Tips: • de lijn kan dichterbij en verder weg geplaatst worden, dat bepaalt de moeilijkheid van de activiteit.

**Hollandse Leeuwen door groep: Sionie Horde Reggegroep (3x)**

Beschrijving van de activiteit: De welpen gaan op een lijn tussen de twee pionene staan. Een welp (tikker), staat in het midden van het veld. Wanneer de tikker "Hollandse leeuwen " roept, rennen de andere welpen naar de overkant van het veld.Iedere beurt lopen de kinderen van de ene kant naar de andere kant van het veld.. De tikker moet de overrennende welpen vangen. Het vangen gaat als volgt: een welp moet met het hele lichaam van de grond opgetild worden. Als dit lukt wordt de welp, de volgende ronde óók tikker, en moet hij dus de tikker meehelpen met vangen.Het spel is afgelopen als alle kinderen gevangen zijn.

Materiaal: • 4 pionnen

**Schminken door groep: Reggewolven Reggegroep (2x)**

Beschrijving van de activiteit: de welpen mogen geschminkt worden

Materiaal: • schmink

Tips: • print enkele voorbeelden waaruit de welpen mogen kiezen, zo komt ieder welp aan de beurt

**Kwallenballen – door Scouting Nanne Zwiep (org) (2x)**

**Aardappelfiguurtjes maken door groep: Scouting Hasselo (1x) en St. Jeroen Bambi (1x)**

Beschrijving van de activiteit: door middel van aardappels en satestokjes kunnen de welpen figuurtjes maken of samen iets bouwen

Materiaal: • aardappels • sate stokjes

**Vingerverven door groep: Scouting Weerselo (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Welpen kunnen lekker aan de gang met verf.

Materiaal: • waterverf • papier ( A4 )

**Bloemenhulde maken door groep: Oosterhof-Niej Begin kabouters (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Met alle deelnemers (in groepjes) bloemen maken van crêpepapier en de boeketten bij iemand die dat verdient bezorgen.

Voorbereiding: • Maak enkele bloemenvoorbeelden • Schaf materiaal aan

Materiaal: • Papier (crêpepapier). • Touw • Plakband • IJzerdraad voor de steel/ sate stokjes • Scharen • Oude kranten voor in het hart van het boeket

**Blazen maar door groep: Oosterhof-Niej Begin MOHO (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Voor de welpen ligt een maquette van de Emaraate ruïne (doolhof). Aan het begin ligt een stapel etenswaren waarvan elk product naar de juiste handelaar moet. De kamer waar de handelaar van het betreffende land staat, is te herkennen aan een eigen vlag. De bedoeling is dat het eten naar de kamer wordt gebracht door te blazen door een rietje.

Voorbereiding • Maak een maquette (doolhof) • Verzamel etenswaren, bijvoorbeeld macaroni - Italië, drop - Nederland/Spanje, popcorn - Amerika, rijst - China, gehaktballetjes – Zweden

Materiaal:• Maquette (doolhof) • Etenswaren

**Waar zijn mijn spullen door groep: Oosterhof-Niej Begin MOHO (2x)**

Beschrijving van de activiteit: De welpen helpen bij dit spel verschillende mensen die door de storm hun spullen zijn kwijtgeraakt. In het speelveld liggen vier stapels met herkenbare spullen van de zeelieden uit hun land, denk hierbij aan kleding, voedsel, gebruiksvoorwerpen. Twee tot vier groepen spelen tegen elkaar. Bij het fluitsignaal mogen ze rennen en een artikel pakken (één per persoon). De winnaar is degene die twee kwartetten heeft. Hierdoor moeten de welpen dus spullen ‘lenen’ bij de buren, zonder ze terug te geven natuurlijk. Wanneer er iets wordt gestolen, mag de verdedigende groep de dief aftikken. Twee meter buiten de cirkel is hij of zij vrij. Welk groep lukt het om de meeste kwartetten te verzamelen?

Voorbereiding: • Bereid het speelveld voor

Materiaal: • Fluit • Spullen passend bij de diverse landen

Tips:• Zorg voor verschillende spullen die passen bij zeelieden, bijvoorbeeld verschillende jassen • Geef een duidelijk speelgebied aan, waar de basis is voor de groepen en waar de spullen liggen. • In plaats van de voorwerpen, kan je ook (afbeeldingen van) (water)Scoutfits of uniformen uit verschillende landen bij elkaar laten zoeken (blouse - das - broek - hoofddeksel). Zorg dat je afbeeldingen van de complete Scoutfits of uniformen uitdeelt of ophangt als referentie.

**Touwtrek jezelf van binnen naar buiten door groep: Scouting Albaldah (1), VLG jongenswelpen (1x)**

Beschrijving van de activiteit: Aan het begin van het spel ligt er een touwring in het midden van het speelveld. Elk welp knoopt zijn touw aan de touwring vast. Daarna begint het grote touwtrekken. Bij dit spel trekken de welpen zichzelf echt van binnen naar buiten. Drie meter buiten de cirkel staan net zo veel stoelen als welpen. Elk welp houdt het touw vast voor een stoel. Als het fluitsignaal gegeven wordt, begint het touwtrekspel. Het eerste welp dat iemand heeft laten zitten op hun stoel en het touw vasthoudt, wint.

Voorbereiding: • Zet het speelveld uit

Materiaal: • Touw • Stoelen (net zo veel als het aantal teams) • Fluit • Touwring

Tips: • In plaats van stoelen kan je ook vlaggen gebruiken, dan moet iemand van het nest de vlag pakken • De stoelen kunnen dichterbij en verder weg geplaatst worden, dat bepaalt de moeilijkheid van de activiteit.

**Ik kom-pas als je getikt bent door groep: Scouting Nanne Zwiep Ochtendhorde (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Aan het begin van het spel krijgen de welpen een kompas en bordjes met de 8 kompasrichtingen (noord, noord-noordoost, noordoost, oost-noordoost, oost, etc.). Met behulp van het kompas zetten de welpen de bordjes op de juiste plaats. Daarna wordt er een tikker gekozen. De spelleider roept een kompasrichting en de welpen rennen in de door de tikker genoemde richting. Als een welp tijdens het rennen door de tikker getikt wordt, wordt deze welp ook een tikker. Het spel wordt dus steeds lastiger. Het spel is afgelopen als alle welpen getikt zijn. Daarna kan er eventueel een nieuwe tikker worden gekozen en kan het spel opnieuw beginnen.

Voorbereiding: • Zet het speelveld uit • Markeer waar de bordjes geplaatst moeten worden • Maak bordjes

Materiaal: • Bordjes met kompasrichtingen • Kompas

Tips: • Je kan het spel met een kleiner groepje spelen, door telkens de welp die wordt getikt te laten wisselen met de tikker. Zo is er steeds maar één, voortdurend wisselende tikker. Je kan er ook voor kiezen een tikker te kiezen die een poosje aanblijft. Als je voor één van deze manieren kiest, heeft het spel geen duidelijk einde. • Geef duidelijk aan tot waar de welpen getikt kunnen worden en waar ze veilig zijn, bijvoorbeeld door een cirkel van touw neer te leggen.

**Weerestafettespel door groep: VLG jongenswelpen (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Verdeel de groep welpen in kleine groepjes van 2 à 3 welpen. Een stuk verderop liggen grote platen met foto’s van weersomstandigheden, zoals een foto van onweer, een foto van zonnig weer, een foto van bewolkt weer, etc. Geef elk groepje welpen een stapel met kleine kaartjes met hierop de weertekens die ook op de televisie op de weerkaart gebruikt worden. De welpen pakken dan om de beurt een kaartje van de stapel en leggen het bij de bijbehorende grote foto. Is de welp terug, dan pakt de volgende welp een kaartje en legt dit bij de bijbehorende grote plaat en zo verder totdat alle kaartjes op zijn. Welk groepje is als eerste klaar? Als alle groepjes klaar zijn, wordt besproken of alle kaartjes goed liggen.

Voorbereiding: • Maak kaartjes met daarop de weertekens die ook op televisie gebruikt worden. Voor elk groepje een set in een andere kleur. • Maak grote kaarten met foto’s van weersomstandigheden erop.

Materiaal: • Grote kaarten met foto’s van weersomstandigheden. • Per groepje welpen een stapeltje met kaartjes met weertekens (voor elk groepje in een andere kleur).

**De giftige bloem door groep: St. Jeroen Bambi (2x)**

Beschrijving van de activiteit: In een grote vaas (of in de grond geprikt) staat een aantal grote ‘bloemen’ (emmers) op stelen (bamboestokken). Om de beurt mag een welp van achter een lijn 10 bijtjes in de bloemen gooien. Er wordt door de gooier net zo lang doorgegaan, tot de giftige bloem wordt gekozen. Dan stopt voor die welp het spel, de spelleider weet welke bloem de giftige is en die verandert bij elke nieuwe welp. Bij elke bij die in een goede bloem belandt, krijgt de welp een punt.

Voorbereiding: • Maak op de bovenkant van meerdere emmers of bakjes een bloem, in verschillende maten. Het hart van de bloem is het gat, waardoor de welpen de bijtjes in de bloemen kunnen gooien. • Bevestig stokken onder aan de emmers of bakjes, zodat de bloemen op verschillende hoogtes kunnen staan. • Leg pingpongballetjes klaar en maak met verf of watervaste viltstiften eventueel bijtjes van de pingpongballetjes.

Materiaal: • Bijtjes (pingpongballetjes). • Bloemen (gemaakt van emmers of bakjes). • Touw om een lijntje van te maken waar achter de welpen moeten staan.

**Omgekeerd spijkerpoepen door groep: meidenwelpen Vaandrig Leppink Groep (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Twee welpen krijgen tegelijk een fles om hun middel gebonden. De fles hangt ondersteboven aan een touwtje op hun rug. Wie van de twee heeft als eerste de fles om een paaltje (paaltje van ringwerpen of tentharing) ‘gepoept’?

Voorbereiding: • Verzamel flessen met een grote opening.

Materiaal: • Flessen met een grote opening aan een touwtje (bijvoorbeeld sausflesjes). • Paaltjes van ringwerpen of tentharingen.

**Mini-twister door groep: Scouting Hasselo (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Geef de welpen per 2 kinderen een speelbord. De spelleider draait aan de draaischijf en zegt wat de kinderen moeten doen, bijvoorbeeld: “Linker wijsvinger op groen”. Kinderen kunnen bij dit spel af raken als de opdracht van de spelleider niet meer uitvoerbaar is. Het spel kan uitdagender gemaakt worden door meer vingers te gebruiken. Je begint met spelen met de middelvingers en de wijsvingers.

Voorbereiding: • Maak de mini-twisterbordjes (1 per 2 welpen). • Maak een draaischijf (of gebruik de draaischijf van een bestaand Twisterspel en pas die aan met wijsvinger en middelvinger in plaats van voet en hand).

Materiaal: • Twisterbordjes (1 per kind, grootte A5,). • Draaischijf.

**De centimeters door groep: Jeanne d'Arc-St Patrick (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Op de grond worden 3 cirkels gelegd (als een soort schietschijf) met diameters van 1, 2 en 3 meter (ongeveer). De spelers staan op 2 meter afstand en worden één voor één geblinddoekt. Hoe dichtbij de middelste cirkel kunnen ze komen?

Voorbereiding: • Zet cirkels af op de grond.

Materiaal: • Touw, afzetlint of stoepkrijt om de cirkels mee te maken. • Blinddoek.

Tips: • Je kunt de verschillende cirkels punten geven, bijvoorbeeld 10, 25 en 50. • Als het spel goed lukt met een afstand van vijf meter, kan je de afstand vergroten. • Welpen kunnen ook een vliegtuigje vouwen en proberen dit zo dicht mogelijk bij de middelste cirkel te laten landen.

**Jagerbal door groep: Stoevelaarsgroep (2x)**

Beschrijving van de activiteit: Jagerbal is een soort tikkertje met de bal. Het spel begint met één tikker, die de andere kinderen met de bal mag afgooien. Wie door de bal geraakt is, is vanaf dat moment óók tikker. Vanaf het moment dat er twee tikkers zijn, mogen de tikkers niet meer rondlopen zodra ze de bal hebben. Het spel is afgelopen zodra iedereen getikt is.

Materiaal: • Touw, lint of pionnen om veld af te zetten. • Bal.