



SCOUTINGGROEP
**STADHOUDER WILLEM III/
LADY BADEN-POWELL**

Jachtdaan 4-6
7313 CP Apeldoorn
www.sw3lbp.nl

 facebook.com/sw3lbp
 twitter.com/sw3lbp

#IKSCOUTTHUIS JACHTHOORN

Eerste editie: 23-dec-2020



IKSCOUTTHUISJACHTHOORN@GMAIL.COM

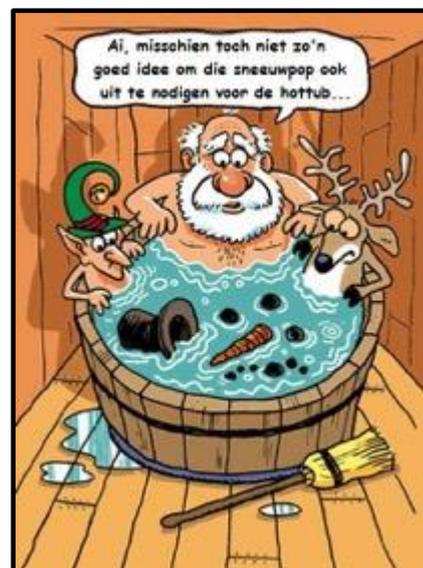
DIE SCOUTINGGROEP BIJ DE NAALD



Tadaaa!

Daar is ie dan! De eerste editie van de #IkScoutThuis Jachthoorn! Nu de fysieke opkomsten niet door mogen gaan, brengen we scouting naar jou thuis! Begin deze week heb je van ons een kerstpakketje gekregen, pak die er maar snel bij! Voor meerdere opdrachten zal je dingen uit het pakket nodig hebben. De volgende editie verschijnt volgende week woensdag 30 december. Ook dan ga je weer dingen uit het pakket gebruiken.

De opdrachten zijn per leeftijdsgroep verdeeld, maar voel je vrij om opdrachten van een andere leeftijdsgroep te doen! We vinden het leuk als je een foto van het resultaat opstuurt naar ikscouthuisjachthoorn@gmail.com. We kijken uit naar jullie creaties! Veel plezier.





ALLE LEEFTIJDEN

Pizza Canes

Je kent ze vast wel: zuurstokken. Het is heel leuk om zuurstokken in de kerstboom te hangen, maar dan kan je ze helaas niet opeten... Daar hebben wij een oplossing voor! Hang de zuurstokken lekker in de kerstboom en maak zelf 'pizza canes' (die je natuurlijk wel lekker gaat opeten).

Benodigheden voor 4 pizza canes:

- Oven
- 1 Bakplaat
- 1 vel bakpapier
- 2 plakken bladerdeeg
- 1 blikje tomatenpuree
- Geraspte kaas



Recept:

1. Haal het bladerdeeg 10 minuten voordat je het gaat gebruiken uit de vriezer. Haal de plakken los van elkaar en laat ze ontdooien.
2. Laat de oven voorverwarmen op 200 graden
3. Plak twee velletjes bladerdeeg aan elkaar.
4. Smeer daar wat tomatenpuree over en strooi er wat peper en zout over.
5. Bestrooi het geheel met geraspte kaas.
6. Snijd het geheel in 4 lange stroken.
7. Draai/rol de stroken, zodat het deeg 'getwist' wordt.
8. Buig de rollen vervolgens in de vorm van een zuurstok en leg ze op de bakplaat.
9. Bak de stengels 12-15 minuten op 200 graden in de oven.

P.S. Je mag dit natuurlijk ook maken zonder zuurstokken in je kerstboom te hangen 😊!



Kerstboom Worstenbroodjes

Wat is er nou lekkerder dan een worstenbroodje? Een vers, zelfgemaakt worstenbroodje natuurlijk!

Benodigheden voor 10 worstenbroodjes:

- Oven
- 1 Bakplaat
- 1 vel bakpapier
- 10 plakjes bladerdeeg
- 1 blikje knakworsten
- Curry
- Ei
- Peper en zout



Recept:

1. Haal het bladerdeeg 10 minuten voordat je het gaat gebruiken uit de vriezer. Haal de plakken los van elkaar en laat ze ontdooien.
2. Laat de oven voorverwarmen op 200 graden
3. Als je een kerstboom uitsteekvormpje hebt: steek uit elk plakje bladerdeeg 2 kerstboompjes. Heb je geen kerstboom uitsteekvormpje? Snijd dan zelf 2 kerstbomen uit elk plakje. Zorg dan wel dat ze ongeveer hetzelfde zijn.
4. Op de helft van de kerstbomen leg je een knakworstje. Doe er ook een beetje curry naar smaak op.
5. Leg de overige kerstboompjes vervolgens over de knakworsten heen en druk de randen goed aan.
6. Klop een ei los met een vork. Bestrijk alle kerstbomen met het ei.
7. Strooi wat peper en zout over de kerstbomen.
8. Bak ongeveer 15 minuten in de oven op 200 graden.

Tip 1: Ben je vegetarisch of houd je niet van knakworsten? Je kan natuurlijk ook een andere vulling toevoegen! Denk aan kaas, appel of tomaat.

Tip 2: als je de vormpjes hebt uitgesneden houd je bladerdeegranden over. Gooi ze niet weg! 'Plak' ze aan elkaar en maak nog een lekker hapje. Dan heb je meer hapjes én hoef je niets weg te gooien, win win!



Kompas Maken

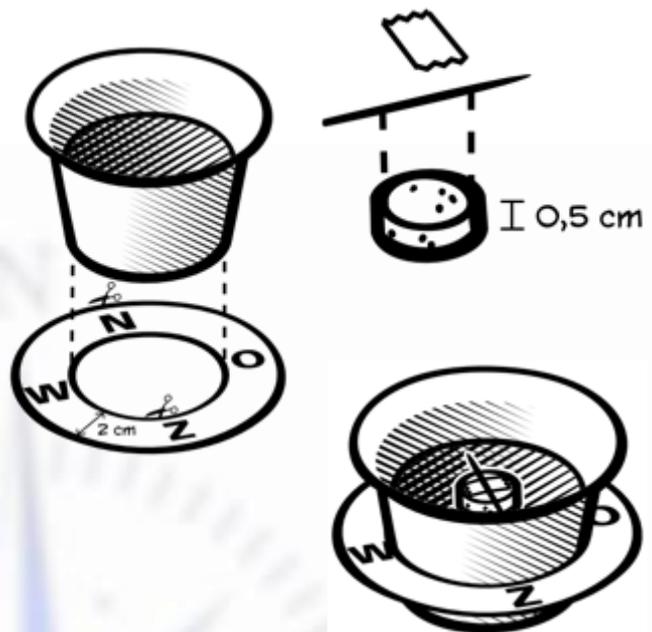
We gaan aan de slag om zelf een kompas te maken!

Benodigheden uit kerspakkiet:

- Naald
- Magneet
- Kurk

Zelf toevoegen:

- Bakje of beker (géén metaal)
- Schaar
- Mesje
- Passer (eventueel)
- Potlood/pen
- Plakband
- Lijnaal/geodriehoek
- Karton/papier
- Kompas (eventueel)



Stappenplan:

1. Zet de bovenkant van het bakje op het karton en trek er met het potlood een cirkel omheen.
2. Maak een ring door met de passer een grotere cirkel (2 centimeter verder) om de eerste cirkel te trekken.
3. Knip de ring uit.
4. Schrijf op de ring noord, zuid, oost en west. Gebruik hiervoor je lijnaal of geodriehoek. Kijk op de tekening hoe je dat moet doen.
5. Vul het bakje voor de helft met water.
6. Snijd een plakje van de kurk van ongeveer 0,5 centimeter dik.
7. Schuif 25 keer met de magneet over de naald, van onder tot aan het puntje. En niet terug.
8. Plak de naald met een plakbandje op het schijfje kurk.
9. Leg de kurk met de naald in het water. Zorg dat de magneet niet in de buurt ligt. Zie je de kurk langzaam draaien?
10. Controleer eventueel met het echte kompas of je kompas werkt. Wijst het oog of de spitse punt van je naald naar het noorden? Nu je weet waar het noorden is, kun je de ring aan je kompas vastplakken.

Uitleg

De naald van een kompas wijst altijd naar het noorden. Als je weet waar het noorden is, weet je ook waar het zuiden, westen en oosten is! De naald in je kompas heb je met de magneet magnetisch gemaakt. Daardoor richt hij zich naar het magnetische veld van de aarde. Zolang de kompasnaald niet in de buurt van een andere magneet is, zal de naald daardoor naar het noorden wijzen.



Kwartetspel Maken

In het kerstpakket vind je een sjabloon voor een kwartetspel. Wij dagen jullie uit om het mooiste kwartetspel te maken.

Benodigheden uit kerstpakket:

- Kwartetspel (2 pagina's)

Zelf toevoegen:

- Kleurpotloden/stiften
- Schaar
- Pen



Stappenplan:

1. Als eerste heb je een hoofdthema nodig, bijvoorbeeld Hotsjietonia, Jungleboek, 'de Punt', etc.
2. Vervolgens heb je 8 subthema's nodig. Dit zijn de verschillende kwartetten.
3. En voor elk kwartet heb je 4 kaartnamen nodig.
4. Schrijf de kaartnamen op de kaartjes, je herhaalt de namen op de kaarten in hetzelfde kwartet.
5. Maak een leuke tekening op de kaartnamen.
6. Zodra je klaar bent met schrijven en tekenen dan is het tijd om de kaartjes te knippen. Volg de rode stippellijnen.
7. Alles geknipt? Schud de kaarten en veel speelplezier!

Wil je nog een kwartetspel maken?
[Klik dan hier](#) voor het bestand. Deze print je dubbelzijdig uit

Toon ons jouw creatie door foto's op te sturen naar ikscouthuisjachthoorn@sw3lbp.nl. Wie weet tonen we jouw kwartet in de volgende editie.





Knopen

Neem het witte touw uit het kerstpakket en oefen de volgende basisknopen:

Achtknoop



Een achtknoop is een knoop die aan het einde van een lijn gelegd wordt met als doel de doorsnede van de lijn te vergroten. Meestal wordt de achtknoop gebruikt om te voorkomen dat touwen (of lijnen) ergens uit of langs kunnen glijden, bijvoorbeeld uit een katrol.

In de buitensport wordt de achtknoop ook gebruikt. Het is dan niet de enkele maar de dubbele achtknoop (zie de rechterfoto). De lus wordt gebruikt om het touw aan de

klimgordel vast te maken.



Zoals te zien op de foto's dankt de achtknoop zijn naam aan het figuur acht dat bij het maken van de knoop zichtbaar is. In de volgende editie komen we op deze knoop terug. We gaan deze knoop dan gebruiken om het gebruik van Morse te oefenen.

Paalsteek

De paalsteek is een knoop die gebruikt wordt om een niet schuivende lus in een touw te maken. De paalsteek wordt veel in de scheepvaart gebruikt om een lus in een lijn te maken wanneer daar geen oogsplits in ligt.

Ook in de buitensport wordt de paalsteek gebruikt, namelijk om de abseillijn of de tokkellijn aan de tweede boom vast te zetten.

Op YouTube worden beide knopen in een leuk filmpje uitgelegd zie [deze link](#)





BEVERS

Beverbadge Rozemarijn



Rozemarijn is één van de vele bewoners van het dorpje Hotsjietonia. Rozemarijn weet alles van koken, dit doet ze ook graag voor de bewoners van Hotsjietonia. Samen met Rozemarijn gaan de bevers pannenkoeken bakken, helpen cakejes versieren en leren ze alles van lekker en gezond eten.

In de komende weken heeft Rozemarijn hulp nodig van de bevers. Als de bevers goed helpen de komende tijd heeft Rozemarijn een leuke verrassing! De bevers moeten elke week wanneer ze de opdrachten uitvoeren een leuke fotocollage maken en deze mailen naar de beverleiding. Als de bevers iedere week Rozemarijn hebben geholpen verdienen ze de Rozemarijn beverbadge voor op de scoutingblouse!

De bevers hebben geen onlinebijeenkomsten, maar mogen zelf de opdrachten elke week uitvoeren.

Elke week neemt Rozemarijn de bevers mee op stap. Er staat een inleidend verhaaltje bij iedere week, lees deze voor samen met de bever. In het rode blokje staat een uitleg van de opdracht. Deze is speciaal voor de ouders/verzorgers. Hierin staan de benodigdheden en een korte toelichting op de opdracht.

Om de badge te verdienen is het belangrijk dat van alle opdrachten foto's worden verzonden naar de beverleiding. De deadline voor alle opdrachten is zaterdag 23 januari 2021.

Veel plezier met de opdrachten, en alvast bedankt voor de hulp!

Groetjes,

Rozemarijn



Opdracht week 1:

De bevers zijn uitgenodigd bij Rozemarijn in de keuken. Rozemarijn wil vanmiddag lekker gaan bakken, maar alle etiketten zijn van de potjes af. Ze heeft geen idee meer wat welk eten is. Kunnen de bevers haar helpen?



De bevers moeten verschillende kruiden benoemen. Dit gebeurt in 3 rondes: ruiken, kijken en proeven.

*Ronde 1: De bevers mogen ruiken, weten zij wat er voor hen staat?
Azijn, koffie, rozemarijn, basilicumblaadjes*

*Ronde 2: De bevers mogen kijken, weten zij wat er voor hen staat?
Peperkorrels, zout, fijngesneden appel, kruidnagels*

Ronde 3: De bevers mogen proeven, weten zij wat er voor hen staat?

Nu Rozemarijn weet welke kruiden ze allemaal heeft mogen de bevers helpen met het versieren van het toetje. Wie kan het mooiste cakeje versieren?

De bevers mogen een cakeje versieren.

Benodigdheden:

- Cakeje
- Slagroom of glazuur
- Hagelslag
- Vruchtenhagel
- Smarties
- Winegums

Zelf glazuur maken

Meng 100 gram poedersuiker met 1 eetlepel water tot een papje.

Het versieren kan beginnen!



De bevers mogen lekker strooien met de hagels en er een mooi kunstwerk van maken!

Om de badge te verdienen is het belangrijk dat van alle opdrachten foto's worden verzonden naar de beverleiding. De **deadline** voor alle opdrachten is **zaterdag 23 januari 2021**.

Foto's van de bevers van de ochtendkolonie mogen gemaald worden naar ochtendkolonie@sw3lbp.nl

Foto's van de bevers van de middagkolonie mogen gemaald worden naar middagkolonie@sw3lbp.nl



Bever Kleurplaten

Voor welke kleurplaat ga jij? Liever een kleurplaat in het thema van Hotsjietonia, of wil je de mooie IkScoutThuis kleurplaat? Of wil je ze allemaal doen? Aan jou de keuze. Open de PDF met alle kleurplaten via [deze link](#). Veel plezier met kleuren, we zijn benieuwd naar de resultaten!





WELPEN

Welpen vaardigheidsinsigne 'Samen'

Het is al donker geworden, terwijl Shanti nog bij Mang in de jungle is. "Ik zie geen hand voor ogen", roept Shanti, die eigenlijk al in Haveli (het dorp) terug zou moeten zijn.

"Mang, heb jij daar nou geen last van?" Maar Mang vliegt met volle vaart door de jungle, zonder ergens tegenaan te botsen. Daarvoor moet je wel hele goede ogen hebben, denkt Shanti. "Nee hoor," zegt Mang, "ik maak gewoon geluidjes en dan luister ik naar de echo. Zo gebruik ik mijn oren om te zien! Dat werkt ook in het donker." Shanti vindt dat wel knap. Ze kende wel gebarentaal zodat doven met elkaar kunnen praten, maar geluid om te zien kende ze nog niet. Ze voelde zich nu ook een beetje gehandicapt, zo in het donker. Mang besluit om Shanti te helpen met de weg terugvinden. Shanti bedankt Mang hiervoor. Een andere keer zal ze Mang wel weer helpen. Want als je elkaar helpt, dan word je daar allebei beter van, weet Shanti.



Het insigne

Het insigne "Samen" valt onder het activiteitengebied Samenleving. Bij dit insigne is het de bedoeling dat welpen zich bewust worden van de mensen om zich heen. De welp laat zien dat hij/zij zich heeft ingezet voor een ander en zich bewust is van onderwerpen (maatschappelijke problemen) die spelen in de Nederlandse maatschappij. Maak de vier opdrachten om het insigne te behalen. De opdrachten mogen in eigen tempo gemaakt worden tijdens de scouting-lockdown.



Opdracht week 1: Denk aan een ander

Maak een kerst- of nieuwjaarskaart en stuur deze op naar iemand. Dit kan een vriendje of vriendinnetje zijn of een familielid. Maar misschien weet je wel iemand die ziek of eenzaam is in je straat waar je een kaartje naar toe kan sturen. Maak een foto van je zelfgemaakte kaart en maak een foto van jezelf bij het afgeven of versturen van de kaart.

Om het insigne 'Samen' te verdienen is het belangrijk dat van alle opdrachten foto's worden verzonden naar de welpenleiding. Het opsturen kan per opdracht of alle opdrachten tegelijk. De resultaten zullen bekeken worden en als alle opdrachten goed zijn uitgevoerd heeft de welp het insigne gehaald. De welp krijgt het insigne na de scouting-lockdown. De **deadline** voor alle opdrachten is **zaterdag 23 januari 2021**. Foto's van de Welpen van de Sioniehorde, Shantihorde en Mowglihorde mogen gemaild worden naar ikscoutthuisjachthoorn@sw3lbp.nl. Vergeet niet je naam, het opdrachtnummer en de naam van de welpenhorde te vermelden.



Welpen Kleurplaten

Voor welke kleurplaat ga jij? Liever een kleurplaat in het thema van het Jungleboek, of wil je de mooie IkScoutThuis kleurplaat? Of wil je ze allemaal doen? Aan jou de keuze. Open de PDF met alle kleurplaten via [deze link](#). Veel plezier met kleuren, we zijn benieuwd naar de resultaten!





WELPEN



SCOUTS

Teken je Kompasroute



Wat heb je nodig?

- Een vel ruitjespapier (A4 met hokjes van 1 cm, of A5 met hokjes van 0,5cm). Indien je geen ruitjespapier hebt kun je dit printen of digitaal maken met het bestand in [deze link](#)
- Een potlood
- Eventueel een liniaal of geodriehoek

In de rechter onderhoek (een volledig ruitje uit de beide hoeken) zet je een stip. Dat is je startpunt. Daarna lees je stap voor stap de aanwijzingen.

Bij 1. staat 1W, d.w.z. 1 ruitje naar het westen, daar zet je een dikke punt, dat is je volgende startpunt. Bij 2 staat 4 naar het noorden, dus 4 ruitjes naar het noorden, dikke punt en zo ga je door tot je bij het einde bent.

Tip: Als je moeite hebt met onthouden welke kant Noord, Oost, Zuid, West is dan zet je de richtingen aan de zijkanten van je papier. Of teken aan de bovenkant een klein kompas.

1. 1W	14. 4N	27. 10	40. 2Z	53. 10	66. 1Z
2. 4N	15. 1W	28. 1N	41. 10	54. 2N	67. 10
3. 1W	16. 4Z	29. 10	42. 1N	55. 10	68. 1N
4. 4Z	17. 1W	30. 1N	43. 10	56. 2Z	69. 20
5. 1W	18. 4N	31. 4W	44. 2Z	57. 10	70. 1Z
6. 4N	19. 1W	32. 1N	45. 10	58. 1N	71. 20
7. 1W	20. 4N	33. 1W	46. 1Z	59. 10	72. 1Z
8. 1N	21. 1W	34. 2N	47. 20	60. 2Z	73. 6W
9. 1W	22. 1N	35. 10	48. 1N	61. 1W	74. 1Z
10. 1Z	23. 1W	36. 1Z	49. 10	62. 1Z	75. 10
11. 1W	24. 1Z	37. 10	50. 2N	63. 5W	76. 4Z
12. 4Z	25. 2W	38. 2N	51. 10	64. 1Z	77. 1W
13. 1W	26. 3N	39. 10	52. 1Z	65. 2W	78. 5Z

Wanneer je dan de punten met elkaar verbindt, krijg je een figuur. Soms kom je twee keer bij hetzelfde punt, maar dat is ook de bedoeling. Benieuwd of je het juiste figuur hebt "gelopen". De oplossing vind je in de volgende editie.

Een fijne tocht!



SCOUTS



EXPLORERS

The Wiki Game

We kennen allemaal Wikipedia wel. Ideaal als je snel wat informatie wilt over een bepaald onderwerp. Niet altijd 100% betrouwbaar, maar daar hebben we het verder maar even niet over. Wist je dat in elk Wikipedia artikel linkjes staan naar andere artikelen? Daar kun je een leuke race mee doen!

Benodigheden:

- Computer of telefoon met internet
- Eventueel: tegenstander

Hoe werkt het?

Het spel is origineel gemaakt met de Engelstalige Wikipedia. Indien dit te moeilijk is kan je er ook voor kiezen om het in het Nederlands te doen. Je zult dan wel zelf de tijd en score moeten bijhouden. Tijdens het spel krijg je een startpagina en een eindpagina. Het doel is om zo snel mogelijk van de startpagina op de eindpagina te komen, door te klikken op linkjes in de artikelen.

Je opent dus eerst de startpagina en kijkt welke linkjes erin staan. Bedenk dan welke link het meest te maken heeft met je eindpagina. Klik daarop en herhaal dit totdat je op de eindpagina gekomen bent. In hoeveel keer klikken ben jij op de eindpagina terechtgekomen? Je kan dit in je eentje of met een tegenstander spelen. Als je tegen een tegenstander speelt, wint natuurlijk degene die

in zo min mogelijk keer klikken op de eindpagina is gekomen. Daag je ouders, broertje/zusje, een medescout of leiding uit. Succes met racen 😊!



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

Engelse versie

- Klik op [deze link](#), (of scan de QR-code hieronder) om naar TheWikiGame te gaan
- Vul jouw naam in, en druk op JOIN

- Je komt nu direct op de startpagina, de tijd loopt direct! Succes!
- Aan het eind van de ronde zie je jouw score en hoe anderen het gedaan hebben.
- Elke 5 minuten start er automatisch een nieuwe ronde. In totaal zijn er 4 verschillende rondes die herhaald worden.



#IKSCOUTTHUIS JACHTHOORN

Editie 23-dec-2020



Nederlandse versie

Je mag niet de zoekfunctie van Wikipedia gebruiken, alleen linkjes! Gebruik alleen Wikipedia linkjes (en dus niet linkjes naar bronnen op andere websites). Je mag natuurlijk ook zelf / samen een start- en eindpagina bedenken. Eindeloos speelplezier dus!

Race 1

Startpagina: Zomerkamp

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Zomerkamp_\(recreatie\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Zomerkamp_(recreatie))

Eindpagina: Capelle aan den IJssel

https://nl.wikipedia.org/wiki/Capelle_aan_den_IJssel

Race 2

Startpagina: Apeldoorn (stad)

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Apeldoorn_\(stad\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Apeldoorn_(stad))

Eindpagina: Máxima Zorreguieta

https://nl.wikipedia.org/wiki/máxima_Zorreguieta

Race 3

Startpagina: Spar

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Spar>

Eindpagina: Google LLC

https://nl.wikipedia.org/wiki/Google_LLC

Race 4

Startpagina: Kerstvakantie

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Kerstvakantie>

Eindpagina: Scouting

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Scouting>

Race 5

Startpagina: Scouting Nederland

https://nl.wikipedia.org/wiki/Scouting_Nederland

Eindpagina: Bosuil

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Bosuil>

Race 6

Startpagina: Knoop (touw)

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Knoop_\(touw\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Knoop_(touw))

Eindpagina: Tafel (meubilair)

[https://nl.wikipedia.org/wiki/Tafel_\(meubilair\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Tafel_(meubilair))

Race 7

Startpagina: kerstman

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Kerstman>

Eindpagina: Koffie

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Koffie>

Race 8

Startpagina: Mariah Carey

https://nl.wikipedia.org/wiki/Mariah_Carey

Eindpagina: Sneeuwpop

<https://nl.wikipedia.org/wiki/Sneeuwpop>

Heb je een leuk idee voor een race? Stuur de link van een start- en eindpagina op naar ikscoutthuisjachthoorn@gmail.com en wie weet komt jouw race in de volgende editie!



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia



SCOUTS



EXPLORERS

Coördinaten Puzzel

Samen of alleen aan de slag met jouw Scouting skills, in het bijzonder met kaartlezen. Je hebt hiervoor de stafkaart van Apeldoorn en een kaarthoekmeter nodig (uit je kerstpakket).

Ga op zoek naar onderstaande coördinaten op de kaart. Elk coördinaat komt uit bij een letter, weet jij alle letters te vinden? Mocht je niet zo goed meer weten hoe het bepalen van een coördinaat werkt, [klik dan hier](#) voor een uitgebreide uitleg.

1. 19493 / 46886
2. 19338 / 47022
3. 19255 / 46955
4. 19765 / 47190
5. 19252 / 47270
6. 00000 / 00000
7. 19456 / 46620
8. 19685 / 46590
9. 19682 / 46790
10. 19330 / 47064
11. 19668 / 47362

Ben je klaar? Stuur de uitkomst van de coördinaten puzzel naar ikscouthuisjachthoorn@gmail.com. Maak vervolgens jouw eigen puzzel en deel die met je mede scouts/explorers en stuur het naar ons op! Wie weet staat jouw puzzel in de volgende #ikscouthuis jachthoorn.



Wil je de kaart digitaal gebruiken?
Of opnieuw printen? [Klik dan hier](#)
voor het bestand.





**STADHOUDER WILLEM III / LADY BADEN-POWELL
DIE SCOUTINGGROEP BIJ DE NAALD**