



HET GROTE
WELPEN
DOEBOEK
SCOUTING HEIDEPARK

2020
ERWIN DE SWART

DOWNLOAD
'M GRATIS!

Het Avontuur Begint Hier

Elk weekend gaan de Welpen (7-11 jaar) van Scouting Heidepark op avontuur! Samen met de Leiding spelen ze een zelfbedacht spel in het bos, maken ze een masker, bakken ze hun eigen brood of luisteren ze naar spannende verhalen bij het kampvuur met marshmallows. Samen gaan de Welpen geen avontuur uit de weg!

Meer informatie op www.scoutingheidepark.nl . Daar download je ook dit doeboek!



Bladmanneltje



1 tot 4 Welpen

Zoek bladeren en maak er je eigen kunst mee!

Materiaal:

1 papier per persoon

Lijm

Stapel boeken

1. Zoek in het bos naar mooie bladeren. Ga voor bladeren met verschillende vormen en kleuren.
2. Droog de bladeren plat in een dik boek of onder een stapel boeken. Morgen kun je weer verder!
3. Leg de droge bladeren op een papier en maak er een mannetje van. Een blad als hoofd, een blad als buik en als arm. Misschien heeft hij wel een hoedje of een bladbaard!
4. Plak alle bladeren vast op het papier en laat het goed drogen.
5. Voeg nog wat kleine bladeren toe of teken met watervaste stift een gezichtje.



Tip: neem ook eens schelpen, takjes, besjes of bloemen mee en voeg ze eraan toe!

Beestjes Teken



1 tot 4 Welpen

Vind kleine beestjes in je omgeving en teken ze zo goed mogelijk na!

Materiaal:

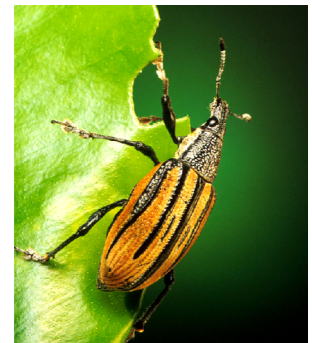
Glazen potjes
(Kleur-)potloden
Papier

Extra:

Vergrootglas



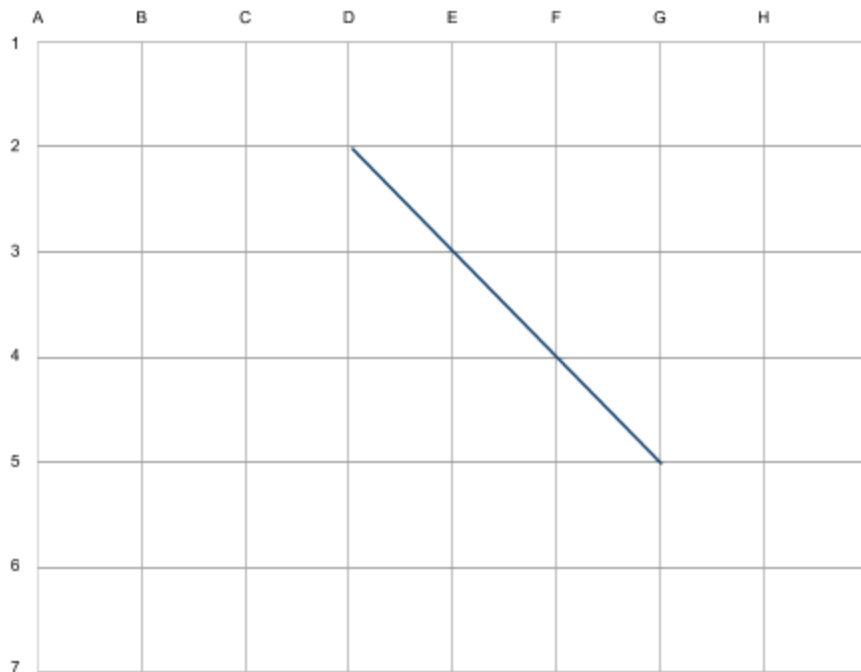
1. Ga ieder met een glazen potje naar buiten. Zoek tussen het gras, oude bladeren of onder stenen naar kleine beestjes.
2. Wanneer je een mooi beestje hebt gevonden, doe hem dan voorzichtig in de pot, doe het deksel dicht en neem hem mee naar huis.
3. Bekijk je beestje in z'n pot goed en teken hem zo goed mogelijk na.
4. Wanneer je klaar bent met tekenen, breng je je beestje weer terug naar waar je hem vond. Vergeet hem niet uit te zwaaien!



Tip: Teken je beestje groot na met potlood op dik papier en gebruik vervolgens waterverf om de tekening in te kleuren. Zo wordt je portret een echt kunstwerk voor aan de muur!

Coördinaat tekenen

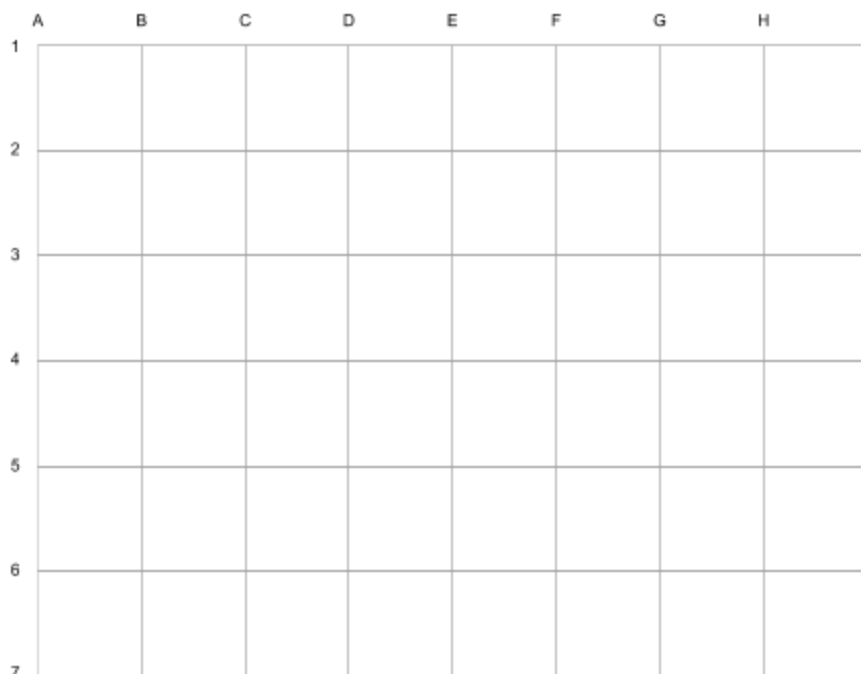
Teken lijnen tussen de aangegeven coördinaten op de kaart! Wat wordt het?



Opdracht 1:

De eerste lijn is alvast gezet als voorbeeld!

D2-G5 ✓
 G5-B5
 A6-C7
 A6-H6
 D1-C2
 D2-B5
 C2-D2
 D1-D6
 H6-G7



Opdracht 2:

A4-C3
 C5-F5
 G2-H1
 B5-C3
 F3-F1
 F7-G4
 B5-B7
 A6-B5
 H3-G4
 F1-F4
 C3-F3
 H1-H3
 B7-C5
 G4-F3
 A4-A6
 F5-F7

Bekerrace



2 Welpen

Je kunt ook racen met je waterpistool! Klaar voor de start? Vuur!

Materiaal:

2 plastic bekens

10 meter dun touw

2 waterpistolen

Water



1. Vraag een volwassene om een gat van een ongeveer centimeter te maken in de onderkant van twee plastic bekens, tegen de zijkant.
2. Span twee touwen van dezelfde lengte ergens buiten. Zorg dat de touwen niet te dichtbij elkaar hangen, span ze bijvoorbeeld tussen verschillende bomen die even ver van elkaar staan. Haal ieder touw door het gat van één bekertje voor je allebei de kanten vastbind.
3. Trek allebei de bekertjes op het touw naar de startpositie.
4. Vul je waterpistolen met water!
5. Racen maar! Tel af en schiet met je waterpistool in het bekertje om hem vooruit te laten gaan zonder hem aan te raken. Wie als eerste zijn bekertje aan het einde van de baan heeft wint de race!



Woordzoeker

Wat gaat er allemaal mee op kamp? Vind de 10 woorden hieronder!
Woorden staan verstopt van links naar rechts en van boven naar onder.

H	A	N	J	I	P	U	L	K	A
A	Z	A	K	L	A	M	P	O	S
N	W	Y	K	L	E	R	E	N	L
D	I	G	B	O	C	E	M	Y	A
D	K	I	F	B	Q	S	T	O	A
O	E	L	R	E	O	N	P	I	P
E	M	O	K	S	X	O	Y	D	Z
K	D	O	G	T	P	E	J	A	A
B	O	R	D	E	L	P	A	N	K
A	L	E	F	K	I	S	M	O	N
R	U	G	Z	A	K	L	A	R	E

Knijper Tikkertje



4 of meer Welpen

Een variant op tikkertje waar je snel en behendig moet zijn!

Materiaal:

Per speler 3 wasknijpers

1. Geef alle spelers 3 wasknijpers en spreek de grenzen van het speelveld af.
2. Start! Ren en probeer je knijper aan de kleren van een andere speler te hangen. Je mag de knijpers die andere spelers aan jou hangen niet weghalen!
3. Heb je alledrie je knijpers aan iemand gehangen? Dan ga je aan de kant staan, je doet niet meer mee!
4. Wanneer er nog maar 1 speler in het veld staat stop je. Degene met de minste knijpers aan zijn kleding wint het spel!

Tip: Begin eens allemaal met 1 wasknijper. Wanneer iemand een wasknijper aan jou hangt, moet jij diezelfde ook gebruiken om weer aan iemand anders te hangen. Heb je geen wasknijpers meer in je hand en aan je kleren hangen? Dan ga je aan de kant staan en doe je niet meer mee. Wie blijft er het langste bezig?

Water Schietbaan



1 tot 4 Welpen

Probeer de bekers omver te schieten met je waterpistool!

Materiaal:

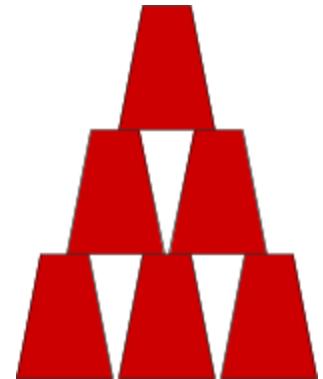
7 plastic bekers

1 waterpistool

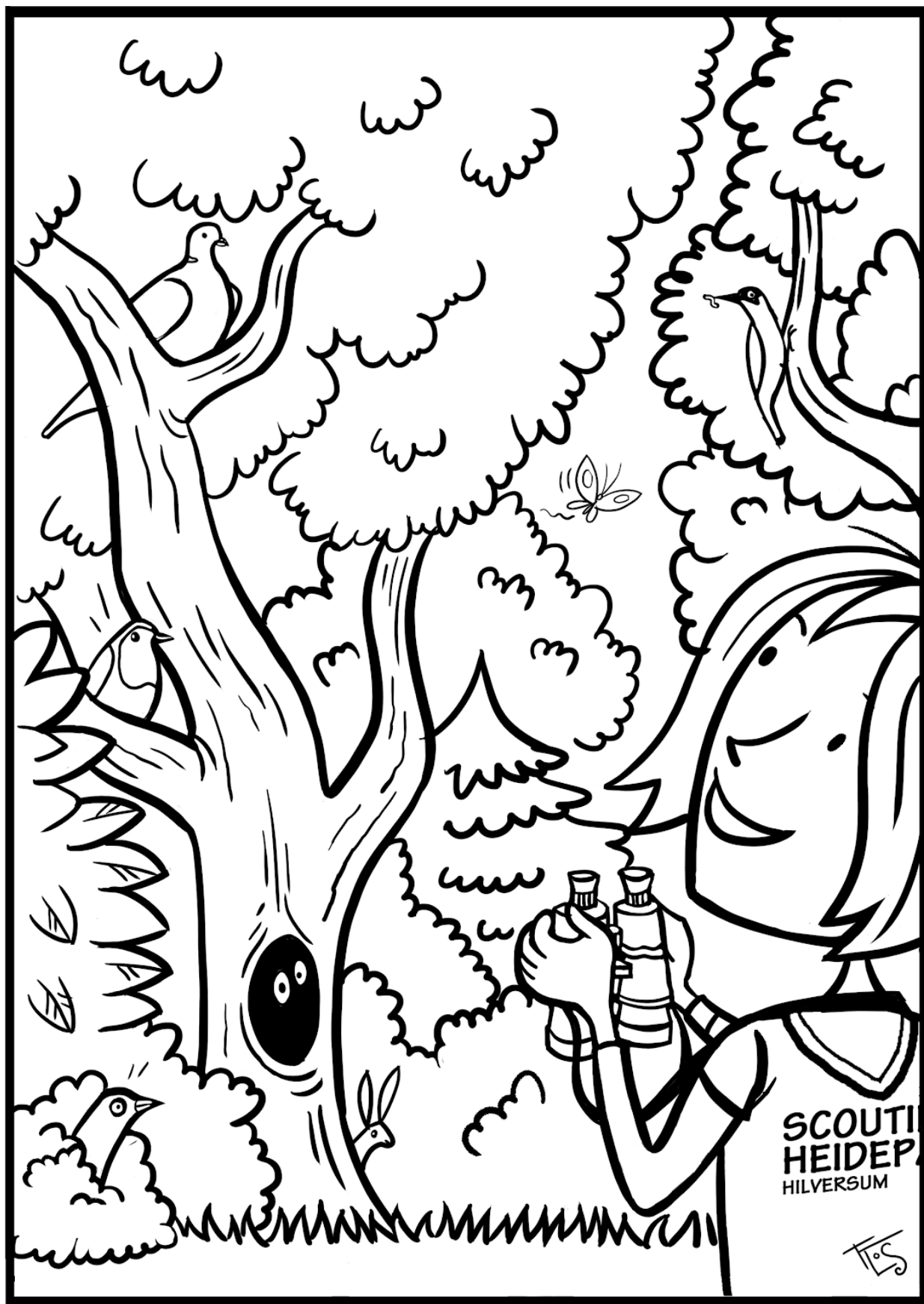
Water



1. Stapel de bekers op! Niet in elkaar, maar op z'n kop op elkaar. 3 op de onderste rij, 2 daarbovenop en 1 helemaal boven.
2. Trek een streep in het zand of kies een streep tussen de tegels, ongeveer 5 stappen vanaf de bekers. Van achter deze streep mag je zometeen schieten.
3. Vul je waterpistolen met water!
4. Vuur! Probeer vanaf achter de streep (omstebeurt) de bekers om te schieten.



Tip: Niet gelukt? Verplaats dan de streep naar voren en probeer het nog een keer! Te makkelijk? Verplaats de streep naar achteren en kijk of het je nog steeds lukt.



Schatkaart Maken



2 tot 4 Welpen

Maak je eigen kaart van een gebied en verstop een schat!

Materiaal:

Papier

(Kleur-)potloden

iets kleins als schat



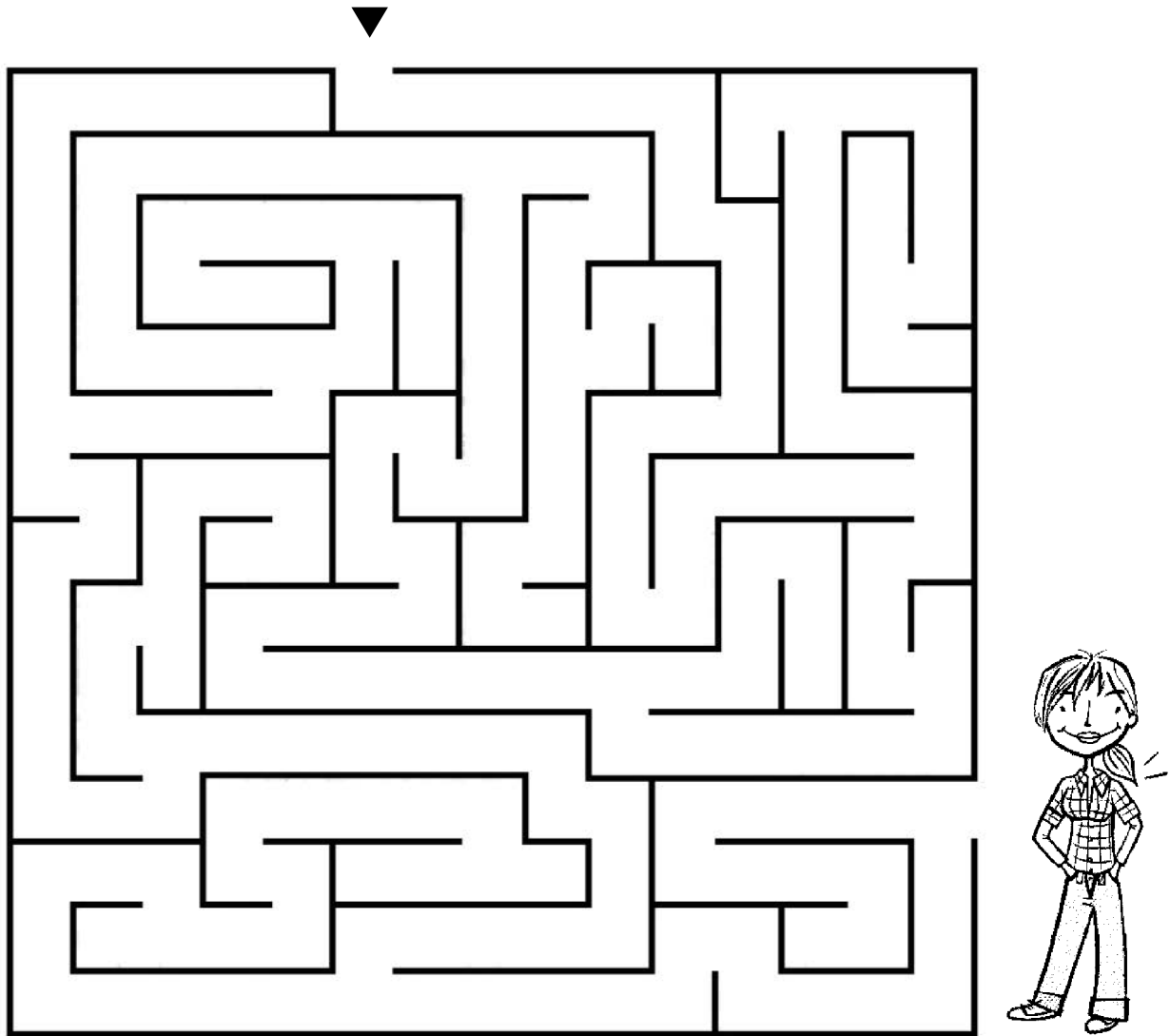
1. Ga met de spullen naar een plek waar je een schat kunt verstoppen. Dat kan op de hei, in het bos of zelfs in je eigen huiskamer.
2. Verstop ergens de schat. Bijvoorbeeld achter een herkenbare boom, onder een gevallen tak of onder de bank.
3. Teken zelf de kaart met herkenbare dingen die je niet snel verward met andere dingen. Zet een kruis precies waar de schat is verstoppt.
4. Schat zoeken! Geef de kaart aan iemand anders en loop mee terwijl hij op zoek gaat. Lukt het om de schat te vinden? Niet voorzeggén hoor!



Tip: Arr! Maak een echte piratenschatkaart met een volwassene. Vraag een volwassene om de randen van het papier rondom te verbranden. Verf het papier dan met sterk gezette thee om het er extra oud uit te laten zien! Laat het drogen en teken dan je kaart! Vergeet ook niet een windroos te tekenen die aangeeft waar het noorden is op de kaart.

Doolhof

Ohjee, je bent verdwaald! Vind je weg terug naar de Leiding in het doolhof!



Tip: Vind jij altijd je weg? Daag dan eens een vriend uit en teken allebei zelf een doolhof.
Zorg wel voor een uitgang. Ruil vervolgens van papier en vind je weg naar buiten!

Katten Safari



1 tot 4 Welpen

Ga op zoek naar katten in de buurt! Hoeveel zie jij er?

Materiaal:

Niets

Extra:

Pen

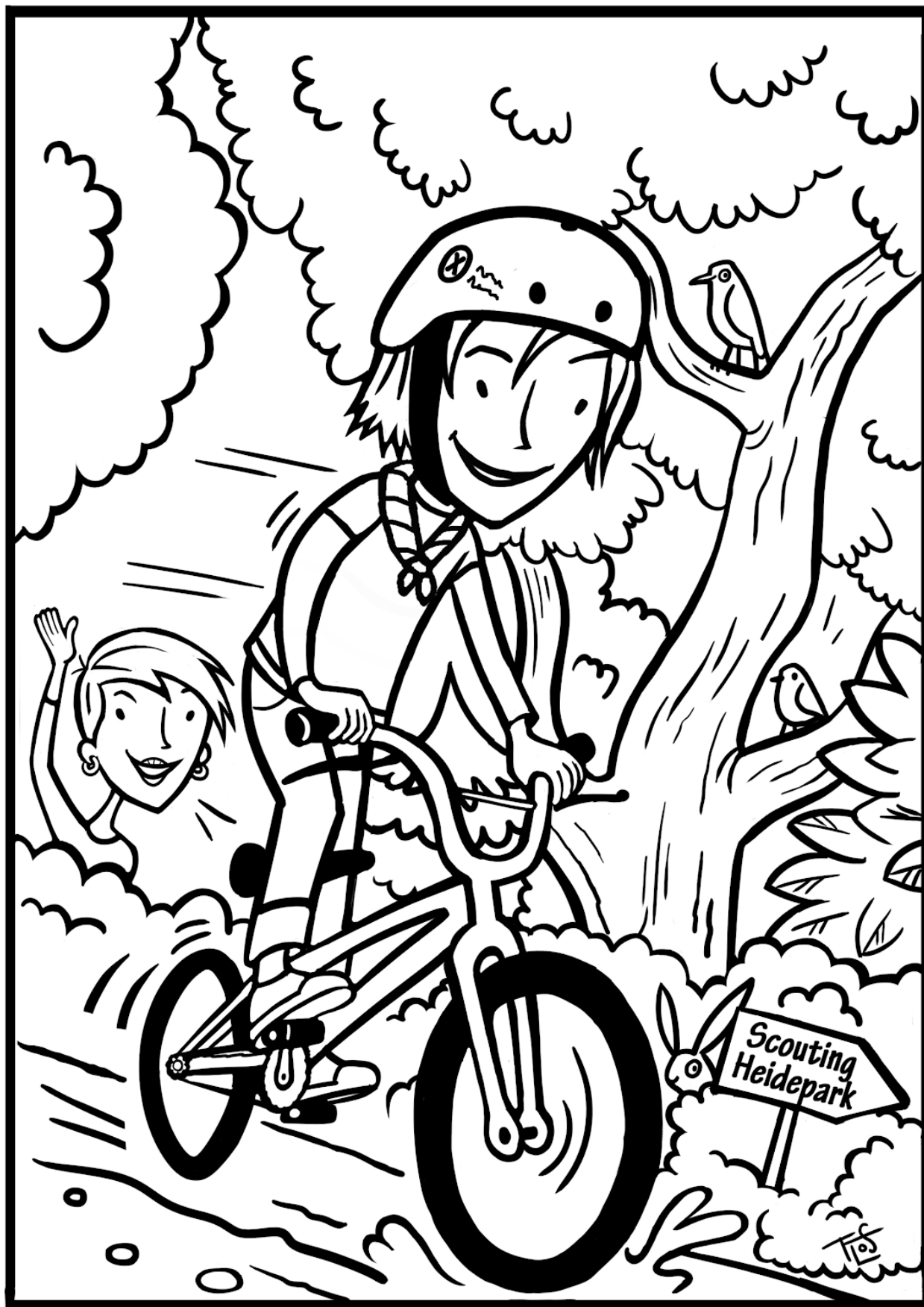
Papier



1. Ga (samen) de buurt in. Maak niet veel herrie, anders jaag je de katten weg.
2. Kijk om je heen! Zie je een kat? Wie hem als eerste aanwijst en "kat" zegt krijgt een punt.
3. Degene met de meeste punten aan het einde van de wandeling is de Kattenkoning!



Tip: Maak er Kattenbingo van! Maak van tevoren een kaart met daarop bijvoorbeeld 5 verschillende kleuren katten: één helemaal zwarte, één met bruine vlekken, één rood-bruine, één zwart-witte en één helemaal witte. Wanneer je een kat als eerste aanwijst en "kat" roept, kun je deze kleur van je lijstje afstrepen met een pen. Is je kaart vol? Roep "bingo" en je hebt gewonnen!



Ruilen



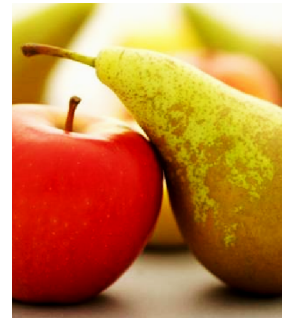
2 tot 4 Welpen

Ruil een ding telkens voor iets anders en zie waarmee je eindigt!

Materiaal:

Een appel of ei

1. Ga met een appel of een ei samen langs bij bekenden, winkeliers of buren en vraag of ze iets te ruilen hebben voor ervoor. Goeie ruil? Dan doe je het!
2. Ga met het gene wat je hebt gekregen voor je appel of ei door naar de volgende en probeer het voor iets anders te ruilen.
3. Herhaal dit zo lang als je wilt! Waar komen jullie uiteindelijk mee thuis?



Tip: Begin eens met meerdere spullen in plaats van alléén een appel of ei. Zo ga je op pad met bijvoorbeeld een oud tijdschrift, ongebruikt speelgoed en een zelfgemaakte cake. Als je met meerdere dingen aankomt kunnen mensen kiezen wat ze willen ruilen. Wat levert het meeste op? Schrijf op wat je voor wat hebt geruild zodat je het thuis precies kan navertellen!

Touwtelefoon



2 Welpen

Maak zelf je eigen telefoon van touw en bekertjes. Hallo, wie is daar?

Materiaal:

2 plastic bekers

30 meter dun touw

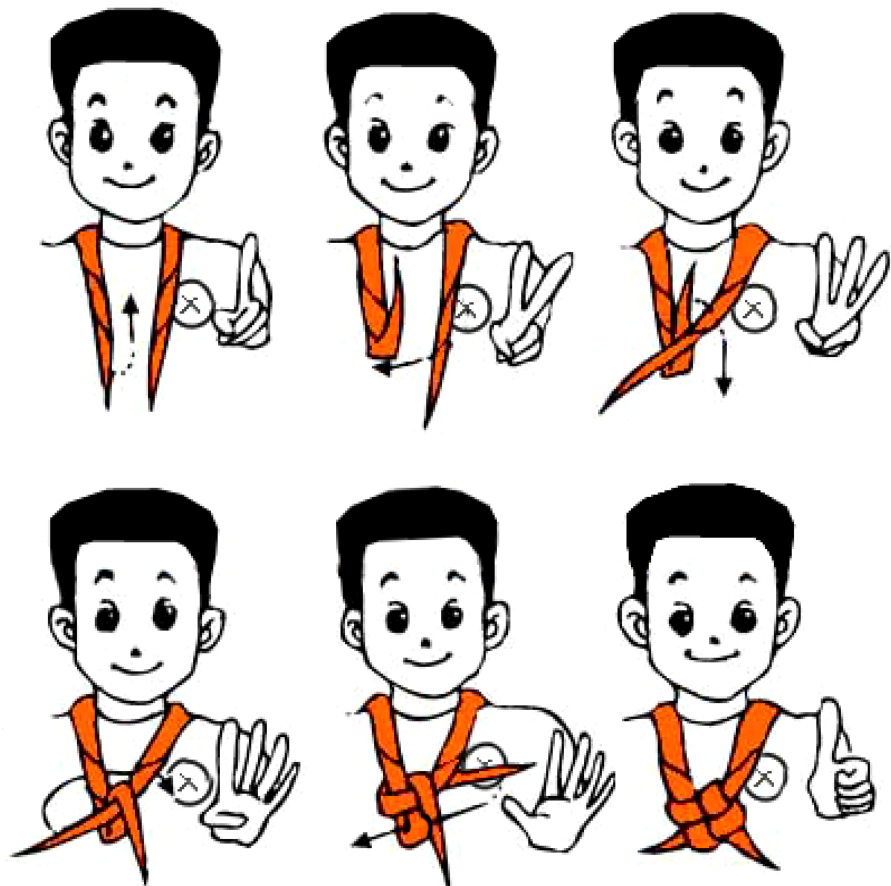
6. Vraag een volwassene om met een naald of punaise een klein gaatje te maken in de onderkant van twee plastic bekers, in het midden.
7. Knip een stuk touw van 30 grote stappen lang.
8. Haal het touw aan allebei de kanten een stukje door de onderkant van een bekertje, zodat de bekertjes met de onderkanten naar elkaar toe zitten. Doe een knoop in het touw binnen de beker aan beide kanten, zodat de bekers aan het touw blijft zitten.
9. Loop allebei uit elkaar met een beker tot het touw strak staat tussen de bekers.
10. Bellen maar! Praat in het bekertje terwijl het touw strak blijft tussen de twee bekertjes. Aan de andere kant moet jouw stem te horen zijn uit het bekertje. Andersom werkt het ook! Werkt het niet? Kort het touw wat in en probeer het nog eens.



Tip: doe eens ik-zie-ik-zie-wat-jij-niet-ziet over de touwtelefoon!

Vriendschapsknoop

Een speciale knoop in je scoutingdas laat zien dat jij goed kunt knopen!



Wasknijper Estafette



4 of meer Welpen

Hoe goed ben jij met een wasknijper in je mond?

Materiaal:

Per speler 1 wasknijper

Een viltje of munt

Extra:

10 viltjes

2 emmers



1. Alle spelers krijgen een wasknijper en doen hem in hun mond, zodat ze hem met de tanden kunnen bedienen. Met de armen op de rug, ga je in een kring staan.
2. De oudste speler begint. Geef in de knijper in je mond het viltje of de munt door aan de volgende. Deze mag hem alleen aannemen met zijn knijper in de mond.
3. Zo blijf je doorgeven. Wanneer iemand het laat vallen, verlaat hij de kring. De vorige speler geeft het viltje of de munt dan door aan de nu volgende speler.
4. Wie blijft er het langste staan in de cirkel? De winnaar is degene die nooit iets laat vallen..

Tip: Leg 10 bierviltjes op de rand van de tafel, verdeel de groep in twee teams en zet twee emmers 10 meter verderop naast elkaar. Het doel is om per team zoveel mogelijk viltjes naar je eigen emmer te dragen in je knijper. Meerdere viltjes tegelijk is toegestaan, maar je mag nooit je handen gebruiken. Welk team wint de Knijper Race?

Antwoorden

Coördinaat tekenen

opdracht 1: ZEILBOOT

opdracht 2: VOS

Woordzoeker

ZAKLAMP, SLAAPZAK, HANDDOEK, MOK, PYJAMA, BORD, KLEREN, SNOEP, BESTEK, RUGZAK

Codetaal

zin 1: "IN HET BOS SPELEN WE SAMEN"

zin 2: "BROOD BAKKEN WE BOVEN HET VUUR"

zin 3: "WELPEN GAAN ALTIJD OP AVONTUUR"

Ook toffe ideeën voor het volgende Grote Welpen Doeboek? We horen ze graag!

Mail ze aan de leiding via welpen@scoutingheidepark.nl.