

Themaspellen JOTA-JOTI

JOTA-JOTI 2025



Inhoudsopgave

Informatie over thema & Spellen.....	3
1. Het thema en de spellen, met een twist.....	3
Bever.....	4
1. Hoe werkt geluid	4
2. Herken het nepnieuws	6
3. Digitaal spel	7
4. Digitale regels	8
Welpen.....	9
1. Postenspel	9
2. Maak het nepnieuws	11
3. Scouting foto's scheiden	12
4. Welk van de 3?	13
5. Regels op internet.....	14
Scouts	15
1. Maak het nepnieuws	15
2. Digitaal spel	16
3. Digitale regels	17

Informatie over 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 "Future Proof". Meer informatie over dit specifieke thema kan je vinden op <https://jota-joti.scouting.nl/thema-2025/>. Ook maken we de themaspellen ietwat anders dan voorgaande edities: Normaliter werd er per speltak, per activiteitsgebied een spel bedacht. Hierbij werd vaak dezelfde strekking in een nieuw jasje gegooid. Deze editie experimenteren we door eerst de activiteiten te verzinnen, en later pas 1 of meer activiteitsgebieden eraan te hangen. Hierdoor kunnen we grotere en doorlopende spellen maken per speltak welke als nieuw aanvoelen i.p.v een herhaling van de standaard spellen. Daarnaast hebben we ook nog een speciale activiteit voor Explorers en ouder op <https://jotihack.com>.

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/>) die gemaakt kunnen worden door welpen en ouder, chatten op Scoutlink, en natuurlijk contact leggen met andere zendamateurs over de hele wereld! Vaak zijn deze activiteiten al bekend bij de deelnemende groepen, dus zal er in dit document niet verder over uitgeweid worden. Kijk voor meer activiteit-ideeën eens op de volgende pagina's:

- <https://jota-joti.scouting.nl/activiteiteninspiratie/>
- <https://jota-joti.scouting.nl/programma/spellen-zoeker/>
- <https://jota-joti.scouting.nl/programma/handleidingen/>

1. Het thema en de spellen, met een twist

Voorgaande edities was het themaverhaal een verhaal dat zich volledig tijdens de JOTA-JOTI afspeelde. We hebben echter in de voorgaande evaluaties te horen gekregen dat dit vaak te restrictief is en kan zorgen dat kaderleden niet volledig hun eigen creativiteit kwijt kunnen omtrent het thema. Om hierin te voorzien hebben we deze editie een verandering t.o.v. eerdere edities in het thema. De verhalen spelen zich niet af tijdens de JOTA-JOTI, maar er net voor. Waar het themaverhaal ophoudt, begint de JOTA-JOTI eigenlijk zelf. De spellen welke bedacht zijn door de Landelijke JOTA-JOTI organisatie geven ook een vervolg aan dit verhaal zelf. Deze spellen spelen zich op chronologische volgorde af, oftewel, er zit opvolging in tussen de spellen. Uiteraard kunnen deze spellen ook los van elkaar georganiseerd worden. Bij deze spellen zit ook een stuk themaverhaal wat zich afspeelt tijdens de JOTA-JOTI zelf.

Bevers

1. Hoe werkt geluid

Themaverhaal

De volgende is Stanley Stekker. De Waarzegster kijkt in haar glazen bol en zegt: "In de toekomst zal er een probleem zijn met de communicatie. De kinderen in Hotsjietonia zullen merken dat de apparaten, zoals telefoons, tablets en slimme klokjes, niet meer goed werken. Niemand kan elkaar snel bereiken, zelfs niet in geval van nood. Dit zorgt voor veel verwarring, want iedereen probeert te bellen of berichten te sturen, maar het werkt niet!" Stanley Stekker schrikt van wat hij hoort. Maar de Waarzegster zegt ook tegen hem: "Je hebt zelf invloed, Stanley. Jij kunt andere manieren bedenken om met elkaar te communiceren!" Stanley springt op en rent meteen de tent uit. Hij wil gelijk aan de slag om dit probleem op te lossen! Hebben jullie, als bevers, misschien ook ideeën om Bas Bos en Stanley Stekker te helpen? Misschien kun jij ook een manier bedenken om het bos schoon te houden, of een slimme manier om met elkaar te praten als telefoons niet werken!

Activiteit

We gaan experimenteren met geluid. Om te beginnen kunnen we beginnen met inleidende vragen met de Bevers op hun niveau. Dit om hun bewust te maken van wat communicatie is. Bijvoorbeeld:

Wat is communicatie?

Alle manieren hoe je dingen aan elkaar kunt vertellen of duidelijk maken, bijvoorbeeld woorden, gebaren, briefjes. Kunnen de Bevers nog meer verzinnen?

Hoe werkt geluid eigenlijk?

Geluid zijn golven die door de lucht bewegen. Jouw oren zijn heel knap, die kunnen van de golven die ze opvangen woorden of geluiden maken die jij kunt verstaan. Je kan het vergelijken met een plas water waar je een steentje in gooit. Dan zie je golfjes naar de buitenkant van de plas gaan. Hoe groter de kracht van de golf, hoe harder het geluid. Hoe kleiner de kracht van de golf, hoe zachter het geluid.

Vervolgens gaan we door met enkele experimenten om geluid te produceren en te communiceren, alles om geluid "zichtbaar" te maken:

1. Liniaal wiebel

Geluid kan hoog of laag klinken en hard of zacht, maar hoe werkt dat nu eigenlijk. Neem een lange liniaal en leg deze op de rand van de tafel, laat de liniaal over de rand van de tafel uitsteken en houd het andere uiteinde stevig op de tafel. Trek het uiteinde van de liniaal naar beneden en laat hem los. Wat zie je en wat hoor je? Wat gebeurt er als je de liniaal verder van de tafel afschuift of juist meer naar binnen schuift? Wat gebeurt er?

2. Ballonnenversterker.

Geef iedere Bever een opgeblazen ballon. Laat ze op de ballon tikken, wat hoor je nu? Dat maakt bijna geen geluid, maar wat gebeurt er als je de ballon tegen je oor houdt en iemand dan op de ballon tikt? Dat klinkt ineens een stuk luider. Hoe kan dat?

3. Een trommel maken om geluid te zien.

Neem een ruime kom van glas, steen of metaal. Breng 1 laag folie strak aan op de kom en schep ongeveer een eetlepel ongekookte rijst op de folie. Houd een pan vlak bij de kom en sla met de lepel op de pan. Hoe harder je slaat, hoe groter het effect. Kan jij zo hard slaan dat de rijst ervan afdanst? Wat zie je als je heel zachtjes op de pan slaat?

4. De beker telefoons.

De geluidsgolven kunnen zich ook door draad bewegen. Dat klinkt wel een beetje vreemd. Hoog tijd om dat eens te gaan onderzoeken. Maak in 2 kartonnen bekertje een klein gaatje in de bodem. Het gaatje moet net groot genoeg zijn om een draadje wol doorheen te kunnen doen. Rijg een hele lange draad wol (zeker 4 meter) door de gaatjes in de bodems van de 2 bekertjes. Zorg dat de bodems naar elkaar wijzen. Leg dan in beide uiteinden van de draad een knoopje en schuif de bekertjes naar het beide uiteinden. Zorg ervoor dat de draad strak blijft staan, anders kunnen de golven niet door het draadje reizen. Als de ene bever een beker tegen een oor houdt, kan de andere bever in zijn/haar beker praten en andersom. Zo kunnen ze een gesprekje voeren. Het is natuurlijk wel het leukst als de een in het lokaal blijft en de ander in bijvoorbeeld de gang gaat staan. Zo kunnen jullie elkaar niet meer zien maar wel horen. Misschien kunnen jullie wel een raadspelletje spelen op deze manier.

Benodigdheden:

- Lange liniaal (plastic 30 cm)
- Kom (van glas, steen of metaal)
- Huishoudfolie
- Handje ongekookte rijst
- Een metalen lepel met een pan en/of een bluetooth speaker
- Kartonnen bekertjes en een draad wol
- Ballonnen

Activiteitengebied

Uitdagende Scoutingtechnieken

2. Herken het nepnieuws

Themaverhaal

Professor Plof heeft de van voorspellingen van de waarzegster plaatjes gemaakt, maar er heeft ook iemand nep plaatjes gemaakt van dingen die helemaal niet kunnen. Kunnen jullie Professor Plof helpen met het zoeken van de échte plaatjes?

Activiteit

Er zijn verschillende plaatjes van dieren en Hotsjietonia bewoners. Sommige plaatjes zijn échte “foto’s” andere “foto’s” zijn nep. Het is aan de Bevers om het onderscheid te maken tussen echt en nep. Er zijn foto’s waarbij het heel erg duidelijk is dat het nep is, maar er zitten ook wat lastigere foto’s tussen waarbij het verschil wat kleiner is.

De foto’s verdelen ze in twee stapels. Als ze deze omdraaien staat er op de achterkant een lijntekening. Zo hebben ze twee puzzels waarmee ze hun antwoorden kunnen controleren.

Benodigdheden

- Afbeeldingen geprint
- Een stift om een lijntekening te maken op de geprinte AI-plaatjes

Activiteitengebied

Samenleving

Variaties

Voor een actievere variant kun je de foto’s ook verspreiden over het terrein waar je de Jota-Joti houdt. De kinderen kunnen dan de foto’s eerst opzoeken. Laat ze dan bijvoorbeeld alleen de echte foto’s mee terug nemen.

Je hoeft natuurlijk geen puzzel te maken van de AI-plaatjes, je zou ook kunnen werken met groene stippen voor “echte” plaatjes en rode stippen voor neppe plaatjes.

3. Digitaal spel

Themaverhaal

De waarzegster moest heel erg goed in haar glazenbol kijken om de toekomst te kunnen zien. Kunnen de bevers nét zo goed kijken? Stanley steker heeft op de website van de Jota-Joti verschillende plaatjes verstoppt. Als jullie alle plaatjes gevonden hebben heeft hij ook een geheime boodschap voor alle bewoners van Hotsjietonia.

Activiteit

De bevers gaan een soort zoekplaatje doen op de Jota-Joti website. Op verschillende pagina's verstoppen we een afbeelding. De bevers hebben deze en meer afbeeldingen op een blaadje staan. Als ze de afbeelding gevonden hebben op de website zetten ze een vinkje bij het plaatje. De plaatjes staan in twee kolommen. De kolom waar de meeste plaatjes in staat geeft aan wat de geheime boodschap van Stanley is.

Benodigdheden:

- Zoekblad
- Computer met internet

Activiteitengebied

Internationaal

Variaties

Als je dit spel offline wil spelen kun je de plaatjes van het zoekblad ook uitprinten en op een afstand verstoppen in de bosjes. Laat de kinderen dan om en om met een verrekijker zoeken naar de figuren. Kijk zelf eerst even of alles goed genoeg zichtbaar met de verrekijker.

4. Digitale regels

Themaverhaal

De waarzegster zag in haar glazenbol dat er heel veel gebruik gemaakt ging worden van internet. Misschien wel meer dan nu. Weten de Bevers genoeg van de afspraken rond internet? Ze test de kinderen graag met een korte quiz

Activiteit

De bevers krijgen stellingen voorgelegd over regels en afspraken die we op internet goed moeten kennen. Samen moeten ze raden of de regels goed zijn of dat je het beter niet kunt doen. Ze hebben groene bordjes en rode bordjes die ze omhoog kunnen houden om aan te geven of ze het er mee eens zijn of niet.

Benodigheden:

- Quiz

Activiteitengebied

Internationaal

Extra Informatie

Leg ook uit waarom sommige regels er zijn, maar maak en niet te eng. Doe dit op Bever niveau

Variaties

Je kan hier natuurlijk allerlei variaties op maken zoals petje op petje af of over een streep lopen.

Welpen

1. Postenspel

Themaverhaal

“Ik ben Chill, en ik hoor alles wat in de jungle gebeurt. Maar de laatste tijd... kloppen de geluiden niet meer. Ze zijn verwarrend. Net als op het internet, waar niet alles waar is. Soms hoor ik brullen die nergens vandaan komen, of fluitjes die een valstrik zijn! Ik heb jullie hulp nodig, junglewachters van de toekomst! Volg het Echo-spoor. Gebruik je oren én je hoofd. Alleen zo kun je de jungle veilig houden!”

Activiteit

Laat de Welpen in een kring verzamelen. Een spelleider speelt Chill: een vogel met overzicht over de Jungle Chill vertelt het themaverhaal op een verhalende manier. Elk groepje of welp (naar keuze) krijgt een junglepaspoort of luisterkaart waarop ze stempels of stickers kunnen verzamelen. Vervolgens gaan ze bij verschillende posten rond:

1. Geluid horen
2. Verhaalfragment
3. Keuzemoment
4. Nabespreking

Vervolgens komt iedereen terug bij Chill. Chill verzamelt de junglepaspoorten of checkt of iedereen minimaal 4 stempels heeft.

Chill spreekt de groep toe:

“Wat een geweldige tocht, luisteraars! Jullie hebben geluisterd met aandacht, nagedacht met je hoofd, en gekozen met je hart. Dat is wat de jungle nodig heeft – en ook wat de wereld van de toekomst nodig heeft!”

Uitleg regels:

Bij elk geluid ga je goed luisteren.

Je hoort een verhaal.

Je kiest wat je zou doen: optie A of B.

Bij goed nadenken en goed antwoord krijg je een stempel.

Wie aan het einde zijn paspoort vol heeft, wordt een "Slimme Luisteraar van de Jungle".

2. Het Echo-spoor: De Geluidsroute (ca. 30–35 minuten)

Opzet: 6–8 geluidsstations worden klaargezet in een jungleachtige route (buiten, bos, speelveld, of versierde binnenruimte). De kinderen lopen in kleine groepjes of individueel van station naar station. Ze kunnen starten op verschillende posten om wachttijd te voorkomen (carrouselvorm).

Bij elk station:

1. Geluid laten horen:

Via speaker, telefoon of live nagespeeld door leiding.

Herhaal eventueel als kinderen het niet goed hoorden.

2. Verhaalfragment:

Leiding leest of vertelt het verhaaltje bij het geluid.

Zorg voor expressie en spanning in je stem om het belevenisvoller te maken.

3. Keuzemoment:

De kinderen kiezen tussen optie A of B.

Ze mogen overleggen in hun groepje.

Ze geven hun keuze aan door ergens heen te lopen, een kaartje omhoog te houden of het hardop te zeggen.

4. Nabespreking (kort):

Leiding vertelt welk antwoord het beste was en legt uit waarom.

Goed antwoord? Dan krijgen ze een stempel of sticker in hun paspoort.

Fout? Geen straf, maar kort uitleggen waarom dat misschien geen handige keuze is.

Voorbeeld verloop bij een post:

Voorbeeld van een geluidstation.

Geluid: Onweer en regen uit speaker.

Verhaal: "De jungle is nat en donker. Een app stuurt je een melding: 'Hier is schuilen onveilig. Loop 2 km door naar een grot.' Maar je weet niet zeker wie het bericht heeft gestuurd."

Vraag:

A: Je volgt het advies zonder te checken.

B: Je vraagt aan een oudere leider of dit klopt.

Juiste antwoord: B

Stempel?: Ja, als B is gekozen.

Let op:

Zorg dat elk station ongeveer 5 minuten duurt.

Zet posten ver genoeg uit elkaar om geluiden niet te laten overlappen.

Gebruik eventueel jungleversiering (takken, dierenprints) om het spelthema te versterken.

Benodigheden

- Junglepaspoorten, luisterkaart of bingokaart
- Stempels of stickers
- Geluidsfragmenten, stellingen, op telefoon/via bluetooth speaker of bij leiding)

2. Maak het nepnieuws

Themaverhaal

In de jungle is er geen krant of tv om het nieuws mee over te brengen. De dieren doen dit allemaal door elkaar verhalen te vertellen. Soms verteld een van de dieren een verhaal per ongeluk verkeerd verder of verteld Sherre Khan expres een verkeerd verhaal om onrust te stoken in de jungle. Voor de dieren is het dus handig om echt nieuws en nepnieuws te kunnen onderscheiden. Kunnen jullie dit ook?

Activiteit

Aan het begin van de activiteit laat de leiding een aantal voorbeelden zien van nepnieuws. Hierna mogen de welpen hun eigen nepnieuws gaan maken. Op de computer staat een template klaar van een krant. Hier kunnen de welpen hun eigen verhaal in typen. Ze schrijven (eventueel in groepjes) 2 verhalen voor de krant. Een van de verhalen is waargebeurd. De andere hebben ze zelf verzonnen.

Aan het einde van de activiteit gaan de welpen van elkaar raden welk nieuws er echt of nep is.

Benodigheden

- Template krant
- Computer
- Printer of groot scherm om met elkaar te bekijken naar de nieuwsberichten.

Activiteitengebied

Expressie

Extra Informatie

Je kunt de kinderen zelf laten kiezen waar ze nieuws over willen maken of een thema mee geven. Een aantal voorbeelden:

- Nieuws uit de natuur
- Weekend nieuws
- Nieuws van de afgelopen week
- Nieuws van de scoutinggroep

3. Scouting foto's scheiden

Themaverhaal

Chill is een slimme vogel en heeft enorm scherpe ogen. Hij kan vanuit de lucht kleine beestjes zien. Ook als Chill gewoon aan het rusten is kan hij alles goed zien en wat hij nu ziet bevalt hem niet. Tussen de echte foto's staan allemaal nep foto's! En de andere dieren hebben het niet eens door! Kunnen jullie helpen de nepfoto's eruit te halen? En misschien kunnen jullie de dieren daarna ook wel vertellen waar ze de volgende keer op kunnen letten.

Activiteit

Er hangen in het speelgebied verschillende gelamineerde foto's van scouts en de natuur. De welpen zoeken deze foto's en gaan onderzoeken welke foto's echt zijn en welke niet.

De welpen kunnen cirkels zetten waar ze denken te zien dat er iets niet klopt op de foto. Vervolgens kunnen ze nakijken met het antwoorden blad. Misschien zien ze zelfs nóg wel meer geks dan er op het antwoordenblad staat.

Benodigdheden:

- Al foto's
- Al foto's met cirkels om foutjes heen
- Echte scouting foto's

Activiteitengebied

Samenleving

Variaties:

- Je kunt de foto's ook gewoon op tafel leggen ipv verstoppen, dan gaat het wat sneller
- Bij een jongere groep kun je ervoor kiezen om eerst een schifting te maken tussen echt en nep. Om vervolgens aan te geven hoeveel fouten er per foto zijn.

4. Welk van de 3?

Themaverhaal

Mor heeft ook van de mogelijkheden gehoord rondom nep nieuws. En misschien kan je je voorstellen dat als je zo trots op jezelf bent je liever niet hebt dat andere mensen slechte dingen over je horen. Hij heeft dus bedacht om alles waar hij niet zo goed in is om te draaien en erover te liegen tegen de andere dieren.

Pauwen kunnen bijvoorbeeld niet zo goed vliegen, hier is de staart van de pauw te zwaar voor. Mor zegt tegen de andere dieren in het bos dat hij zó goed kan vliegen dat Chill en de andere vogels hier onzeker van zouden worden, dus dat hij daarom nooit vliegt. Zouden jullie zo'n leugentje over elkaar herkennen?

Activiteit

Maak een tekening over jezelf. Je mag overdrijven want dit doet Mor natuurlijk ook. Heb je mooie ogen dan maak je ze nog even ietsje groter. Daarnaast teken of schrijf je drie dingen over jezelf. Dit kunnen dingen zijn die je hebt gedaan, of dingen die je goed kan. Máár 1 van deze dingen mag je liegen, dit is dus iets wat je niet zo goed kan of wat je nog nooit gedaan hebt. De andere kinderen kunnen hierna raden wat een leugentje is en wat echt waar is.

Benodigdheden

- Teken/knutselspullen
- Papier

Activiteitengebied

Identiteit

Variaties

Je kunt de kinderen ook een moodboard laten maken of andere technieken laten gebruiken om zichzelf na te maken. (Klei, verf, AI) Ze kunnen natuurlijk ook een standbeeld van zichzelf maken met gevonden spullen uit de natuur of takken en zand. Bekijk wat er bij je groep past en bij de hoeveelheid tijd die je hebt.

Je zou kinderen ook drie voorwerpen kunnen laten zoeken die bij ze passen in het gebouw.

5. Regels op internet

Themaverhaal

De leraar heeft veel uitgelegd over veiligheid op het internet aan Shanti. Shanti had zoals jullie gehoord hebben heel erg goed opgelet bij de les. Ze weet al heel veel over veiligheid, maar sommige dingen vindt ze nog niet zo goed geregeld. Zouden jullie zelf kunnen bedenken wat goede regels en afspraken zijn om je aan te houden?

Activiteit

Maak met je nest een wet waarin je de belangrijkste regels en afspraken voor het internet opschrijft. Dit mogen bestaande regels en afspraken zijn maar het mogen ook hele nieuwe regels zijn. Bespreek dit met de hele groep na, zijn er regels waar de kinderen zich nu niet aanhouden? Of juist wel al?

Benodigdheden

- Teken/knutselspullen
- Papier

Activiteitsgebied

Internationaal

Variaties

Je kunt de welpen ook een probleem voorleggen waar ze nieuwe regels over mogen bedenken. Denk aan auteursrechten of oplichters.

Scouts

1. Maak het nepnieuws

Themaverhaal

Zoals de waarzegster al voorspelde kan AI steeds meer zelf. Je hoeft AI maar een klein beetje informatie te geven en het maakt er al iets moois van. Kijk en probeer om hier iets mee te maken. Kunnen jullie van elkaar onderscheiden wat echt en nep is?

Activiteit

De scouts gaan hun eigen nieuwsmedium maken bijvoorbeeld een krant of een filmpje. Het idee is dat ze zelf afbeeldingen en tekst genereren. Bij het filmpje wordt de tekst ook ingesproken door AI. De inhoud vinden de scouts door opzoek te gaan naar nieuws wat je eigenlijk zelf al niet echt kan geloven. Hier zoeken ze een paar items van uit voor in hun krant of journaal. Een van deze berichten mogen ze een beetje aanpassen zodat het echt nepnieuws wordt. De ploegen presenteren hun medium aan elkaar, kunnen ze het echte nieuws onderscheiden van het nep nieuws?

Benodigdheden

- Computer
- ChatGPT of ander AI model
- Internet, raarmaarwaar.nl is goede inspiratie

Activiteitengebied

Samenleving

Variaties

Om het makkelijker te maken kun je voor iedere groep scouts al een paar artikelen uitzoeken die ze kunnen aanpassen. Of je geeft de link naar raarmaarwaar.nl. Dit is een website met bijzonder nieuws.

2. Digitaal spel

Themaverhaal

De waarzegster heeft gewaarschuwd over nepnieuws en AI. Ze heeft ook een advies voor de scouts om in hun achterhoofd te houden tijdens het gebruik van sociale media en AI, zodat de scouts het voornamelijk voor het goede kunnen gebruiken en niet in de meest voorkomende fouten maken. Om het advies te krijgen wil ze wel weten of de scouts slim genoeg zijn om een puzzel op te lossen zonder de hulp van AI. Dat wil ze testen met dit spel

Activiteit

De scouts gaan opzoek naar verschillende plekken op de wereld. Ze hebben hiervoor foto's gekregen. Het is hun taak om de locatie te raden van deze foto's. Op de locaties waar de foto's gemaakt zijn plaatsen ze een marker. Iedere marker staat voor een letter en de letters bij elkaar maken de boodschap.

Benodigdheden

- Foto's
- Landkaart fysiek en markers of een digitale kaart met digitale markers
- Device met internet

Extra Informatie

De letters staan door elkaar, maar je kunt bijvoorbeeld de eerste en de laatste letter alvast op de juiste plaats zetten zodat het puzzelen iets makkelijker wordt.

Zorg dat ze geen reverse image search gebruiken, want dat maakt het spel een stuk minder interessant. Ze mogen wel googlen op dingen die ze op de plaatjes zien.

3. Digitale regels

Themaverhaal

De waarzegster heeft natuurlijk verteld over de gevaren van het internet, maar ze gaf ook aan dat we de toekomst konden veranderen als Scouts zijnde. Ze vraagt van de scouts om een kort onderzoek te doen naar regels op internet. Daarna mogen de scouts bedenken welke wetten ze missen of zouden aanpassen.

Activiteit

Welke wetten over het “internet” kunnen de scouts vinden? Of kennen ze misschien zelf al? Welke gelden er in Nederland/EU en welke in andere landen? Zijn er wetten die ze erbij zouden willen bedenken of zouden willen aanpassen? Zijn er problemen op internet waar oplossingen voor bedacht moeten worden?

Bespreek de uitkomst met de hele groep en vraag feedback aan elkaar. Zo zorg je voor een mooie discussie en leert men van elkaar!

Benodigheden

- Internet
- Pen + papier
- Goede discussieleider

Activiteitengebied

Internationaal

Variaties

Is deze activiteit te ingewikkeld voor je scouts? Bereidt het dan een beetje voor! Zoek een paar wetten en problemen op en laat de kinderen hier over na denken. Als je het iets creativer wil maken zou je ze ook een wet kunnen laten ontwerpen en ondertekenen.

Als je het veel simpeler wil maken zou je ze ook regels kunnen laten bedenken voor in de eigen appgroep en deze samen te ondertekenen.