

Activiteiten JOTA-JOTI
2023



Scouting

Inhoudsopgave

1	Informatie over het thema & spellen	4
2	Bevers	5
2.1	Buitenleven	5
2.1.1	Communicatie in het dierenrijk	5
2.2	Expressie	5
2.2.1	Eigen communicatiemiddel maken	5
2.3	Identiteit	6
2.3.1	Verbind de dotjes	6
2.4	Internationaal	6
2.4.1	Hotsjionia de wereld om	6
2.5	Sport & Spel	7
2.5.1	Communicatierace	7
2.6	Uitdagende Scoutingtechnieken	7
2.6.1	Blikken telefoon maken	7
2.7	Veilig & Gezond	8
2.7.1	De grenzen van communicatie	8
2.8	Samenleving	8
2.8.1	Connecting culturele dots	8
3	Welpen	8
3.1	Buitenleven	8
3.1.1	(Mis)Communicatie in het dierenrijk	8
3.2	Expressie	10
3.2.1	Laat je junglecommunicatie online zien!	10
3.3	Identiteit	10
3.3.1	Connecting stellingen	10
3.4	Internationaal	11
3.4.1	Met andere talen communiceren	11
3.5	Sport & Spel	11
3.5.1	Shere khan er uit communiceren	11
3.6	Uitdagende Scoutingtechnieken	12
3.6.1	Seinen als Chil	12
3.6.2	Geheime communicatie	13
3.7	Veilig & Gezond	13
3.7.1	Gevaarlijke communicatie	13
3.8	Samenleving	14
3.8.1	Het internet nabouwen	14

4	Scouts	15
4.1	Buitenleven.....	15
4.1.1	Hackerssporen in de wildernis.....	15
4.2	Expressie.....	15
4.2.1	Eigen blog of vlog maken.....	15
4.3	Identiteit.....	16
4.3.1	Je eigen schoolprofiel maken.....	16
4.4	Internationaal.....	16
4.4.1	Wereldwijde hackershunt.....	16
4.5	Sport & Spel.....	17
4.5.1	Programmeer-estafette.....	17
4.6	Uitdagende Scoutingtechnieken.....	17
4.6.1	Stookvuur morse.....	17
4.7	Veilig & Gezond.....	18
4.7.1	Online veiligheid.....	18
4.8	Samenleving.....	18
4.8.1	Hack je omgeving.....	18
4.8.2	Offline werkstuk maken.....	19
5	Explorers en ouder	19
5.1	Buitenleven.....	19
5.1.1	Connature Dots.....	19
5.2	Expressie.....	19
5.2.1	Veilig internet voor ouderen.....	19
5.3	Identiteit.....	19
5.3.1	Fake it till you make it.....	19
5.4	Internationaal.....	20
5.4.1	Connecting Dots.....	20
5.5	Sport & Spel.....	20
5.5.1	Rube Goldberg machine.....	20
5.6	Uitdagende Scoutingtechnieken.....	20
5.6.1	Breng een bericht analoog over zo'n lang mogelijke afstand.....	20
5.7	Veilig & Gezond.....	21
5.7.1	Discussies over ethiek.....	21
5.8	Samenleving.....	21
5.8.1	Organiseer iets voor een goed doel met behulp van anderen.....	21

1 Informatie over het thema & spellen

Elk jaar wordt er voor de JOTA-JOTI een thema geschreven wat centraal staat bij die editie. Het thema is een doorlopende lijn binnen de activiteiten van de JOTA-JOTI. Denk hierbij aan bijvoorbeeld de spellen die bedacht worden, maar ook de tussentijdse activiteiten zoals de zomerkampronde.

Het thema is bedoeld als kapstok waar elke groep haar eigen activiteiten aan kunnen hangen. Dit thema is sterk aangeraden voor iedereen, maar niet verplicht. Er komen spellen in dit thema, per speltak, waar groepen gebruik van kunnen maken, maar je bent zeker ook vrij om je eigen spellen te bedenken. Heb je een tof spel bedacht? Vergeet die dan niet te delen met de JOTA-JOTI organisatie, zodat wij deze weer met alle scouts in Nederland kunnen delen!

Het thema van dit jaar is "Connect dots". Meer informatie over dit specifieke thema kan je vinden op <https://jota-joti.scouting.nl/thema>.

Uiteraard is er tijdens de JOTA-JOTI nog veel meer te doen dan de activiteiten die hier benoemd worden. Denk bijvoorbeeld eens aan de soldeer-kitjes van de Servicekring JOTA-JOTI (<https://kitbuilding.org/>), chatten op Scoutlink, en natuurlijk connectie leggen met andere zendamateurs over de hele wereld!

2 Bevers

2.1 Buitenleven

2.1.1 *Communicatie in het dierenrijk*

Thema

Fleur is druk bezig met het verbinden van alle huizen in Hotsjtonia. Zo komt ze ook langs het huis van Bas Bos. Bas zegt “Hey Fleur. Het is allemaal wel een goed idee, zo met die touwtjes, maar weet je ook dat dieren op een afstand met elkaar kunnen communiceren? Waarom proberen we dit niet eens uit, om te kijken of dat niet iets is voor ons?”

Beschrijving

Dieren zijn anders dan mensen, en die communiceren dus ook op andere manieren. De bevers gaan daarom proberen te leren hoe dieren communiceren, en of dit misschien ook wel iets is voor hen in plaats van praten. Ga daarom met je hele kolonie in een grote open plek staan. Ga hier 1 voor 1 alle dieren na wat voor geluid die maken. Vervolgens kan de spelleider een dier roepen dat uitgelegd is, en de hele beverkolonie moet die nadoen.

Benodigheden

Lijst met dieren om na te doen

Tips & Veiligheid

Heb jij een groep die al wat ouder of wat vaardiger is? Maak het dan moeilijker door 1 bever een opdracht te geven die hij samen met een ander moet uitvoeren (bijvoorbeeld een ander een vierkantje laten uitknippen). Deze mag dan alleen maar geluiden maken van 1 dier daarbij en het niet voordoen.

2.2 Expressie

2.2.1 *Eigen communicatiemiddel maken*

Thema

Nadat Fleur bij de professor is geweest, gaat ze gelijk naar huis en vertelt ze haar dochter over haar geniale idee: “Keet! Ik heb het, we gaan heel Hotsjtonia met elkaar verbinden! Zo hoeven we niet meer uit onze huizen te schreeuwen als we wat van elkaar nodig hebben. Het kan dus heel anders!”. Keet is eerst een beetje sceptisch, maar dan begint het idee langzaam in te zinken... en wordt haar creativiteit aangewakkerd! “Ja mam, wat een geweldig idee! Ik heb eigenlijk al een miljoen ideeën over hoe die verbindingen eruit moeten komen te zien! Even wachten, ik werk even wat uit...”

Beschrijving

In jaren tijd is er veel veranderd in de wereld van communicatie: Van blik-met-touw, tot de oude flip-telefoon, tot de huidige smartphone. Maar hoe zie het er in de toekomst uit? We gaan een eigen communicatiemiddel knutselen met de bevers. Ze mogen het maken zoals ze het er zelf het leukste er uit vinden zien. Uiteraard is het handig om wat voorbeeldjes te maken en hier voorwerk voor te doen. Maak bijvoorbeeld zelf een smartphone met wat papier/karton en versier deze. Mocht je deze weg op gaan, zorg dan ook dan je al een paar “lege” telefoons hebt gemaakt. Wil je bijvoorbeeld blik + touw versieren, zorg dan ook dat je deze al gemaakt hebt (bijvoorbeeld i.c.m activiteit 2.6.1)

Benodigheden

- Knutselmateriaal
- Voorbeeldjes

Tips & Veiligheid

Als je voorbeelden hebt voor de bevers, zorg dan dat deze helemaal in 3D al uitgewerkt zijn. De bever kan deze dan van alle kanten bekijken en aanraken om zo te zien wat deze wil en kan doen. Bevers leren het handigste met hun eigen zintuigen.

2.3 Identiteit

2.3.1 Verbind de dotjes

Thema

Noa zit een beetje te denken: “Ja, het is wel leuk dat we allemaal met elkaar moeten gaan communiceren, maar ik ken eigenlijk helemaal niemand!”. Noa wil namelijk graag zelf uitkiezen met wie zij contact heeft. Misschien vindt ze helemaal geen overeenkomsten met een ander. Waar moeten ze dan over praten?

Beschrijving

Neem een bol wol en zet de bevers in een ruimte een stukje uit elkaar. Geef het bolletje wol aan een Bever en stel deze een vraag over de bever zelf, bijvoorbeeld “Wat is je lievelingskleur?”. Hierop geeft de bever antwoord. Vraag vervolgens aan de groep wiens lievelingskleur ook hetzelfde is als die van de bever. De bever houdt het uiteinde van de wol vast en geeft/gooit de bol wol aan een bever met hetzelfde antwoord. Vervolgens stel je een volgende vraag aan die bever, bijvoorbeeld “Wat is je lievelingseten?”. Vervolgens stel je de vraag weer in de groep wie hetzelfde heeft. De bever houdt dan weer een stuk wol vast en geeft de bal verder door aan iemand met hetzelfde antwoord. Na een heel stel vragen is je bol wol over, en houden de bevers een stel draden van wol vast. Hiermee zie je hoe de bevers toch allemaal met elkaar verbonden zijn, misschien zelfs zonder dat ze het wisten!

Benodigheden

- Een bolletje wol of touw
- Een stel simpele vragen over de bever zelf:
 - Wat is je lievelingskleur?
 - Wat is je lievelingseten?
 - Heb je een huisdier?
 - Heb je een broer/zus?
 - Wat is je lievelingsonderwerp op school?
 - Wat vind je het leukste op Scouting?
 - Etc.

2.4 Internationaal

2.4.1 Hotsjitionia de wereld om

Thema

Sterre heeft een goed idee. De wereld is natuurlijk groot, zelfs nog groter dan alleen Hotsjitionia! Misschien willen alle mensen wel kunnen communiceren met elkaar, en niet alleen de inwoners van ons dorp. Sterre gaat op onderzoek op het internet, maar komt allemaal vreemde tekens tegen. Dit kan toch niet kloppen? Gebruiken ze andere letters dan wij in andere landen? En spreekt niet gewoon iedereen Nederlands?

Beschrijving

Bij benodigheden staan enkele woorden en zinnen in andere talen. Print deze groot uit. Neem een wereldkaart en hang deze op waar de bevers hem goed kunnen zien. Probeer samen met de bevers de zinnen en woorden op te prikken in de landen waar deze bij horen. **Let op:** Dit kan vrij pittig zijn voor bevers. Doe deze opdracht dus ook samen met leiding!

Benodigheden

De zinnen zijn allemaal hetzelfde. In het Nederlands betekenen ze allemaal “Bever spelen samen”

- Turkije: Kunduzlar birlikte oynar
- China: 海狸一起玩耍
- Rusland: Бобры играют вместе
- Zweden: Bävvar leker tillsammans
- Duitsland: Biber spielen zusammen

- Griekenland: Οι κάστορες παίζουν μαζί

2.5 Sport & Spel

2.5.1 Communicatierace

Thema

Stuiter is helemaal in zijn sas. “Jeej! Meer contact met al mijn vrienden! Het kan me niet snel genoeg gebeuren. Maar ik wil eigenlijk nu wel gelijk nu beginnen. Laten we er een race van maken!”. Stuiter verzamelt alle dorpsgenoten en kijkt wie er het beste een bericht door kunnen geven, van dorping naar dorping

Beschrijving

Deel de bevers op in verschillende groepjes. Per groepje zet je de bevers een flik wat meters van elkaar af, om zo een estafette opstelling te krijgen. Je houdt verder per groepje 1 bever bij het begin. Geef deze bever een zin die hij/zij door moet geven aan de volgende. De bever rent naar de volgende bever, vertelt zijn zin, en blijft op die plek staan. De bever die het de zin aan heeft gehoord rent weer naar de volgende bever en verteld de zin door. Ga zo door tot de zin bij het eindpunt is aangekomen. Degene die als eerste de juiste zin heeft doorgegeven wint de race.

Heb je een wat oudere groep, ga dan eens lekker experimenteren met verschillende communicatietechnieken. Laat de ene bever de zin gewoon zeggen, de volgende het fluisteren, daarna uitbeelden, etc. Mocht je het echt uitdagend willen maken, denk dan ook eens na over technische communicatiemethodes, zoals een zin doorgeven via WhatsApp, portofoons, IRC (JOTI chat).

Benodigheden

- Een geheime zin

2.6 Uitdagende Scoutingtechnieken

2.6.1 Blikken telefoon maken

Thema

Keet en Fleur zitten beiden thuis en willen eigenlijk wel een bericht aan elkaar doorgeven. “KEET!”, roept Fleur terwijl ze uit haar raam hangt, “IK MOET JE WAT BELANGRIJKS VERTELLEN!”. Keet reageert: “HE? WAT ZEG JE? IK HOOR JE NIET OVER ZO’N LANGE AFSTAND!”. “IK MOET JE WAT BELANGRIJKS VERTELLEN!”, roept Fleur weer. “HE? JE MOET EEN BRULAAP VERSCHONEN?”. Rozemarijn komt een beetje geïrriteerd uit haar huis: “Dames, kan dit niet wat zachter? Is er niet een betere manier om met elkaar te praten zonder het hele dorp op stellen te zetten?”

Beschrijving

Neem 2 lege blikken. Sla met een hamer en een spijker een gat aan de onderkant van het blikje. Dit gat moet net zo groot zijn om de draad er doorheen te halen. Steek vervolgens het uiteinde van het touwtje door het blik heen en leg er vervolgens een knoop in zodat hij niet meer terug door het gat kan gaan. Doe ditzelfde bij het andere blik.

Pak vervolgens de blikken op en loop uit elkaar totdat het touw strak is. Wanneer er iemand doorheen praat, moet de ander zijn oor in het blik houden om met elkaar te kunnen praten.

Benodigheden

- 2 lege blikken
- Hamer
- Spijker of schroef
- Plakband of ducttape (om scherpe randen af te plakken)

- Lang stuk draad (10 – 30 meter)

2.7 Veilig & Gezond

2.7.1 De grenzen van communicatie

Thema

“LAAT ME MET RUST” roept Fleur tegen Keet. “Wat je net zei is echt niet aardig!”. Keet kijkt een beetje verbaast: “Huh? Ik wist niet dat je ineens boos werd. Ik bedoelde het echt niet onaardig wat ik net zei”. Fleur roept terug: “Ok, maar toch is het zo. Je kan het nog zo goed bedoeld hebben, maar ik vind het toch beledigend!”

Beschrijving

Soms komt wat je zegt er niet helemaal lekker uit. Het is dan soms lastig om de punten te verbinden hoe het zo ver heeft weten te komen. Zeker bevers weten vaak niet wat de impact is van hun woorden op andere bevers. Ga daarom eens een gesprek aan over wat je wel en niet kan zeggen, en dat soms grapjes niet als grapje gezien kunnen worden.

2.8 Samenleving

2.8.1 Connecting culturele dots

Thema

De dorpelingen zitten hard te denken hoe ze beter met elkaar kunnen communiceren. De communicatie kan altijd beter, maar zeker nog niet alle punten zijn met elkaar verbonden, maar hoe moeten ze dat nou doen? Rebbel komt met een idee: “Wat nou.... Vroeger deden ze alles anders, misschien kunnen we wel kijken hoe het vroeger ging. Of misschien zelfs wel hoe anderen om ons heen gaat!”

Beschrijving

Maak een kaart van de omgeving van je Scoutinggebouw. Zet hierop enkele punten die voor jouw dorp/stad cultuur of historisch belang hebben (pluspunten als het ook iets met communicatie te maken heeft), en ga hiernaar op excursie. Wat hebben deze belangrijke punten voor elkaar gekregen voor jouw omgeving? En hoe zit de relatie hierbij bij elkaar.

Benodigheden

- Een kaart van de omgeving rond jouw clubgebouw

3 Welpen

3.1 Buitenleven

3.1.1 (Mis)Communicatie in het dierenrijk

Thema

Mowgli en Hathi lopen samen door de jungle, diep denken over hoe ze Shere Khan te slim af kunnen zijn. Hardop denkend zien ze ineens Bagheera languit liggen op de grond, maar met zijn staart kwispelend. “Huh?” vraagt Mowgli zich af. “Als een dier kwispelt is hij toch juist heel blij? Waarom ligt Bagheera dan voor pampus?”. Hathi reageert “Nou, eigenlijk is dat ook een vorm van communiceren. Net zoals de mensen die vele talen spreken, laten verschillende dieren het ook anders zien wat ze bedoelen”. Opeens springt Bagheera overeind met zijn rug omhoog en een hele dikke staart. “Snel weg!” zegt Hathi, “Ik denk dat Shere Khan er aan komt!”

Beschrijving

De welpen gaan leren hoe dieren communiceren. Als een hond kwispelt dan is hij juist heel blij, maar als een kat kwispelt bereid hij zich voor op lichamelijke inspanning, of is hij geïrriteerd. De bedoeling van dit spel is het leren van de betekenis van hoe dieren communiceren. Zoek voor elk van de dieren in de lijst van benodigheden enkele voorbeelden hoe zij hun emoties en gevoel laten zien. Print deze

uit, en laat de welpen op post-its opschrijven wat ze denken dat het betekent. Plak vervolgens de post-its bij de afbeelding van het dier, en kijk wie het allemaal goed heeft.

Benodigdheden

- Een lijst met expressies van de volgende dieren:
 - [Hond](#)
 - [Kat](#)
 - [Papegaai](#)
- Post-its

3.2 Expressie

3.2.1 *Laat je junglecommunicatie online zien!*

Thema

Mor loopt een beetje rond in de Jungle. Hij denkt na over de uitdaging die voor de jungledieren ligt: “Hoe kunnen we communiceren zonder dat die vervelende Shere Khan er roet bij in het eten gooit?”. Mor kijkt een beetje om zich heen en ziet ineens lianen hangen. “Dat lijken wel draden, misschien kunnen we die wel op een manier gebruiken om met elkaar te praten, en misschien zelfs te waarschuwen! Oh, kijk, een steen, daar kunnen we ook morse mee maken door er tegenaan te slaan, en kijk daar...”. Langzaam bloeit Mor helemaal op en krijgt hij de beste ideeën om nieuwe vormen van communicatie uit te vogelen. Maar... Hij moet er nog wel voor zorgen dat de rest van dieren het ook begrijpen natuurlijk.

Beschrijving

Bedenk hoe je het meest efficiënt kan communiceren in de Jungle. De welpen mogen hier zelf een eigen bestaande methode uitkiezen, of iets helemaal nieuws uitdenken. Maak hier vervolgens een filmpje van waarbij de welpen de methode uitleggen en voordoen, maar zeker ook een bericht doorgeven.

Benodigdheden

- Een videocamera (kan ook met een telefoon)
- Een computer om de video eventueel te bewerken
- Materialen voor verschillende communicatiemogelijkheden

3.3 Identiteit

3.3.1 *Connecting stellingen*

Thema

Mowgli loopt rustig door de Jungle, en ziet ineens Oe lekker in een riviertje liggen. Mowgli ziet dat ook wel zitten en vraagt of hij erbij mag komen. Oe vind het allemaal best, maar zegt: “Als we het toch veranderen in een zwembad, misschien kan je dan de andere dieren ook wel uitnodigen”. “Maar Oe”, zegt Mowgli, “Ik weet niet wie het allemaal leuk vindt”. Oe peinst een beetje en komt dan met een idee: “Maar... Waarom zorg je dan niet dat je erachter komt wat iedereen leuk vindt? Misschien kan je dan wel nieuwe vrienden maken, en begrijp je van je vrienden juist wat ze leuk vinden”

Beschrijving

Bij voorkeur wordt dit spel buiten gespeeld in de buurt van verschillende bomen of palen, maar het kan ook binnen gespeeld worden.

Hang aan verschillende bomen een stelling, en geef elke welp een bolletje wol. De welpen mogen vervolgens zelf door het speelveld gaan lopen. Wanneer zij bij een stelling aankomen die bij hun op toepassing is, knoopt de welp zijn bolletje wol vast aan de boom en gaat hij door naar de volgende stelling. Hierdoor krijg je uiteindelijk een heel groot web van alle overeenkomsten van de welpen, en leren zij zichzelf, maar zeker ook de ander kennen!

Benodigdheden

- Bolletje wol per welp
- Stellingen om aan bomen te hangen:
 - Ik heb een huisdier thuis
 - Ik houd van patatjes
 - Scouting is mijn lievelings hobby
 - Ik speel graag buiten
 - Dit is niet mijn eerste JOTA-JOTI
 - Ik heb een keer meegedaan aan een regio-activiteit
 - Etc.

3.4 Internationaal

3.4.1 Met andere talen communiceren

Thema

Mowgli spreekt eens met Baloe en Hathi: “Zeg, we zitten nu wel in de Jungle en we proberen beter te communiceren zodat die stomme Shere Khan ons niet kan pakken, maar.... Je hebt ook nog het dorp, en de plekken buiten de jungle. Kunnen we hun hulp niet gebruiken om ons te helpen?”

Hathi reageert een beetje geïrriteerd: “Mowgli, je weet toch dat niet iedereen dezelfde taal spreekt? Net zoals de apen en de slang een ander geluid maken, maken de mensen en dieren ook andere geluiden. Zelfs binnen een land zelf wordt soms verschillende talen gesproken. Dat kunnen we toch nooit begrijpen?”

Baloe bedenkt ineens “Wat nou als we proberen hun taal te begrijpen. We proberen ze via een gemene deler te lokaliseren en hun taal te begrijpen. Ik heb een idee!”

Beschrijving

Vertaal een zin die de welpen goed bekend voorkomt in verschillende talen (Bijvoorbeeld “Een welp speelt samen met de andere in de jungle”). Vind er ook een kleine afbeelding van de vlag van het land waar die taal gesproken wordt bij. Print zowel de zinnen als de vlaggen uit, en knip deze ook uit. Deel je horde welpen op in kleinere groepjes. De welpen moeten nu de zinnen en het vlaggetje op de juiste plek op de wereldkaart prikken met punaises. Het groepje dat het meeste goed heeft wint.

Benodigdheden

- Vertaalde zinnen
- Kleine vlaggetjes
- Een wereldkaart per groepje
- Punaises

3.5 Sport & Spel

3.5.1 Shere Khan er uit communiceren

Thema

Shere Khan springt uit het niets uit de bosjes: “Nu heb ik jullie eindelijk!”. Alle dieren vluchten snel weg, om maar niet gegrepen te worden. Alle dieren verstoppen zich in de bosjes om zich heen. Rikki Tikki Tavi fluistert zachtjes tegen de andere dieren: “We moeten de andere dieren waarschuwen, maar Shere Khan mag ons niet door hebben”

Beschrijving

Probeer zo snel een bericht door te geven, maar zorg dan Shere Khan er niet achter komt! Verdeel de welpen in groepjes van 4 tot 6 en zet ze in een estafette opstelling klaar. De welpen moeten een

bericht doorgeven binnen hun groepje, maar mogen hier niet bij praten. Ze mogen elke vorm van communicatie gebruiken, maar mogen hier niet bij praten!

3.6 Uitdagende Scoutingtechnieken

3.6.1 Seinen als Chil

Thema

Chil hangt hoog boven de Jungle en kijkt vanuit zijn vlucht eens naar beneden... En ziet ineens gevaar! Hij moet vanuit grote hoogte de andere dieren waarschuwen voor Shere Khan. Gelukkig hebben ze laatst exact dit geoefend, en hebben ze een taal afgesproken zodat hij berichten van grote afstand door kon geven. Hij flappert met zijn vleugels in allemaal verschillende standen. "Ik hoop maar dat de rest nog weet wat het allemaal betekent"

Beschrijving

Split de welpen op in meerdere groepjes van minimaal 3 welpen per groep, en geef elk groepje 2 vlaggen, en 2 semafooralfabetten. Split de groepjes vervolgens weer in tweeën (minimaal 2 met 1 alfabet en 2 vlaggen, en 1 met alleen 1 alfabet), en zet ze een stuk uit elkaar. De welpen met het alfabet en de vlaggen krijgen een zin. Deze moeten ze samen letter voor letter uitbeelden. De andere welpen met alleen een alfabet (die op een afstandje staat), moet deze vlag standen weer proberen te ontcijferen.

Benodigdheden

- Per groepje:
 - 2 vlaggen
 - 2 semafooralfebtten

3.6.2 Geheime communicatie

Thema

Kaa slibberd door de Jungle en komt bij Mowgli. “Hallo Mowgli, ik heb een berichtje voor Baloe, maar het isss sssuper geheim. Ik hoorde dat jij je bezig aan het houden wasss met ssspeciale manieren om berichten door te geven...”. Mowgli denkt even goed na en zegt “Natuurlijk wil ik je helpen, Kaa. Ik heb soms ook wel wat berichtjes waarvan ik niet wil dat anderen die lezen. Ik heb zelf een geheimschrift bedacht en alleen de ontvanger weet hoe je het kan ontcijferen”. Kaa krijgt een grote grijns op zijn snuit. “Goed idee, Mowgli, maar ik kan niet jouw geheimsssschrift gebruiken, want dan begrijp jij het ook. Ik ga een eigen ssschrift ontwikkelen!”

Beschrijving

Laat de welpen een eigen geheimschrift bedenken. Hierbij moet elke letter en cijfer vervangen worden door een ander symbool. Ze mogen zelf kiezen hoe of wat dit eruit komt te zien. Uiteraard moet er ook een papiertje gemaakt worden waarmee het ontcijferd kunnen worden.

Als je de welpen ook iets wil leren over hoe beveiliging op het internet werkt, zonder dat er berichten onderschept kan worden, kan je er ook een extra element aan verbinden: Verdeel de welpen in kleine groepjes (minimaal 3 welpen per groepje), en zet ze in een rij. De ene welp aan het uiteinde moet een berichtje in geheimtaal oversturen naar het andere uiteinde. Vooraf is er geen uitleg geweest over wat voor soort geheimtaal er gebruikt gaat worden, dus de 2 uiteindes weten ook niet van elkaar hoe ze het moeten overzetten. De welpen in het midden mag niet het bericht kunnen ontcijferen, maar de welpen op de uiteindes moeten dus ook via deze berichten met elkaar kunnen afspreken hoe ze een bericht moeten versleutelen en ontsleutelen.

Wil je weten hoe dit het beste gedaan wordt? Lees je dan eens in op hoe "[Private and Public key pairs](#)" werken.

Benodigdheden

- Papier waar geheimschrift op kan opgeschreven worden.

3.7 Veilig & Gezond

3.7.1 Gevaarlijke communicatie

Thema

“Bah!” roept Akela, “Wat is die Shere Khan toch een nare tijger, we proberen het beste voor elkaar te krijgen hier in de Jungle met alle dieren, maar hij verpest alles”. Broer Wolf hoort toevallig Akela te morren hier over. “Maar Akela, je klaagt nu wel over Shere Khan, maar laatst plaatste jij ook een opmerking op een foto van Mor op Junglegram, maar die vond dat helemaal niet leuk! Zullen we niet eerst bij onszelf beginnen?”

Akela kijkt een beetje geschrokken naar Boer Wolf. “Huh? Het was juist heel aardig bedoeld! Ik wilde helemaal niet als een pester overkomen, maar het is wel zo overgekomen op hem... Ik denk dat ik dat maar even uit moet gaan praten met hem”. Akela voegt nog toe “Wat zijn die andere manieren van communiceren toch moeilijk. Je bedoelt het soms zo niet, maar toch kan iets anders overkomen dan je hoopt”.

Beschrijving

Berichten zend je makkelijk, en soms denk je ook niet goed na over wat voor impact een berichtje kan hebben. Daarom is cyberpesten ook een vrij belangrijk onderwerp waar kinderen zich bewust van moeten worden. Hoe zorgen ze dat ze niet onbedoeld een pester worden, maar ook wat ze kunnen doen wanneer ze hier slachtoffer van zijn.

Ga daarom een open gesprek aan met je welpen over de sociale omgangsnormen op het internet. Bedenk daarom enkele stellingen en ga de discussie hierover aan, en kijk hoe je de situatie kan omdenken. Uiteraard kan je hier praktijkvoorbeelden voor gebruiken binnen je groep, maar je kan ook voorbeeldstellingen bedenken als:

- “Als iemand een lelijke foto online plaatst, moet je hier wat van zeggen”
- “Ik mag online meer zeggen dan in het echt”
- “Online opmerkingen kunnen je gevoel niet kwetsen”

Het allerbelangrijkste is dat je iedereen bij zo'n discussie in zijn waarde laat, maar zeker bewust maakt van wat hun acties bij anderen voor consequenties kunnen hebben, zeker ook online.

Benodigheden

- Set aan stellingen

3.8 Samenleving

3.8.1 Het internet nabouwen

Thema

Biiiiiiiiiep, boo boooooooooooooop. Tsuuuuuuu tsu tsuuuuuuu, krrrrrrrrrr. Mowgli hoort allemaal rare geluiden uit het mensendorp komen vanuit de Jungle en ziet allemaal kabels tussen de huizen lopen. Baloe komt naast hem staan: “Ja, de mensen hebben weer wat nieuws bedacht: Het internet. Hiermee kunnen ze met elkaar communiceren zonder dat ze hun eigen huis meer uit hoeven”. Mowgli kijkt een beetje bedenkelijk en vraagt: “Maar, hoe zorgen ze er dan voor dat hun berichten bij de juiste mensen aankomen, en niet iemand hun bericht onderschept?”. Baloe antwoord “Dat is een hele goede vraag... Misschien kunnen we het nabouwen hier in de Jungle om daarachter te komen!

Beschrijving

Verdeel je welpen in 2 groepen door ze een gesloten briefje te geven welk team ze zijn. Dit moeten ze voor zichzelf houden en niet doorvertellen. Verdeel vervolgens de welpen willekeurig over een groot speelveld. 1 welp krijgt de opdracht om een bericht door te geven van hem aan iemand anders van zijn groep aan de andere kant van het speelveld. Dit doet hij door een briefje te schrijven en dit door te geven aan een andere welpen, die het weer doorgeeft aan de volgende, etc. Het andere team moet proberen het bericht te onderscheppen en deze te verstoren (vervangen door een ander bericht).

Het doel van het spel is dat de welpen erachter komen hoe ze van punt A naar punt B een bericht veilig kunnen doorgeven. Hierbij kunnen ze werken met geheimschriften, afspraken maken tussen de welpen onderling, informatie delen met elkaar, etc. Alles zodat het bericht veilig bij het eindpunt aan komt.

Benodigheden

- Pen en papier voor alle welpen waar berichten op geschreven kunnen worden.

4 Scouts

4.1 Buitenleven

4.1.1 Hackerssporen in de wildernis

Thema

De hacker heeft enkele sporen achtergelaten op de server van de school. Het eerste spoor dat Joost en Jeroen onderzoeken lijkt alsof het versleuteld is met behulp van allerlei dieren- en platensporen in plaats van normale text. Joost zegt "Hmm, wat zouden we hier mee kunnen doen? Heb jij enig idee wat dit allemaal betekend?". Jeroen antwoordt "Goede vraag, ik denk dat we moeten uitzoeken welke sporen dit allemaal zijn. Misschien als we weten waar het voor staat, dat we dan wat wijzer worden"

Beschrijving

De scouts hebben een cryptogram ontdekt wat in geheimspraak staat opgeschreven. De geheimspraak zijn pictogrammen van dieren- en platensporen. Elk van deze sporen staat voor een plant of dier dat begint met een bepaalde letter. De scouts moeten op onderzoek uitgaan welke spoor bij welk dier/plant hoort en dit noteren. Als ze de pictogrammen vervangen door de eerste letter van waar die van is, kan de zin ontcijferd worden.

Benodigheden

- Geheimzin: "Blijf uit mijn buurt, vervelende kinderen!", omgezet in pictogrammen
- Lijst met alle pictogrammen beschikbaar waarbij de scouts kunnen opschrijven wat ze hebben uitgevonden

4.2 Expressie

4.2.1 Eigen blog of vlog maken

Thema

Joost, Jeroen en Jasmijn zitten bij elkaar te bedenken wat ze kunnen doen om het probleem op school op te lossen. Opeens zegt Jasmijn: "We hoeven het natuurlijk niet met ons 3en op te lossen, we kunnen de oplossing ook crowdsourcen! Er zijn genoeg mensen op het internet die slim genoeg zijn om ons te ondersteunen.". Jasmijn legt vervolgens haar plan uit: "Laten we aan de wereld zien waarom we hulp nodig hebben. Als we niet laten zien wat voor impact dit heeft op ons leven, dan krijgen we niemand mee. Ik mocht bijna van mijn ouders niet naar de JOTA-JOTI vanwege mijn slechte cijfers".

Beschrijving

Maak een blog (een geschreven verslag) of een vlog (een videoverslag) over de avonturen in thema tijdens de JOTA-JOTI. Geef hierbij aan wat je allemaal gedaan hebt bij de JOTA-JOTI, maar ook vooral wat jullie aan het doen zijn om te achterhalen wie de cijfers gehackt heeft van school! Plaats deze op internet: Plaats het bijvoorbeeld op jullie groepswebsite, je clubblad, of op je socials!

Benodigheden

- Een computer om een blog te maken, of je vlog te editen
- Een camera voor de vlog, of foto's bij je blog

4.3 Identiteit

4.3.1 Je eigen schoolprofiel maken

Thema

Een belangrijk onderdeel van de school van Joost, Jeroen, en Jasmijn is dat ze proberen de kinderen samen te laten werken. Ze hadden een online portal waar iedereen een profiel kan aanmaken met daarop informatie over zichzelf en zijn hobby's. Hierdoor konden ze van de andere scholieren zien waar ze goed in waren. Jasmijn denkt wat hard na: "Misschien kunnen we het wel gebruiken en op zoek gaan naar mensen die goed zijn met computers". Jeroen antwoordt Jasmijn: "Ja, maar helaas is het offline gegaan met de hack op school. Maar misschien heeft de hacker daar ook wel berichten op achtergelaten". "Misschien als we het proberen na te bouwen, zien we of de hacker misschien wel een bericht heeft achtergelaten"

Beschrijving

We gaan een eigen online profiel maken voor de schoolportal. Een online profiel, maar dan in het echt (offline). Maak een foto van elke scout en print deze uit. Laat elke scout 1 A4'tje pakken en transformeer deze tot een online profiel. Laat ze wat over zichzelf opschrijven, zoals naam, leeftijd, hobby's, interesses, favoriete films en muziek, etc.

Vervolgens kunnen de scouts posts maken op hun eigen tijdslijn. Laat ze stukjes schrijven over wat ze beleven (op school, in het dagelijks leven, op scouting), en plak deze op hun eigen profiel. Andere scouts kunnen vervolgens reageren op de andere berichten.

Als je het thema aanhoudt kan je ook als leiding zijn een paar comments plaatsen namens de hacker (de buurman) over dat die jeugd eens hem met rust moeten laten.

Benodigheden

- Geprinte foto's
- Pen
- Papier

4.4 Internationaal

4.4.1 Wereldwijde hackershunt

Thema

Jasmijn heeft een volgende spoor ontdekt over de hacker zelf. Het lijkt erop dat de hacker gebruik heeft gemaakt van een VPN, en hiermee via verschillende buitenlandse servers is gegaan om uiteindelijk bij de school binnen te dringen. Ze zegt tegen de anderen "Jongens! We moeten hier achteraan gaan, misschien als we de sporen door de verschillende landen volgen, dan kunnen we uitvogelen waar de hacker hier in Nederland vandaan komt!"

Beschrijving

De hacker is vanuit Nederland ingelogd op een buitenlandse server, en daarna op een ander, en weer een ander, om uiteindelijk bij de School uit te komen. De scouts moeten het pad van achter naar voren nalopen om te kijken via welke landen de hacker is gegaan. De scouts krijgen verschillende zinnen die in een bepaalde taal geschreven staan. Deze zin moet worden vertaald naar het Nederlands, en geeft dan een hint vanaf welk land er op die server is ingelogd. Deze hint moet dan uitgezocht worden op het internet.

Bij de benodigheden staan een aantal zinnen welke gebruikt kunnen worden, uiteraard kan je deze ook verder uitbreiden hoe je wil

Benodigheden

- Geheimzinnen

- Een computer waar dit op uitgezocht kan worden

4.5 Sport & Spel

4.5.1 Programmeer-estafette

Thema

Er is maar 1 manier om de hacker op te sporen bedenkt Joost: “We moeten op onderzoek uitgaan op de servers van de school”. Joost volgt op: “Maar ik heb eigenlijk helemaal niet zoveel verstand van computers”. Gelukkig is daar Jeroen “Geen zorgen, ik ken nog wel wat goede tutorials op het internet om je te leren programmeren, Joost. Als we die volgen kunnen we misschien een programma schrijven om naar sporen te zoeken van de hacker!”

Beschrijving

Verdeel het hele terrein in meerdere posten, en de scouts in groepjes van 4-6. Over alle posten liggen verschillende blokken programmeercode verspreid. De groepen moeten met deze blokken een stuk werkende programmatuur maken (het is uiteraard niet echte code, maar voor een niet technisch persoon ook leesbaar). Per groep rent er telkens 1 scout naar 1 van de posten om hier een blok code naar keuze op te halen. Zit er niets bij wat die wil hebben, dan gaat hij naar de volgende post. Zodra hij een blok code pakt, moet deze scout weer teruglopen naar diens groep. Daarna mag de volgende gaan rennen.

Terwijl 1 scout aan het rennen is, werken de andere scouts samen om een stuk werkende programmatuur te maken van de blokken code die verzameld zijn. Zodra de groep hun programma heeft uitgewerkt stopt het spel, en kijkt de spelleider of het correct is of niet. De eerste die een werkend stuk programma heeft, wint.

Het programma dat gemaakt wordt, geeft de hint naar de identiteit van de hacker

4.6 Uitdagende Scoutingtechnieken

4.6.1 Stookvuur morse

Thema

Jasmijn vindt eigenlijk dat ze allemaal veel te veel afhankelijk zijn geworden van de technologie. Zo zie je dat ook maar bij de school. Alles is gedigitaliseerd. Dat heeft zijn voordelen, maar in deze situatie ook zeker haar nadelen! “Jongens, we moeten weer *back to basic*. We moeten een manier bedenken om met elkaar te kunnen praten als we niet bij elkaar zijn, maar niet zo afhankelijk van al die apps die toch alleen maar telkens storing hebben”. Joost, die wel van een kampvuurtje houdt, zegt met een grote grijs “Ik denk wel dat ik een goed idee heb”

Beschrijving

Maak een kampvuurtje, en zorgt dat deze goed blijft roken. Maak hierbij ook gebruik van wat natter hout zodat er veel stoom vrijkomt. Zoals vroeger al mensen deden, gaan we ook berichten doorgeven met rooksignalen. Neem een niet brandbaar kleed en gebruik deze om de rook af te dekken. Laat telkens korte en lange stukje rook vrij door de deken weg te halen. Hiermee kan je morse (weinig rook = kort, veel rook = lang) over grote afstanden versturen. Bedenk een bericht (woord of zin) dat je hiermee wil versturen. Zet aan andere groep scouts verderop neer, en laat deze het bericht proberen te ontcijferen.

4.7 Veilig & Gezond

4.7.1 Online veiligheid

Thema

Joost bedenkt zich ineens iets: “Oh sh*t! Als de hacker toegang heeft gekregen tot de server van school... Dan heeft hij ook toegang gekregen tot al mijn prive gegevens. Hij weet van iedereen waar die woont, wat voor zorgen er zijn op school en al dat soort dingen!”. Jasmijn vult aan: “Oh nee he! Als hij maar niet wat verder verspreid. Ik heb best wel wat privégesprekken met mijn vriendje en vriendinnen via de school portal gehad...”. Jeroen probeert ze een beetje gerust te stellen: “Gelukkig mag hij dat allemaal niet verspreiden. Dat kan hij niet maken! De school hacken, OK, maar persoonsgegevens delen?!”

Beschrijving

Sociale veiligheid en nare ervaringen online is iets wat bij iedereen speelt, maar zeker bij kinderen in de leeftijd van de scouts, die de grenzen nog moeten leren ontdekken en zichzelf vinden. Het is makkelijk om per ongeluk (of misschien zelfs) expres een vervelende opmerking te maken tegen een ander. Misschien is het wel “grappig” om anoniem iemand te plagen of een geheim door te vertellen. Vaak worden er zo ook gênante foto's gedeeld van een ander. Ze komen er toch niet achter wie dat gedaan heeft... Maar vaak zitten er hele nare consequenties aan voor het slachtoffer. Met een puberbrein wordt dit vaak niet doorzien.

We gaan daarom met stellingen discussiëren over de normen en waarden die ze op het internet hebben. Zorg ervoor dat je een sterke spelleider hebt die zorgt voor een goede sociaal veilige plek waar iedereen's mening gehoord wordt, maar zeker ook kan aansturen op hoe gedrag zelf veranderd kan worden. Zorg ook dat je goed doorvraagt naar de achterliggende ideeën waarom deze scout dit antwoord geeft.

Je kan dit spel op 2 manieren spelen:

- Vraag de stellingen in een open groep. Laat iedereen rustig in een kring zitten en geef af en toe mensen de beurt die niet veel praten.
- Maak er een “Over de streep”-variant van. Je kan de stellingen vaak met “Ja” of “Nee” beantwoorden. Maak een speelveld en maak 1 kant van het speelveld het “Ja”-vak en de andere kan het “Nee”-vak. Stel de vraag in de groep en laat de kinderen lopen naar het vak wat ze zelf vinden. Vraag elke keer een scout in het “Ja” en in het “Nee” vak om een uitleg.
-

Benodigheden

- Speelveld met “Ja” en “Nee” vak
- Stellingen

4.8 Samenleving

4.8.1 Hack je omgeving

Thema

De hacker bestaat natuurlijk niet alleen online, maar ook zeker offline. Misschien dat er ook sporen gevonden kunnen worden bij lokale hotspots.

Beschrijving

Ga langs meerdere culturele locaties in de buurt van je Scoutinggroep om hier de sporen van de hacker te vinden. Maak hiervoor een lijst van alle culturele instellingen in de buurt en vraag om hun medewerking. Je kan hier tijdens de JOTA-JOTI langs om kennis op te doen van de omgeving. Hang er van tevoren bijvoorbeeld hints van een spoor naar de hacker bij op.

Alternatief is dat je naar een lokale Makersspace gaat. Een makersspace is een plek waar veel elektronica beschikbaar is, en vaak ook begeleiding bij is om de scouts te helpen.

4.8.2 Offline werkstuk maken

Thema

Alles is offline, maar er moet een werkstuk over hun woonplaats maken!

Beschrijving

Ga een werkstuk maken over je thuisstad, maar dit moet volledig analoog. Er mag geen digitaal hulpstuk bij gebruikt worden. Maak hiervoor gebruik van de bronnen binnen je stad, zoals vrijwilligers bij een historisch monument of de bibliotheek.

5 Explorers en ouder

5.1 Buitenleven

5.1.1 *Connature Dots*

Beschrijving

Ga eens naar buiten! Ook daar worden veel verbindingen gelegd. Deel je groep op in kleinere subgroepen en ga naar buiten. Spreek van tevoren een bepaalde tijd af waarin het spel plaats vindt (aangeraden: 1 a 2 uur, maar doe het zo lang of kort als je zelf wil). Elk subgroepje gaat naar buiten en op zoek naar zo veel mogelijk dingen die een “verbinding” maken in de natuur. Denk aan een cocon met draden, of zelfs een blaadje dat vastzit aan een boom. Uiteraard kan je zo creatief mogelijk hierin zijn bij de definitie van een “verbinding”. Neem zoveel mogelijk van deze voorwerpen mee terug naar je beginpost. Uiteraard gaan we de natuur niet kapot maken, en mag je ook foto's maken van de dingen die je niet mee kan nemen. Degene met de meeste verschillende verbindingen aan het eind van het spel, wint.

5.2 Expressie

5.2.1 *Veilig internet voor ouderen*

Beschrijving

Ouderen in de samenleving blijven soms wat achter met technologische vooruitgang. Het is vaak allemaal te ingewikkeld en technologie ontwikkelt zich snel. Vaak zijn ouderen ook het slachtoffer van oplichting via onlinekanalen. Denk aan scammers die een appje sturen en zich voordoen als hun kinderen, of zelfs de bekende mail van een prins die zijn geld wil delen.

We gaan daarom iets ontwikkelen wat deze ouderen kan helpen om veiliger en beter met technologie om kunnen gaan. Dit kan in de vorm zijn van een training waarmee ze bewust worden gemaakt van de gevaren. Als (iemand in) je groep technisch vaardig is, kan er ook een applicatie of website ontwikkeld worden die de ouderen kunnen helpen.

Ga hier voornamelijk in op de gevaren, hoe ze dit kunnen herkennen, en wat ze hiertegen kunnen doen. Leg ook uit dat het internet geen kwade plek is, maar juist een bron van inspiratie en informatie. Leg ze uit hoe ze de goede punten en de slechte punten met elkaar kunnen verbinden om toch gebruik te kunnen maken van het internet. Het is natuurlijk de bedoeling dat je dit ook daadwerkelijk gaat uitvoeren. Je kan contact leggen met lokale instanties, zoals verzorgingstehuizen, om dit in werking te brengen.

5.3 Identiteit

5.3.1 *Fake it till you make it*

Beschrijving

Online profielen zijn vaak lastig te herkennen: Zijn het echte mensen, of zijn het neppe profielen? Om erachter te komen hoe zulke profielen werken, gaan we er zelf een aanmaken. Iedereen maakt een profiel aan op een vooraf afgesproken sociale media en vult deze met content over jezelf. Zorg ervoor dat dit profiel niet te herleiden is naar jouzelf: Dus niet je echte naam, NAW-gegevens, etc. Maar vul

het wel aan met wie jij bent: Welke films en muziek vind je leuk, welke hobby's heb je, etc. Post ook berichten alsof je die zelf ook kan maken.

Vervolgens gaan we kijken hoe goed de groep iedereen kent. De linkjes naar de online profielen gaan in de (figuurlijke) hoge hoed. Vervolgens wordt er 1 voor 1 een naam uit gekozen en wordt er uitgezocht wie er daadwerkelijk achter zit. Ken jij en jouw groep je echt zo goed als je denkt? Of ben je stiekem anders voor je groep dan je je online voordoet?

Let op: Als je niet mee wil werken aan de "vervuiling" van de sociale media's, kan je deze opdracht ook volledig analoog doen.

5.4 Internationaal

5.4.1 Connecting Dots

Beschrijving

Connecting dots. Het thema van de JOTA-JOTI van 2023, maar nu ook een spel. We gaan proberen op een landkaart een figuur te tekenen. Probeer contacten te leggen met scouts uit verschillende landen. Dit kan via het internet, via een zendverbinding, via sociale media, of hoe je zelf maar ook wil! Elke keer als je een contact hebt gemaakt met een scout uit een ander land zet je een punaise op de plek van de stad waar deze scout vandaan komt. Zodra je een redelijk aantal verbindingen hebt, kan je met een wol of touw de punaises met elkaar verbinden. Probeer hiermee een herkenbaar figuur te vormen.

Je kan dit ook als wedstrijdvariant inzetten. Deel je groep op in kleinere groepjes en geef ze dezelfde opdracht. Degene die het grootste, herkenbare, en/of geavanceerde figuur maakt, is de winnaar van deze opdracht.

Benodigdheden

- Punaises in verschillende kleuren
- Wereldkaart
- Wol of touw

5.5 Sport & Spel

5.5.1 Rube Goldberg machine

Beschrijving

Verbindingen leggen en punten met elkaar verbinden heeft vaak zijn praktisch nut. Je leert er anderen door kennen, leert zelf wat, of je maakt iets heel creatiefs. Dat praktisch nut is er vaak... Maar in dit geval niet. We gaan namelijk een Rube Goldberg machine maken. Voor wie dit niet kent een korte uitleg (bron: wikipedia): Een Rube Goldbergmachine, genoemd naar de Amerikaanse cartoonist Rube Goldberg, is een complex apparaat dat een zeer eenvoudige opgave onnodig langzaam, indirect en omstandig uitvoert. Daarbij worden verschillende delen (bijvoorbeeld conservenblikken, kogels en bindtouw, enz.) zo opgebouwd, dat ze een kettingreactie geven die uiteindelijk helemaal aan het eind zijn doel bereikt.

5.6 Uitdagende Scoutingtechnieken

5.6.1 Breng een bericht analoog over zo'n lang mogelijke afstand

Beschrijving

We gaan een wedstrijdje spelen wie het verste een bericht kan overbrengen. Je kan je groep opdelen in explorers, roverscouts, en plusscouts. Mocht je niet deze speltakken hebben, verdeel dan je groep evenredig in kleinere groepjes. De bedoeling is dat er een bericht wordt overgebracht van punt A naar punt B, maar Scouting zou Scouting niet zijn als er niet ook een uitdaging bij zou zitten. Bij het overbrengen mag er niet gebruik gemaakt worden van technologie, zoals het internet of via de radio

(het moet dus volledig analoog overgebracht worden!) Het bericht mag natuurlijk wel over verschillende punten gaan om bij het einddoel aan te komen.

De groep wiens bericht hemelsbreed (gemeten vanuit je clubhuis) het verste heeft afgelegd is de winnaar van deze wedstrijd.

5.7 Veilig & Gezond

5.7.1 Discussies over ethiek

Beschrijving

Het internet is een geweldige plek, maar kan ook zeker gevaren met zich meebrengen. Veel mensen hebben wel eens een nare ervaring meegemaakt: Gegevens zijn gelekt, er zijn privé foto's doorgestuurd, of er is een nare opmerking gemaakt onder een post op een bericht van je. Soms maken mensen zelf ook eens de fout om iets onhandigs te doen zonder dat ze de consequenties hiervan inzien. We gaan daarom een open discussie aan over deze onderwerpen. Hoe kan je hier mee omgaan en waar liggen mensen hun grenzen?

Daarnaast is een goed onderwerp waar je een discussie over kan voeren ethisch hacken (ook wel bekend als hacktivisme). Zo heeft Anonymous wel eens een cyberaanval gedaan tegen de Church of Scientology (Pizza's laten bestellen, zwarte papiertjes faxen, etc). Ook zijn er vaak sites van (extreme) organisaties gehackt om er een bericht op te plaatsen. Een ander veel voorkomende activiteit zijn DDoS aanvallen op servers waar deze websites op gehost worden. Maar vaak zijn er ook onschuldige slachtoffers die over het hoofd gezien worden: De techneuten die aanvallen moeten afslaan, de andere mensen die hun website op een gedeelde server hebben staan... Waar leggen jullie de grens? Wat mag wel, en wat mag niet?

5.8 Samenleving

5.8.1 Organiseer iets voor een goed doel met behulp van anderen

Beschrijving

Probeer met verschillende organisaties in je stad iets voor elkaar te krijgen voor een goed doel. Bijvoorbeeld: Maak cakejes voor ouderen. Hierbij kan er graan gemalen worden door een molenaar, deeg gemaakt worden door een bakker, een chocolaatje er bovenop gemaakt door een echte chocolatier. Verbind de verschillende punten om zo tot een mooi iets te komen voor een goed doel