

Insignes Pieter Maritz welpen



Hallo Welpen!

In deze lijst kan je vinden welke insignes je bij ons kan halen. We hebben er 11 voor je uitgekozen en opgeschreven wat je daarvoor moet doen! Deze insignes kan je allemaal zelf halen, probeer daarvoor goed je best te doen en er genoeg tijd in te steken. Je kan aan de leiding laten zien dat je de opdrachten gedaan hebt door foto's of een filmpje te maken en deze naar de leiding te sturen. Als leiding dit bewijsmateriaal heeft, bestelt Bagheera je insigne!

1. Knopen

Op scouting gebruiken we vaak touw om allemaal coole dingen te bouwen. Bij dit Insigne leer je welke soorten touw en welke knopen er zijn, en waar je die goed voor kan gebruiken!



Opdracht 1

Laat aan de leiding zien dat je deze knopen kent:

- Halve steek
- Achtknoop
- Slipsteek
- Platte knoop
- Mastworp

Voor deze opdracht is het nodig dat je een filmpje maakt zodat de leiding kan zien dat je de knoop helemaal zelf kan maken.

Opdracht 2

Maak je eigen touw van materialen uit de natuur. Maak het zo sterk mogelijk door te vlechten of strengen te draaien. Laat op de foto zien dat je touw heel erg sterk is!

Opdracht 3

Verzamel zo veel mogelijk (minstens 6) verschillende touwen en vertel erbij waar ze voor zijn. Je mag ook de stukken touw ergens op plakken en erbij schrijven waar ze voor zijn. Bedenk ook of de touwen op scouting handig zijn of misschien juist niet.

2. Koken

Op scouting koken we wel eens op het kampvuur: Lekkere broodjes op een stok, een groentesoep met zelf gesneden groenten, of gehaktballetjes op een rooster. Super handig! Bij dit insigne daarom leer je alles over zelf koken en koken voor anderen.



Opdracht 1

Je bent de eigenaar van een restaurant en je gaat de menukaart maken. Bedenk goed wat voor soort restaurant je graag wil runnen: Een pizzeria, een luxe restaurant, of een restaurant met al je lievelingsgerechten! Voorop de menukaart komt natuurlijk de naam van het restaurant. Aan de binnenkant drie voorgerechten, vier hoofdgerechten en vier desserts die passen bij het thema van je restaurant. Denk ook aan wat je gasten kunnen drinken.

Opdracht 2

Tijd om zelf wat te gaan koken: Maak je eigen superpannenkoeken! Zorg dat ze er leuk uitzien en natuurlijk super lekker smaken. Omdat het koken zelf bijna even belangrijk is als het eindresultaat (de pannenkoeken) wil de leiding graag een filmpje zien als bewijs dat je echt zelf de pannenkoeken gebakken hebt en niet stiekem je moeder.

Opdracht 3

Maak een boodschappenlijstje en recept voor het gerecht dat jij graag op zomerkamp wil eten. We hebben 32 welpen en 6 leiding, dus zorg dat er genoeg is voor iedereen! En vertel erbij waarom dit het beste gerecht is voor welpen na een dag hard werken op scouting.

3. Thuis

Bij scouting vinden we het belangrijk dat je wat weet over je omgeving en daar goed mee omgaat. En we zijn heel benieuwd naar jouw huis! Met deze insigne kun je goed zorgen voor je omgeving, en kun je de leiding iets leren over jouw thuis.



Opdracht 1

Teken de weg van huis naar het Scoutingclubhuis. Zet er herkenningspunten zoals verkeerslichten en oversteekplaatsen bij. De route moet zo duidelijk zijn, dat de leiding met jouw kaart zelfs de weg vindt!

Opdracht 2

Om jouw huis heen leven allemaal verschillende dieren. Maak een voederrestaurantje voor 1 van deze dieren. (Bijvoorbeeld een voederplankje voor de vogels, een etensbak voor je konijn)

Opdracht 3:

Maak een kijkdoos van je droomkamer. Bedenk goed welke spullen je allemaal nodig hebt voor een slaapkamer. Je krijgt pluspunten voor creativiteit en jungle-dingen!

4. Kunstenaar

Op scouting hebben we wel eens een knutselopkomst! Het is leuk om creatief bezig te zijn en iets moois te maken. Bij dit Insigne kun je je creatieve jungledier de gang laten gaan!



Opdracht 1

Bedenk wie binnen je Scoutinggroep een kaartje verdient. Misschien je lievelingsleiding of een andere welp die je aardig vindt. Kies een jungledier dat bij diegene past (bij de leiding is dat lekker makkelijk 😊). Knutsel voor hem of haar een mooie kaart met het jungledier op de voorkant. Je mag natuurlijk kleuren, verven, of een andere techniek gebruiken, zolang de kaart maar mooi wordt! En schrijf erop waarom je juist deze persoon de kaart geeft.

Opdracht 2

Maak je eigen T-shirt door je T-shirt te batikken (tie-dye).

Wat heb je hiervoor nodig:

- Een T-shirt van katoen
- Textielverf (te verkrijgen bij de drogist)
- 30 gram zout
- Elastiekjes (het beste zijn dikke elastieken, te verkrijgen bij je postbode als je het lief vraagt)
- Schoonmaakhandschoenen.
- Pan
- Lepel
- Je ouders/verzorgers die met je meekijken

Hoe werkt het (op youtube kan je hele goede voorbeeldfilmpjes zien):

Maak je shirt eerst nat, maak daarna met de elastiekjes knopen in je shirt. Doe dit heel strak, anders werkt het niet. Op de plekken waar elastiek zit komt geen verf, dit geeft het leuke effect. Als je hiermee klaar bent trek je de handschoenen aan, anders komt de verf op je handen. Vraag dan aan je ouders/verzorgers of ze een pan met genoeg water ter voor je in een pan koken, zodat je hele shirt erin kan straks. In dit HETE water doe je voorzichtig de verf. Voeg dan 30 gram zout toe en roer het geheel goed aan met een stok of een oude pollepel. Stop daarna voorzichtig je geknoopte shirt in de pan, blijf dit 20 lang goed roeren, het water moet wel heet blijven. Spoel dan je shirt goed uit tot je helder water ziet. Als laatste mag je de elastiekjes verwijderen, en zie je het eindresultaat van je geweldige nieuwe T-shirt.

Opdracht 3

Schilder jouw favoriete jungledier op een canvasdoek of een A3 papier op een manier die jij mooi vindt. Bedenk er ook bij in welk deel van de jungle het dier woont, en of er nog andere dieren bij jouw jungledier wonen.

5. Show

Bij dit Insigne laat je zien dat jij de kampvuuravond of pauze nog gezelliger kan maken! Muziek, toneelspelen, en verhalen vertellen komen vooral op zomerkamp vast een keertje langs...



Opdracht 1

Schrijf je eigen liedje of gedicht voor bij een kampvuur avond. Als je een liedje schrijft moet het minimaal 2 coupletten hebben en een refrein. Bij een gedicht hangt het natuurlijk af van wat voor gedicht je maakt, maar een half A4tje vol is genoeg! Kies een leuk onderwerp, en probeer woorden zo goed mogelijk te laten rijmen.

Opdracht 2

Maak een muziekinstrument van natuurlijke materialen of kosteloos materiaal en speel met je instrument een liedje. Hiervoor heeft de leiding een filmpje nodig als bewijsmateriaal.

Opdracht 3

Schrijf zelf een kort verhaal, en maak een filmpje dat je dit verhaal vertelt. Je kan het zo leuk maken als je wil! Misschien heb je wel themakleding die bij het verhaal past. Of kan je bij de personen in het verhaal een leuk stemmetje bedenken.

6. Journalist

Een journalist is iemand die nieuwtjes verzameld en onderzoekt. Bij dit Insigne laat je zien dat er een echte journalist in jou schuilgaat!



Opdracht 1

Schrijf een artikel over een hele gave opkomst. Je mag zelf een opkomst bedenken maar je mag er ook één gebruiken die al is geweest. Vertel wat er allemaal gedaan is bij de opkomst, en wat je daarvan vond. Bedenk een goede titel, en maak een tekening bij je artikel zodat er een plaatje is van wat je allemaal opschrijft.

Opdracht 2

Interview een bestuurslid of leiding. Bedenk ongeveer 10 goede vragen. Je mag vragen stellen over hoe onze Pieter Martiz groep is ontstaan, of hoe het is om leiding te zijn. Je mag ook zelf een onderwerp bedenken, zolang het maar met scouting te maken heeft. Als je aan Chil doorgeeft welke leiding je wil interviewen kan hij je het mailadres van de leiding sturen (en je mag Chil ook interviewen natuurlijk). De leiding stuurt je dan binnen een week de antwoorden op de vragen terug. Maak van het interview een verslag van ongeveer één A4. In dit verslag vat je de antwoorden samen, en kan je vertellen over iets wat je opviel of juist dingen die je wel verwacht had.

Opdracht 3

Maak een stripverhaal met 16 tot 24 vakjes over een gave scoutinggebeurtenis of een stoer jungle boek verhaal. Je stripverhaal is in kleur en met tekst/droomvakjes. Wij hebben op scouting wel eens een foto-stripverhaal gemaakt, dus dat mag je thuis ook doen. Maar je mag ook tekenen!

7. Natuur

De natuur is voor scouting natuurlijk heel erg belangrijk. Daarom beloven we in de welpenwet op goed voor de natuur te zorgen. Bij het Insigne natuur laat jij daarom zien wat je allemaal weet over de natuur.



Opdracht 1

Maak met gips of papier-maché (het mag ook wel van iets anders gemaakt worden, maar hij moet wel een beetje stevig zijn) een masker van je lievelingsdier. We willen op de foto natuurlijk zien dat jij het masker op hebt!

Opdracht 2

Maak een kijkdoos over een seizoen. Laat hierin goed zien wat er opvalt binnen dit seizoen (Bijvoorbeeld: In de winter zijn er geen blaadjes aan de bomen, en ligt overal sneeuw). Misschien kan je wel dingen uit de natuur gebruiken!

Opdracht 3:

Zoek welke bomen en planten er bij jou in de buurt groeien en maak daar een collage van. Een collage maak je door van 15 verschillende bloemen/planten/boom soorten stukjes op een groot papier te plakken. Je kan dus blaadjes, takjes, en bloemen gebruiken. Kan je ook vertellen hoe ze heten?

8. Spoorzoeken

Spoorzoeken is bij de welpen heel belangrijk, omdat we elk zomerkamp een hike lopen waarbij je zelf de goede route moet vinden. Met dit insigne kan je bewijzen in jou zich een echte padvinder schuil houdt. Die verdwaalt natuurlijk nooit!



Opdracht 1

Teken een windroos met de 8 windrichtingen. De opdracht wordt pas goedgekeurd als de windroos heel mooi is, dus doe goed je best!

Opdracht 2

Schrijf of leg uit hoe deze 4 routetechnieken werken (dus hoe je ze moet gebruiken) en maak bij elke techniek een voorbeeld:

- Bolletje-pijltjeroute
- Kruispuntenroute
- Strippenkaart
- Een zelfbedachte routetechniek

Opdracht 3

Teken een plattegrond van het clubhuis en wat daar omheen ligt. Dat is nu misschien een beetje moeilijk omdat je niet op scouting bent, maar met wat hulp van het internet en je eigen geheugen moet het vast lukken!

9. Zakmes

Je mag alleen je zakmes mee naar scouting als je het insigne zakmes hebt gehaald. Daarom zorgt de leiding ervoor dat alle nieuwe welpen zo snel mogelijk hun zakmes insigne halen, we hebben namelijk best vaak een zakmes nodig! Laat maar zien of jij daar veilig mee overweg kan!



Opdracht 1

Schil een (aard)appel met je zakmes. We letten erop of de aardappel goed geschild is, maar ook of je het veilig doet.

Opdracht 2

Maak een tak schorsvrij en maak een punt aan het uiteinde.

Opdracht 3

Schrijf op of vertel voor de leiding de volgende dingen:

- Wat er allemaal voor functies op jouw zakmes zitten (wat kan je allemaal met een zakmes)
- Wat zijn de regels op scouting om je zakmes te gebruiken
- Wat is het leukste waarvoor je je zakmes wil gebruiken

10. Cultuur

Cultuur is een moeilijk woord. Elk land in de wereld heeft een cultuur, en daar horen verschillende dingen bij zoals eten, feestdagen, kleding, muziek, en gewoonten. Dus bijvoorbeeld bij de Nederlandse cultuur hoort boerenkool, Bevrijdingsdag, klompen, enz. Bij dit insigne leer je wat meer over de Nederlandse cultuur, maar ook over andere culturen in de wereld.



Opdracht 1

Maak een ganzenbordspel over Nederland. Je kan vakjes maken met de regels van normaal ganzenbord (bijvoorbeeld dat iemand in de put komt en 2 beurten moet wachten), maar er moeten ook een paar speciale vakjes komen. Maak 5 vakjes waarbij de speler een vraag over Nederland moet beantwoorden. Bedenk hiervoor dus een vraag over iets wat echt Hollands is. Maak ook 5 vakjes waar de speler een opdracht uit moet voeren wat ook te maken heeft met iets Nederlands (hij moet bijvoorbeeld een stukje kaas eten of de klompendans doen).

Opdracht 2

Feestdagen horen dus bij de cultuur van een land. In Nederland vieren we bijvoorbeeld Pasen, Bevrijdingsdag, Kerst en Sinterklaas. Kies een land uit (niet Nederland) wat je interessant vindt. Zoek op welke feestdagen er in dat land gevierd worden. Bepaal welk feest jij het leukste/ meest bijzonder vindt. Schrijf hier een verslag van 1 A4 van. Misschien kan je zelfs wat spullen verzamelen zodat wanneer de scoutingopkomsten weer doorgaan we een klein feestje kunnen vieren.

Opdracht 3

Overal in de wereld wordt anders gegeten. In Nederland eten we ook gerechten die oorspronkelijk uit andere landen komen, zoals pizza (Italië), curry (India), of Chinees. Maak je favoriete gerecht dat niet uit Nederland komt.

11. Leiding voor een dag (Alleen voor gidsen en helpers)



Een opmerking bij dit insigne:

Deze opdracht doe je samen met andere gidsen en/of helpers van je horde. Je moet dus kunnen afspreken met andere welpen. Als dit de komende weken niet lukt kan je het insigne altijd halen als de scoutingopkomsten weer doorgaan 😊

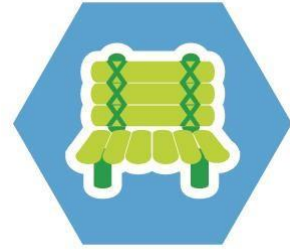
Je hoort bij de oudste welpen en zit je al wel weer drie jaar of langer op Scouting. Dan heb je aan heel wat programma's en activiteiten meegedaan, en misschien weet je zelfs wel beter dan jouw leiding wat nou precies leuk is, en wat niet. Daarom ga je bij het insigne 'Leiding voor één dag' zelf een deel van een opkomst voorbereiden en uitvoeren. Het voorbereiden kan mooi de komende weken, en met de leiding kan je een afspraak maken voor een datum waarop je de opkomst gaat leiden.

Bedenk/ Organiseer een activiteit voor de andere welpen. Hierbij moet je aan de volgende dingen denken:

- Dit insigne kan je niet alleen doen, maar moet minstens met 2 andere welpen. Kijk dus of het lukt om samen af te spreken.
- Bedenk een activiteit waaraan alle welpen kunnen meedoen. Dat kan een groot spel zijn of 4 posten.
- Bespreek met je leiding wat je gaat doen. Zij kunnen jullie tips geven over of het wel of misschien een minder goede activiteit is. Hiervoor kan je Chil mailen.
- Bedenk welke materialen jullie nodig hebben. Zijn die materialen op het clubhuis, regelt de leiding deze, of zorgen jullie er zelf voor dat alle materialen er zijn? Ook dit kan je als je het niet weet aan Chil vragen.
- Verdeel de taken. Wat doet iedereen tijdens de activiteit? (Denk aan materialen klaarleggen, posten bemannen, limonade maken, uitleg geven, etc.)
- Als je meerdere activiteiten doet, bedenk dan hoe lang elke activiteit duurt en schrijf dit op in een draaiboek.
- Bespreek het draaiboek met de leiding, is het compleet? Waar heb je nog ondersteuning van de leiding bij nodig?
- Je voert tijdens de opkomst je activiteit (samen met de leiding) uit.

Na het uitvoeren van de activiteiten ruim je alles weer op en bespreek je samen met de leiding wat jullie ervan vonden.

12. Pionieren



Twee opmerkingen bij dit insigne:

- De welp moet in bezit zijn van zijn knopen insigne
- Dit insigne is moeilijk thuis te halen in verband met de materialen die nodig zijn. Als je de materialen thuis hebt mag je dit insigne natuurlijk proberen te halen, anders is het beter om een ander insigne te gaan halen.

Pionieren is het maken van voorwerpen van hout en touw, zoals bijvoorbeeld bruggen, torens en speeltoestellen. Pionieren is een traditionele Scoutingtechniek die je waarschijnlijk nog heel vaak op Scouting zult gebruiken. Zeker als je straks gaat overvliegen naar de verkenners. Dan ga je bijvoorbeeld je eigen keuken pionieren. Om je alvast een beetje voor te bereiden, kun je nu als (oudste) welp alvast het insigne pionieren behalen door onderstaande opdracht te doen.

Bij de welpen heb je waarschijnlijk nog niet zo heel vaak gepionierd, dan zul je eerst wat moeten oefenen met het pionieren. Daarom kan je deze opdracht pas doen als je je knopeninsigne al gehaald hebt.

Pionier een bankje van hout en touw. Hierbij moet je aan de volgende dingen denken:

- Zorg dat het bankje stevig in de grond staat. Een grondboor kan hierbij handig zijn.
- Zorg ervoor dat de hoogte van het bankje zo is, dat je er goed op kunt zitten.
- Zorg ervoor dat je alle materialen gebruikt waar ze voor bedoeld zijn.

Bouwinstructie gepionierd bankje

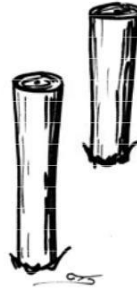
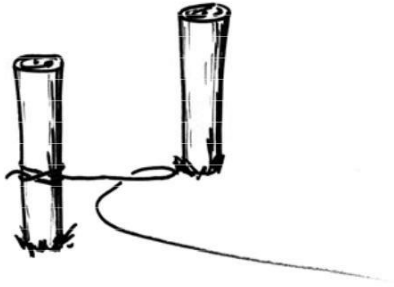
Materiaal:

- 4 piketpaaltjes
- 3-5 pionier palen van ongeveer 2 meter
- 2 pionier palen van ongeveer 1 meter
- 6 touwen/ bol sisaltouw
- Grondboor
- Sleg
- Evt. houten plank

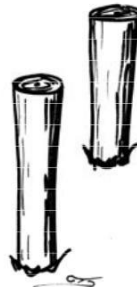
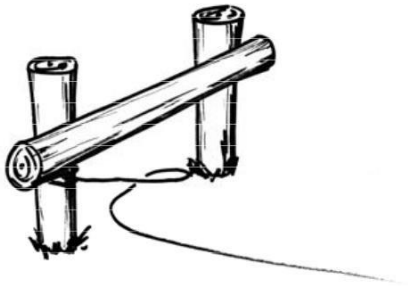
Stap 1: Leg de zitting van het bankje (een paar balkjes of plank) op de grond. Je kunt dan eenvoudig bepalen waar de paaltjes de grond in moeten. Sla de paaltjes met een sleg in de grond of gebruik hiervoor een grondboor. Zorg dat de paaltjes stevig 50 tot 70 cm in de grond staan.



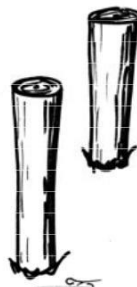
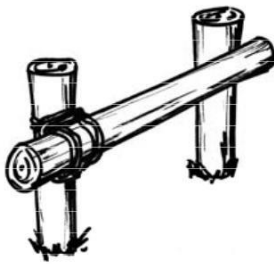
Stap 2: Leg een mastworp op de eerste paal.



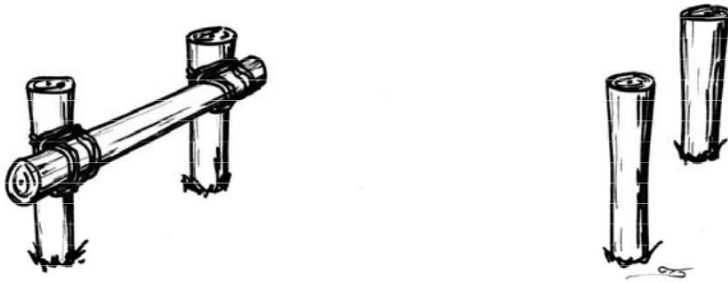
Stap 3 Leg de ligger op de mastworp.



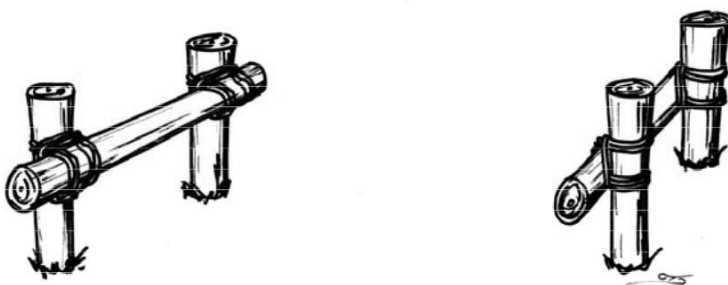
Stap 4 Maak de ligger met een kruissjoring aan de paal vast.



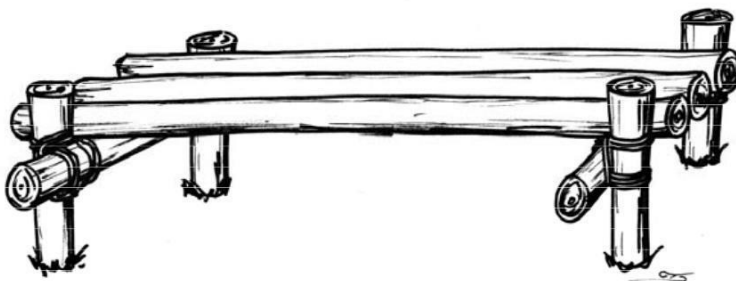
Stap 5 Maak de tweede kruissjorring.



Stap 6 Sjur ook de tweede ligger vast aan de twee andere paaltjes



Stap 7 Leg de zitting op de liggers. Eventueel bind je de zitting aan de liggers vast met sjortouw of sisaltouw.



Tip: als je de twee achterste paaltjes langer neemt kan er ook een rugleuning aan gemaakt worden.