Scouting

Een verzameling programma's en overzichtje van de rollen van ons verkennerstaf team

- Binnen programma's
  - Levend colonisten van catan
  - Levend Mario Party
  - Bidiots
  - Levend party & co
  - Culturen spel
- Buiten programma's
  - Levend Scrabble
  - Levend colonisten van catan
  - Live action vechtspel
  - Handelspel zandverstuiving
  - Levend stratego
  - Hike / Dropping
  - Crazy 88
  - Het kraak de kluis programma
  - LARP spel
  - Ei laten overleven
  - [TODO] Jachtseizoen spel
  - Maagden steel spel
- Avondprogramma's
  - Glowsticks verzamelen
- Kookprogrammas
  - Brood bakken boven vuur

- Speciaal (intro / weekeind)
    - Sinterklaas programma
    - Nieuwelingen spelletjes
- Black stories
- Simpele spelletjes
- Stafteam Rollen
    - Hopman
    - Oudercontact
    - Materiaalmeester
    - Penningmeester

Binnen programma's

Levend colonisten van catan

Staf maakt een spelbord van hexagonen (maak er een leuke vorm van). vk's moeten ongeveer 3-4 groepen maken. Leg de basisregels van Catan uit. Dit zijn:

- Elk groepje begint met 2 dorpen die ze op het spelbord kunnen plaatsen. Hoeft niet bij elkaar in de buurt, is misschien wel slim
- Elk groepje kan verschillende items kopen. De items kunnen op de map geplaatst worden als het hele groepje aanwezig is bij de centrale tafel
- Een dorp mag ALLEEN op een kruispunt geplaatst worden ZONDER andere aanliggende dorpen
- Een dorp mag ALLEEN op het einde van een straat van het EIGEN team liggen
- Een dorp mag ALLEEN geplaatst worden met MINIMAAL 2 straten tussen een ander dorp
- Een stadupgrade mag op een dorp naar keuze gebruikt worden
- De eerste die 15 punten verzameld heeft wint eeuwige roem

Grondstoffen:
Erts
Graan
Hout
Steen

De staf maakt 4 posten (kan ook met minder, dat een staflid meerdere items heeft. Om een grondstof te verkrijgen, moet de verkenner een simpele opdracht doen (hoeft echt helemaal niet te moeilijk te zijn). Een post heeft dus een grondstof die hij kan verschaffen aan de verkenners. Een post heeft ook een grondstof die hij tekort heeft, dit kan hij zelf beslissen. Een grondstof die hij tekort heeft, kan hij ruilen tegen een grondstof die hij zelf heeft. Zo kan de vk opdrachten doen en dan ruilen.

Op een gegeven moment krijgen we ook een struikrover. Dit kan zowel een verkenner of een staflid zijn, of een opdracht van een staflid.

Prijslijst
Stad : 4 graan & 6 erts -> 3 punten
Dorp : 2 van alles behalve erts -> 1 punt
Straat : 2 hout, 2 steen -> 0 punten

Punten kunnen ook verdient worden door een opdracht voor een staflid te vervullen. Dan krijgt dat persoon een extra punt met een officiele brief. Moet het wel echt heel belangrijk zijn.

Levend Mario Party

We moeten een pad maken van rode, blauwe en groene vakjes. De rode geven -3 munten, de blauwe geven +3 munten en de groene doen iets anders zoals:
- Verplaats naar een andere plek
- Grabbel een powerup
Er zijn ook badluck spaces. Dit wordt geregeld met een d10 roll. Die doen het volgende:
- -10 munten (7-8-9)
- -3 munten (1-2-3)
- Geef 5 munten aan een ander team naar keuze (4-5-6)
- Verlies een ster (10)

Na elke ronde wordt er een minigame gespeeld. Dit is een van de volgende minigames:

- Pingpongbaldoolhof op een biertafel (als we een pingpongbal hebben)
- Levend hippo hap met ballen oid
- mooiste wc papieren bruidsjurk (elke ronde creatiever)
- Trefbal 1v3 waarbij er maar limited ballen beschikbaar zijn
- Bekertje aan touwtje naar de overkant blazen
- Beerpong 2v2
- Schatten hoe groot het getal is van alle aanwezigen bij elkaar
- Panty tennisbal (als we een panty oid kunnen regelen)
- Spijkerpoepen
- Knuppeldraaien (dat je zo met je voorhoofd erop moet draaien 10x en dan naar de overkant moet rennen
- Zaklopen
- Stoelendans
- Touwtrekken 2v2 oid
- Ballonnen kapotmaken (4 per team ofzo)
- Ringwerpen achtig iets

Binnen programma's

Bidiots

5 groepen, maken allemaal 2 kunstwerken

Elke groep begint met 30 pepernoten

Schilderijen:

W- De stoomboot ~ 7 pepernoten

V- De Titanic ~ 45 pepernoten

V- Zie de maan schijnt door de bomen ~ 15 pepernoten

W- Klimaatverandering ~ 6 pepernoten

W- Platvoet en zijn vriendjes ~ 9 pepernoten

V- Het einde der tijden ~ 30 pepernoten

W- Atlantis ~ 6 pepernoten

V- Schilderswijk in Den Haag ~ 46 pepernoten

V- De kamelenrace ~ 15 pepernoten

W- het hondenuitlaatveldje ~ 4 pepernoten

Groep	Schilderij weinig waard	Schilderij veel waard	Hint:
1	De stoomboot	kamelenrace	De schilderswijk in Den Haag is waardevol
2	Klimaatverandering	Titanic	Het hondenuitlaatveldje is 4 pepernoten waard
3	Platvoet	Zie de maan	De stoomboot is 7 pepernoten waard
4	Atlantis	Einde der tijden	Zie de maan schijnt door de bomen is veel waard
5	hondenuitlaatveldje	schilderswijk	Platvoet en zijn vriendjes is veel minder waard dan Het einde der tijden

Schrijf de namen van de schilderijen op kaartjes en maak twee stapels, een met schilderij titels die veel waard zijn en een stapel die weinig waard is. Geef elke groep 1 titel van elke stapel (zie table hierboven) en laat ze de teamnaam op het kaartje er bij schrijven. Laat ze dan de schilderijen maken, zorg dat de andere groepjes niet weten wie wat maakt. Laat ze de schilderijen inleveren met de titel erbij zodat je weet wat wat is.

Je kan nu elk groepje een hint geven over 1 schilderij wat ze niet zelf hebben gemaakt, bijv. Het einde der tijden is veel waard, of Klimaatverandering is 6 pepernoten waard (zie tabel).

Nu begint de veiling. Laat een schilderij zien (zonder titel) en verkoop het aan de hoogste bieder. Ze betalen met pepernoten, alleen het groepje wat het schilderij wint hoeft te betalen natuurlijk. Je kan alleen bieden op een schilderij als je nog genoeg pepernoten hebt om het te kunnen betalen.

Na de aankoop wordt de waarde van het schilderij onthuld. Het groepje krijgt dit uitbetaald in pepernoten. Als ze het goed hebben ingeschat maken ze dus winst, anders hebben ze pech. Het groepje wat het schilderij heeft gemaakt (wat als het goed is op het titelkaartje staat, anders pech) krijgt de helft van wat er betaald is voor het schilderij in pepernoten uitgekeerd (voorbeeld: team incapabel koopt Atlantis voor 10 pepernoten. Ze moeten 10 pepernoten betalen en krijgen er 6 voor terug. De artiest krijgt 5 pepernoten betaald.).

Halverwege zou ik een renspel doen anders zitten ze te lang stil.

Na de ranja pauze krijgt elk groepje een naaisetje. Daarmee kan je een keer een ander team dwingen te bieden op een schilderij, bijvoorbeeld als je weet dat het niet veel waard is. Dit kan alleen als het andere team genoeg pepernoten heeft om te bieden, anders ben je dom en is je naaisetje weg.

Optioneel: Als het met sommige groepjes niet goed gaat kun je ze een lening aanbieden tegen medium rare goede terugbetalingsregelingen. Bijvoorbeeld 10 pepernoten lenen en op het einde van het spel 12 terug eisen. Ligt ook een beetje aan hoe goed het met de rest gaat. Als ze zelf creatieve manieren vinden om de veilingsmeesters om te kopen is dat natuurlijk ook toegestaan.

Waarschijnlijk ligt er op het einde overal pepernootsel op de grond en moeten ze vegen als tijdsvulling, maar voor de zekerheid kunnen jullie zelf ook 2 kunstwerken maken die mee kunnen doen aan de veiling, die dan bomba veel of heel weinig waard zijn, en als er geen tijd meer is dan schrap je die gewoon.

Levend party & co

Spelbord vind je bij de attachments

De verkenners maken groepjes van 3-4, ligt eraan hoeveel vk's er zijn. Zorg dat er ongeveer een groepje ov 4-5 ontstaan. De vk's moeten dobbelen met een dobbelsteen (of zo'n grote dobbelbal, is nog leuker). Daarna verplaatsen ze het aantal plekken als ze gooien over een spelbord heen. **Het doel** van het spel is om (net als bij triviant pursuit), alle verschillende partjes te halen. In het geval van Party & co, zijn het plaatjes op een platenspeler, maar ik heb kaartjes gemaakt met het icoon.

De verschillende onderdelen waar de vk's voor moeten zullen gaan strijden zijn:

- Liplezen
- Quiz
- Verboden woord
- Tekenen
- Gebaren

Het spelbord bestaat uit een hoop hexagons met plaatjes erop. Een groepje verkenners beweegt zich voort over het spelbord door te dobbelen. Het groepje mag naar alle aanliggende vakjes bewegen t/m het aantal ogen wat ze gegooit hebben. Het vakje waarop ze landen, heeft een bepaald vormpje / icoon / kleurtje. Aan de hand van die indicator, moeten ze een opdracht voltooien. Het groepje verkenners krijgt 30 seconden om de opdracht te voltooien, als ze de opdracht behalen, mogen ze nog een keer gooien. Hoe het spelbord eruit ziet, mag je zelf weten. In de bijlage staan alle pagina's om de vakken van het spelbord mee te maken, inclusief grote iconen + uitleg. Maar er vooral een creatief bord van en ik zou zelf denk ik van elke pagina, behalve de grote, 2 kopieen meenemen. Je kan ook zelf kiezen wat er veel / weinig aan bod komt of gewoon lekker halverwege tegels wijzigen.

Er zijn ook speciale, grote, edities van elk van de iconen. Als ze op een van de grote iconen komen, dan maken ze kans om een van die iconen in hun klauwtjes te krijgen. Ze moeten dan werderom de opdracht doen en deze halen. Lukt dit niet, mogen ze niet blijven staan, en moeten ze de volgende ronde weer van het vakje af bewegen.

Mochten de vk's druk zijn, laat ze lekker ff buiten rennen!

Liplezen

De verkenners moeten een groepslid (omstebeurt) uitkiezen om een woord met liplezen uit te beelden. De vk mag geen geluid maken, anders is die DIRECT gediskwalificeerd. Je kan het leuker maken door de afstand groot te maken waarvan de groep het moet lezen of iets anders creatiefs te

verzinnen.

Liplezen:

- Polo
- Verkenner
- Gids
- Stink jong
- Tafelblad
- Tentpaal
- Tentdoek
- Binnentent
- Houten paal
- Paal
- Nokstuk
- Paalsteek
- Stafkist
- Verkennerkist (vk kist is ook goed)
- Spatel
- Stookbak
- Vuur
- Hout
- Sprokkelen
- Staf
- Lieve staf
- Kompas
- Vuilniszak
- Hudo
- Fredje
- Hike
- Keukenzeil
- Grondzeil
- Touw
- Kruissjorring

Quiz

Bij het onderdeel quiz krijgt de verkenner die aan de beurt is uit het groepje een vraag. Hij stelt deze vraag aan het groepje en het groepje moet hierop antwoord geven. Het gaat erom dat het groepje maar 1 antwoord geeft, want elk foutief geschreeuwde antwoord, telt ook! De andere groepjes hoeven natuurlijk niet te helpen, maar mocht het antwoord voorgezegd worden en het groepje raad het antwoord daardoor, telt het wel!

De vragen:

1. Wat is de hoofdstad van Frankrijk? A: Parijs

2. Wat is de munteenheid in het Verenigd Koninkrijk? A: Pond Sterling
3. Wie was de beroemde kunstenaar uit Italië bekend om het schilderij Mona Lisa? A: Leonardo da Vinci
4. Wat is de hoogste berg in Europa? A: Mount Elbrus (Rusland)
5. Wat is de grootste rivier in Europa? A: De Volga (Rusland)
6. Wie was de Griekse god van de oorlog? A: Ares
7. Wie schreef "The Odyssey"? A: Homerus
8. Wie was de beroemde natuurkundige en wiskundige uit Engeland? A: Isaac Newton
9. Wat is de beroemde klokkentoren in Londen? A: Big Ben (nu bekend als de Elizabeth Tower)
10. Wie was de beroemde schrijver uit Ierland bekend om "Ulysses"? A: James Joyce
11. Wat is de hoofdstad van Zweden? A: Stockholm
12. Wie was de beroemde componist uit Oostenrijk? A: Wolfgang Amadeus Mozart
13. Wie was de beroemde toneelschrijver uit Schotland? A: William Shakespeare
14. Wat is de hoofdstad van Noorwegen? A: Oslo
15. Wie was de beroemde wetenschapper uit Italië bekend als de "Vader van de moderne wetenschap"? A: Galileo Galilei
16. Wie was de beroemde componist uit Duitsland bekend om de "9e symfonie"? A: Ludwig van Beethoven
17. Wat is de hoofdstad van Ierland? A: Dublin
18. Wie was de beroemde wetenschapper uit Engeland bekend als de "Vader van de evolutie"? A: Charles Darwin
19. Wat is de hoofdstad van IJsland? A: Reykjavik
20. Wie was de beroemde schilder uit Nederland bekend om "The Starry Night"? A: Vincent van Gogh
21. Hoeveel kegels zijn er bij het bowlen? A: Tien
22. Waat komt de zon op? A: Oosten
23. Is een dolfijn een vis? A: Nee
24. Hoe noemen we een vrouwelijk paard? A: Merrie
25. In welke film vind je Princess Fiona? A: Shrek
26. In welke animatiefilm vind je de personages Z en Princess Bala? A: Antz
27. In welke film moet een jongen een draak vangen om zijn overgang naar mannelijkheid te markeren? A: Hoe tem je een draak
28. In deze film wil een rat genaamd Remy chef worden. A: Ratatouille
29. Deze film is gebaseerd op een boek en bevat een jonge tovenaar die naar Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry gaat. A: Harry Potter
30. In welke film vind je een bouwvakker met de naam Emmet Brickowski? A: The LEGO Movie
31. Wat is de hoofdstad van Noord- Brabant? A: Den Bosch
32. Hoeveel is 570-90? A: 480
33. Van welk land verloor Nederland in de finale van het WK voetbal? A: Spanje
34. Noem 2 coaches van de voice of Holland. A: Jeroen/Angela/van Velzen/Nick &Simon
35. Hoeveel is 10x12? A: 120
36. In welke stad staat de Eiffeltoren? A: Parijs
37. Noem een dier met dat begint met de letter W.
38. Hoe heet de koningin van Nederland, voornaam is genoeg. A: Beatrix
39. Uit welk land komt de pizza? A: Italië

40. Hoeveel is 780-20+30? A: 790
41. Hoe heet een mannetjes kat? A: Kater
42. Waar woont spongebob? A: in Bikinibroek
43. Welke kleur krijg je als je geel met blauw mengt? A: groen
44. Door welk eten wordt popeye sterk? A: spinazie
45. Hoeveel is 8x7? A: 56
46. Hoeveel ringen heeft het symbool van de Olympische spelen? A: 5
47. Bij welke balsport is de bal niet rond? A: rugby
48. Wie viel er in een honderdjarige slaap, na zich te prikken aan een spinnewiel? A: Doornroosje
49. Welke sport wordt ook wel pingpong genoemd? A: tafeltennis
50. Welke dieren werden vroeger gebruikt om brieven te sturen? A: duiven
51. In welke film spelen 101 honden de hoofdrol? A: Honderd en een dalmatiërs
52. Hoeveel is 39-5+7? A: 41
53. Hoe schrijf je carnaval? A: C-A-R-N-A-V-A-L
54. Is de zon een planeet? A: Nee
55. Wat voor soort huisdier hebben Phineas & Ferb? A: vogelbekdier
56. Bij welk sprookjesfiguur paste het glazen muiltje? A: Assepoester
57. Hoeveel is 20x5? A: 100
58. Welke kleur krijg je als je rood en blauw mengt? A: paars
59. Is een dolfijn een vis of een zoogdier? A: zoogdier
60. Welke dag noemen mensen ongeluksdag? A: vrijdag de 13e
61. Hoeveel meter is 120 cm? A: 1,2 m
62. Hoeveel is 48:8? A: 6
63. Hoe heet een hele lange auto waar meestal beroemde mensen in worden vervoerd? A: limousine
64. Hoeveel nullen heeft een miljoen? A: 6
65. Welke 3 kleuren staan op de Franse vlag? A: blauw wit rood
66. Uit welke film komt het ‘Hakuna Matata’ lied?
67. The lion king
68. Uit welk land komt DJ Tiesto? A: Nederland
69. Hoeveel is 90:10? A: 9
70. Welke 2 kleuren hebben de toetsen van een piano?
71. zwart en wit
72. Hoeveel punten krijg je als je met darten in de rode roos gooit? A: 50
73. Hoelang duurt een helft van een voetbalwedstrijd op tv? A: 45 min.
74. Is de maan groter of kleiner dan de zon? A: kleiner
75. Hoeveel provincies heeft Nederland? A: 12
76. In welke stad staat het Vrijheidsbeeld? A: New York
77. Hoe heet het stadion van de voetbalclub Ajax? A: ArenA
78. Hoe schrijf je paraplu? A: P-A-R-A-P-L-U
79. Hoeveel minuten zitten er in een uur? A: 60
80. Hoeveel is 15x2? A: 30
81. Bij welke sport gebruik je een racket? A: tennis

82. Kun je een Oscar winnen voor een liedje of voor een film? A: film

Verboden woord

Het verboden woord is eigenlijk net hetzelfde als 30 seconds. De scouts hebben 30 seconden om 4 woorden te raden. Als dit lukt binnen de tijd, willen ze. Anders niet.

Woorden:

1. Tand, Ondernemer, Waarden, Maag
2. Tandarts, Vrouw, Neushoorn, Egel
3. Sociale netwerken, Kokosnoot, Papaja, Archeoloog
4. Walvis, Kruis, Olifant, Vier
5. Timmerman, Skates, Achthoek, Achterkleindochter
6. Kogelvis, Ziekte, Nicht, Creche
7. Sap, Brandweerman, Sport, Neus
8. Turkije, Roze, Auto, Wit
9. Pa, Bal, Schildpad, Kingfisher
10. Apotheker, Advocaat, Negen, Groen
11. Oom, Astronaut, Kanarie, Verkeerslicht
12. Kogelvis, Rugzak, Timmerman, Kanarie
13. TV, Astronaut, Zwager, Kingfisher
14. Overgrootmoeder, Herfst, Gelijktijdig bestaan, Kompas
15. Krab, Wortel, Grijs, Giraffe
16. Tapijt, Kapper, Rolstoel, Knie
17. Echtgenoot, Gans, Zwart, Haai
18. Sofa, Zevenhoek, Zwaan, Vierkant
19. Kabel, Opleiding, Tentamen, Honderd
20. Zeven, Gerecht, Cirkel, Schouder
21. Meer, Noten, Ober, Lezen
22. Bloed, TV, Rechthoek, Kom
23. Azijn, Fax, Drie, Luchtballon
24. Naaktslak, Respecteren, Zeshoek, Doctoraat
25. Transportband, Goed, Algebra, TV
26. Machinist, Bouwer, Geest, Internet
27. Mail, Kastanje, Blauw, Leeuw
28. Champignon, Tonijn, Kleindochter, Grootvader
29. Diploma, Omhoog, Miljoen, Oranje
30. Helm, Konijn, Dictie, Krant
31. Oranje, Bruin, Kleinzoon, Vlam
32. Paars, Zweefvliegtuig, Wit, Snor
33. Zes, Verpleegster, Lever, Ruit
34. Motivatie, Ster, Mechanisch, Filosofie
35. Perzik, Wurmpje, Os, Diploma

36. Lexicon, Kennis, Helikopter, Amandelen
37. Tijdschriften, Driehoek, Zeven, Afhankelijk
38. Archeoloog, Oranje, Machinist, Instituut
39. Jetski, Rechter, Fax, Secularisme
40. Driewieler, Nul, Kokkels, Vijf

Tekenen

Een van de vk's uit het groepje moeten hier een ding tekenen (op het krijtbord of op papier ofzo) en dan moet het groepje het raden. De volgende items kunnen de vk's tekenen, maar verzin vooral andere creatieve dingen.

1. Muis
2. Mountainbike
3. Staf
4. Keukenzeil
5. Hudo
6. Luchtballon
7. Draak
8. Vakantie
9. Fredje
10. Pizza
11. Voetbalspeler
12. Olifant
13. Struik
14. Zon
15. Grondzeil
16. Verkennerkist (vk kist is ook goed)
17. Vuur
18. Vuurwerk
19. Lieve staf
20. Kerstman
21. Sprokkelen
22. Vliegtuig
23. Stink jong
24. Kerstboom
25. Nokstuk
26. Sneeuwlandschap
27. Sneeuwpop
28. Konijn
29. Bibliotheek
30. Cowboy
31. Voetbal
32. Gids
33. Computer
34. Vlinder

35. Kruissjorring
36. Stookbak
37. Banaan
38. Brug
39. Polo
40. Koffie
41. Kompas
42. Muziekinstrument
43. Thema-park
44. Kat

Gebaren

De vk moet iets gebaren naar zijn mede groepsleden en deze moeten dit raden. De te gebaren items zijn onder genoemd, maar ben vooral creatief!

1. Dansen
2. Wandelen
3. Gitaar spelen
4. Koken
5. Auto rijden
6. Zwemmen
7. Surfen
8. Skateboarden
9. Schilderen
10. Yoga doen
11. Vliegen
12. Springen
13. Fietsen
14. Sneeuwskiën
15. Basketballen
16. Voetballen
17. Klimmen
18. Raften
19. Muziekmaken
20. Zwaaien
21. Boxen
22. Zang
23. Darten
24. Billiardspelen
25. Bowlen
26. Ranjadrinken
27. Tafeltennissen
28. Hardlopen
29. Wandelen met een hond
30. Schaken

31. Kaarten spelen
32. Schaken
33. Poker spelen
34. Toneel spelen
35. Magie uitvoeren
36. Muziekinstrument bespelen
37. Acteren
38. Acrobatiek
39. Jongleren
40. Dansshows uitvoeren

Culturen spel

Het doel

Het doel van het spel is om de culturele regels van een andere groep te leren kennen zonder dat je daar over mag vragen. Dit doe je door het lokaal van een andere cultuur binnen te lopen en te observeren / proberen wat de regels zijn. Heb je het fout, moet je terug naar je eigen lokaal.

Spelverloop

Je begint met het verdelen van de groep kiddo's in 2 of 3 groepen op basis van de grootte van de opkomst. Instrueer de verkenners dat ze het 3 of 4 regels moeten verzinnen waar ze zich aan moeten houden als cultuur. DIT MOETEN ZE OOK ZELF ELKE KEER HERHALEN ALS ZE HUN CULTUUR BINNEN KOMEN. Dit kunnen regels zijn als;

- Tik een tafel aan binnen 10 seconden van binnenkomst
- Loop met je linkervoet het lokaal binnen
- Begroet elkaar op een bepaalde manier
- etc etc...

Na een aantal minuten dat je zelf bepaalt, gaat er een staflid naar beide groepen los van elkaar. De groep / cultuur bespreekt hun regels met het staflid (welke checkt of de regels niet te absurd zijn), en als alles prima is, start het spel.

De culturen gaan elkaar bezoeken, en kijken of ze elkaar's culturele regels kunnen achterhalen. Dit doe je voor zolang het leuk blijft, en als een van de groepen het weet, dan mag die het proberen te raden. De de groep die als eerste de regels van de andere raad, wint!

Waarschijnlijk heb je hierna nog tijd over, daar kun je iets leuks mee doen zoals lasergamen ofzo.

Buiten programma's

Levend Scrabble

Bij levend scrabble moeten de vk’s gouden munten verzamelen door opdrachten te doen. Met deze kunnen de groepjes verkenners letters kopen om op het bord te leggen. De groep die de meeste punten heeft verzamel door het, zoals bij scrabble, leggen van woorden, wint.

De verkenners mogen maar 7 letters per groep hebben. Omdat we de verkenners daar niet mee vertrouwen, hebben we een staf geregeld die de bank is en die de letters van de vk’s (in transparantie map hoesjes) bijhoud.

De regels:
- De verkenners kunnen voor 1 gouden munt, 1 willekeurige letter kopen.
- De verkenners kunnen voor 5 gouden munten een letter naar keuze kopen.
- Verkenners kunnen een letter wisselen voor een andere, maar dan moet HEEL DE GROEP bij de bank / het legbord een minuut wachten.
- Als de verkenners een woord willen leggen, moet heel de groep bij het leggen aanwezig zijn.

Rollen:
- Staf voor bank
- Staf voor het bord + puntentelling
- Staf voor opdrachten uitgeven die 1 goud per normale

Opdrachten
- 10 pushups
- Maak een piramide met je groepje
- Vind 10 middelgrote takken
- vind 50 kleine takken
- Ren een rondje om een zelf uit te zetten parcours
- doe 5 koprollen
- doen 10 seconden een handstand (zonder hulp)
- doe 30 seconden een handstand met hulp
- Vraag aan de foefen of ze nog hulp nodig hebben en voer die taak uit (bij geen taak geen munt)
- Vertel een goede mop
- Maak een leuke woordgrap
- Spel een woord (staf mag verzinnen welke)
- Doe 2 succesvolle radslagen
- Klim in een boom (als er beklimbare bomen zijn)
- Leg een mastworp
- Knoop een driepoot (3 munten)
- Knoop een A (5 munten)
- Overtuig Jim om je een munt te geven

- Overtuig Robin om je een munt te geven
- herschrijf een slogan van een zelf gekozen product
- Overtuig bram om een handstand te doen (10 munten)
- Plant een boom (vanaf eikel oud)
- Geef de kookstaf een origineel compiment (bij dubbel compliment geen munten)
- Doe 10 crunches
- Plank voor 1 minuut
- Overtuig de foefstaf om je een knopper te geven (0 munten maar je hebt nu wel een knopper)

Levend colonisten van catan

4 of 5 posten elk is een grondstof.
De vk’s moeten dorpen/steden en straten verzamelen met grondstoffen en zorgen dat ze het eerste een “rijk” opgebouwd hebben. In het midden begint een groep met “rovers”. Deze kunnen mensen tikken en een grondstof afpakken, daarna moeten zij deze verkenner weer laten gaan. Dezelfde grondstof mag niet 2x achter elkaar gepakt worden ivm valsspelen. Bij elke grondstof moet een kleine opdracht gedaan worden voordat de verkenner de grondstof krijgt.
Er is 1 rover per 5 (oid) verkenners

Grondstoffen
- Schaap
- hout
- steen
- erts
- graan

Kosten
Stad : 2 graan : 3 erts
Dorp : 1 van alles behalve erts
Straat : 1 hout, 1 steen

Per 2 straten mag er een dorp bijgebouwd worden

Punten:
- Dorp : 1
- Stad : 3

Doel: eerste tot 15 punten

Live action vechtspel

Regels:
De special moet 4 beurten afkoelen.
Iedere vk heeft 20hp

Klassen:

Melee:
- sword&shield: mag deflecten, gooit op een D10 0-5. Special: step&stab, gooien op d4 voor stappen en dan aanval
- Heavy: 2 handed, groot wapen. Doet 2x damage maar is traag. Special: twist, AOE damage. Gooit op een D10 0-3

Ranged:
- Sniper: 2x bow range. Gooit op een D10 0-3. Special: invincibility voor een ronde
- Bow: gooit met een bal voor range. Wanneer raak, dobbelen op D10 0-5. Special: triple shot. 3x gooien. Mag ook op willekeurige targets.

Magic:
- Wizard: Fireball aanval dobbelen met D10 0-5. Special healing, healt punten op basis van dobbel op D4.
- Necromancer: Shadowball gooi met D10 0-5. Special: Mind control, dobbel met D4 voor stappen, mag een ander persoon een x aantal stappen laten zetten in een richting.

Handelspel zandverstuiving

We gaan naar de zandverstuiving since het weer best prima is.
Bij de zandverstuiving gaan we een handelsspel doen.

De vk's krijgen een rugzak (die uitbreidbaar is door goud in te leveren)
De vk's gaan in tweetallen, eentje met de rugzak en eentje met een wapen en schild.
De vk met het wapen mag een andere vk met een rugzak tikken en zijn goederen stelen.
De rugzakdrager heeft het te zwaar om ook het goud bij te houden, dus houd de beschermer dat bij.
Dit betekent dat een wapendrager ook een andere wapendragen mag tikken. Als de andere getikte wapendrager zwakkere bescherming heeft dan dat de tikker aanval heeft, word het goud naar de tikker overgedragen. Anders is dit andersom.
Goederen kunnen gekocht worden met het goud wat de vk's verdienen met het ruilen.

Er zijn een aantal goederen:
- Kaas (koop: 1, verkoop: 2)
- Hout (koop: 2, verkoop: 5)
- Katoen (koop: 15, verkoop: 30)
- Koper (koop: 70, verkoop: 150)
- Ijzer (koop: 200, verkoop: 500)
- Platina (koop: 800, verkoop: 2000)
- Diamant (koop: 7000, verkoop: 15000)

Rugzak Upgrades:
- Tier 1: 50
- Tier 2: 300
- Tier 3: 1000
- Tier 4: 5000
- Tier 5: 15000
- Tier 6: 30000

Wapens:
- Houten zwaard (standaard) Atk: 1
- Ijzeren zwaard (koop: 60) Atk: 3
- Stalen zwaard (koop: 1700) Atk: 7
- Gouden zwaard (koop: 6000) Atk: 12
- Platina zwaard (koop: 11000) Atk: 17
- Diamanten zwaard (koop: 30000) Atk: 25

Schilden:

- Houten schild (standaard) Def: 2
- Ijzeren schild (koop: 50) Def: 4
- Stalen schild (koop: 1500) Def: 10
- Gouden schild (koop: 5000) Def: 15
- Platina schild (koop: 10000) Def: 20
- Diamanten schild (koop: 100000) Def: 26

Mocht het spel niet lang genoeg duren opvullen met een balspel/bulldog/hemelenaarde idk improviseer

Levend stratego

VK's rennen rond op de zandverstuiving of waarever waar ruimte is zoekende naar de vlag van het andere team. Ze hebben hun eigen vlag ook verstop tussen knie en schouder hoogte. Elke vk heeft een rol. Als een vk een andere tikt, wint degene met het hoogste kaartje.

Spelregels

- De spion kan de maarschalk verslaan.
- De bom mag niet tikken
- De mineur kan de bom ontmantelen

Hike / Dropping

Kies een plek ergens in de polder en geef de VK's een richting of een routetechniek of iets dergelijks. Daarna moeten ze terug lopen naar het scoutinggebouw. In de tussentijd kan je zelf handige dingen doen zoals je kast opruimen ofzo.

Routetechnieken die je kan gebruiken:

- Blinde vlek
- Vissengraat
- Bolletje pijltje
- Kompasschieten met graden

Crazy 88

Maak een lijst met dingen die de vk's moeten doen. Ze mogen hun telefoon meenemen en moeten foto's maken van de dingen die ze doen. Deze foto's moeten door een staflid goedgekeurd worden. Als ze een opdracht voltooien, moeten ze minstens 2 andere verkenners op de foto hebben staan, anders telt de foto niet (of een ander getal, ligt aan de groepsgrootte).

Het kraak de kluis programma

Je hebt een paar kluizen met cijfercodes. De vk's kunnen bij een spel (bijv vuurstokn / pionieren) een cijfer verdienen. De eerste die een kluis kraakt, wint de prijs die in de kluis zit zoals chips ofzo. Een groepje vraagt bij een post voor het cijfer wat bij hun kluis hoort en lost zo de code op.

LARP spel

De scouts mogen elk een klasse kiezen, dat is een van de onderstaande. Elke klasse heeft een bepaalde HP en aanval. Een tovernaar kan bijvoorbeeld aanvallen en healen, maar heeft weinig hp en moet met een tennisbal gooien om een spell te raken. Een boogschutter kan met een klein wapen van dichtbij aanvallen, maar met weinig attack, maar mag met een grote bal naar een tegenstander gooien om hem 'te beschieten', en heeft ook niet bijzonder veel HP. Een zwaardvechter heeft veel HP en veel kracht en meer kans op schade, maar moet met zijn zwaard fysiek de vijand kunnen raken om een aanval te kunnen landen. Kan evt ook gebruik maken van pantser.

De verkenners verdelen zich in 4 groepen, en beginnen in verschillende hoeken van een speelveld. De staf kan eventueel met strategische keuzes helpen als een groep erg faalt. Ipc gaan de verkenners omstebeurt en het doel is om de andere partij uit te schakelen.

Klasses:

- Tovernaar
- Boogschutter
- Zwaardvechter

Ei laten overleven

Scouts gaan een constructie maken waardoor ze een ei van redelijke hoogte af kunnen gooien en het ei toch heel blijft. Een aantal van de materialen die ze nodig hebben, moeten ze echter 'unlocken'. Dit doen ze door punten te scoren met Jeu de Shoe (zie uitleg hieronder) / ninja & bulldog en met deze punten kunnen ze onbeperkt toegang kopen tot een van de materialen.

Benodigdheden die je moet kopen:

- Eieren
- Kranten
- Rolmaat
- Vuilniszakken
- Elastiekjes
- Ducttape
- Sateprikkers

Eerst verzamelen de groepjes hun punten met de Jeu de Shoe, Ninja en Bulldog. Als je hiermee klaar bent, kun je de vk's hun punten laten uitgeven en deze bij een staflid in laten wisselen voor een token (briefje oid met krabbel erop) waarmee ze dat materiaal kunnen gebruiken.

Nu hebben de verkenners tijd om hun idee tot werkelijk te maken. Ze gaan eerst plannen wat eventueel zou kunnen, dat laten ze aan een staflid zien, die wel/geen hulp verleent. Jongste hebben misschien wat extra hulp nodig. Zorg dat je een vuilniszak haalt die je op de grond legt waar de constructies op vallen, zo kan je het makkelijk schoon maken. De vk's mogen per stappen van 10cm het ei laten vallen om te testen hoe hoog hun constructie het aan kan. Dan log je hun hoogste behaalde hoogte elke keer. De vk's mogen buiten de onderstaande materialen, ook alles uit het gebouw gebruiken.

Te unlocken materialen:

- Kranten = 3 punten
- Elastieken = 2 punten
- Ductape = 4 punten
- Sateprikkers = 3 punten

Punten verzamel spellen

Jeu de shoe uitleg

Jeu de schoen is te spelen in groepjes tegen elkaar. Men begint met een niet al te groot voorwerp (dat kan elk beschikbaar voorwerp zijn van dobbelsteen tot eikeltje tot babyschoen). Dit voorwerp wordt op de grond gegooid, ongeveer halverwege de beide teams. Vervolgens gaat elk lid van beide teams zijn eigen schoen uittrekken en probeert dit zo dicht mogelijk bij het kleine voorwerp te gooien. Als iedereen gegooid heeft dat word de tweede schoen gegooid.

Hoe het in dit geheel past, is dat de groepjes verkenners het jeu de shoe rondes tot 4 punten (ipv 13 in echt jeu de boule). Op basis van de ranking van de ronde, krijgen de groepen punten. 1e = 3 punten, 2e = 2 punten, 3e = 1 punt. De rest krijgt krijgt geen punten. De verkenners spelen 3 rondes jeu de shoe. Aan het einde, mogen ze met hun punten, materialen unlocken die ze mogen gebruiken.

Ninja / Bulldog

Ninja / bulldog in dit geval spelen, en het team wat als eerst af is, eindigt onderaan de ranking en krijgt dus het minste punten. Dit oplopen totdat je een score hebt.

[TODO] Jachtseizoen spel

Een spel dat gebaseerd is op de tv serie jachtseizoen. Een groep van 1/4e van de groep, moet zich in een groot gebied verstoppen (bijv zandverstuiving) en de rest van de vk's moeten ze zoeken. Degene die als laatste over is wint.

Maagden steel spel

Maagden steel spel

doel: stelen van maagden van tegenstanders en eigen paard en wagen upgraden

Thema relevantie

Elke groep wil de vampieren elders te lokken om ze te pogen te verslaan, maar dit kan natuurlijk alleen als je genoeg maagden hebt waarop de vampieren kunnen voeden. Nu zijn er maar een bepaald aantal maagden in het huidige rijk, dus wil elke groep zoveel mogelijk maagden verzamelen. Ga met je paard en kar op pad om maagden te stelen bij de andere groep zodat jullie de elders kunnen lokken en met de roem kunnen strijken!

Spel uitleg

Alle spelers krijgen een paard en wagen en verdelen zich in twee teams. Elk team krijgt een eigen gebied toegewezen met een basis in het midden. De teams moeten hun eigen gebied verdedigen tegen indringers die proberen hun maagden te stelen. Tegelijkertijd moeten ze in het gebied van de vijand maagden proberen te stelen.

Op elk kaartje staan drie kenmerken:

1. **Kracht**: Dit heb je nodig om een tegenstander te verslaan.
2. **Pantser**: Dit maakt je schip sterker en moeilijker te zinken. Bijvoorbeeld, als je pantser niveau 2 is, moet je tegenstander niveau 2 of hoger hebben om je schip te laten zinken.
3. **Vracht**: Dit geeft aan hoeveel maagden je per keer kunt meenemen.

Deze drie eigenschappen kun je upgraden met een bepaald bedrag aan maagden. De leider van je stam houdt bij hoeveel maagden je hebt ingeleverd, dit is dus niet per persoon, maar voor het hele team.

Spelregels:

- in eigen gebied kun je niet afgetikt worden.
- je mag maar maximaal aantal maagden vasthouden als je kunt dragen
- je maakt iemand af door te tikken

- als je getikt word geef je al je maagden af

Kosten upgrades:

- niveau 1: 3 maagden
- niveau2: 5 maagden
- niveau 3: 10 maagden
- niveau 4: 20 maagden
- niveau 5: 50 maagden

Benodigdheden

- kaartjes maagden
- kaartjes paarden en wagens

Avondprogramma's

Avondprogramma's

Glowsticks verzamelen

Er zijn een x aantal groepen, die hebben allemaal een ring. Daarin staat een geblindoekt persoon van dat team. In die ring liggen een x aantal glowsticks, die de geblindoekte persoon verdedigt. De andere proberen de glowsticks uit de ring van de andere te stelen. Als je een glowstick verovert, gaat die joi ring in. Degene met de de meeste glowsticks op het einde, wint!

Kookprogrammas

Brood bakken boven vuur

Voor +/- 10 broodjes (maar wrs meer):
* 1 kg tarwebloem
* 600 ml water
* Een theelepel zout
* Een eetlepel olijfolie
* Een zakje gist (7g)

Extra's:
* Salami in stukjes
* Tomatenpuree
* Italiaanse kruiden
* geraspte kaas (check lactose)

Meng alles goed en maak er een bal van. Doe de bal in een zak (met lucht!) en houdt hem minstens een uur op een warme plek. Als het deeg goed gerezen is druk je een balletje zo groot als de binnenkant van je hand plat tot een rechthoekige strook. Smeer er een beetje tomatenpuree op en bestrooi met kaas en Italiaanse kruiden. Vouw het deeg in de lengte dubbel en draai het om een stok heen. Bak het brood boven het vuur tot het bruin wordt en open begint te scheuren.

Speciaal (intro / weekeind)

Speciaal (intro / weekeind)

Sinterklaas programma

Alles in 4 groepen

- Beste gedichtskills (approx 30-45 min)
- Snelste inpakskills (3x poging met verschillende personen om het snelste een aantal cadeautjes in te pakken)
  - Bal
  - Knuppel
  - playstation spelletje
  - ???
- Sinteklaas pepernotenafpakspel
- Elke groep wijst een sint aan, die een kapitaal aan pepernoten bezig. Zijn pieten moeten bij de andere sint zien te komen, en een pepernoot zien te stelen. Als de vijandige pieten bij de sint zijn gekomen, moet hij hun uit zijn stash een pepernoot geven en zij moeten deze terugbrengen -naar hun eigen sint. Degene met de meeste pepernoten aan het einde wint. (buiten ergens op dat veldje achter dat smokershok ofzo?)
- In groepjes allemaal een huisje bouwen met een soort schoorsteen. De verkenners moeten met zo weinig pakketjes / items overblijven in hun eigen huis, omdat het de bedoeling is om pakketten bij andere af te leveren. Hoe minder pakjes in hun huis, hoe beter en degene met de minste pakjes wint. (alleen met wat gaan we dit doen??)

Als alles kut is, sinterklaas lasergamen en als de sin

Speciaal (intro / weekeind)

Nieuwelingen spelletjes

krantenmeppertje
elkaars namen uitbeelden
3 dingen over jezelf zeggen waarvan er 1 waar is
trefbal met naam roepen

Black stories

Iemand was vastgebonden en daarnaast lag een dood iemand op de grond.

Twee inbrekers hadden in een huis ingebroken, de persoon wat er woonde had ze beide gepakt en opgesloten. Hij wilde beide sparen maar omdat hij geen touw had vermoorde hij een inbreker om de andere vast te binden met zijn darm.

Een man ligt dood tegen een boom

Een activist bond zich vast aan een boom, maar kwam er snel achter dat hij zich aan de verkeerde boom gebonden had. Omdat hij vast zat kon hij niet eten en verhongerde hij.

In een kloof lag een man klem

Een wielrenner was van een fietspad afgereden en gevallen. Hierna zat hij met zijn arm vast tussen wat stenen in een kloof. Toen hij bijna dood was besloot hij dat hij zijn eigen arm kon breken om te ontsnappen, wat hij doet. Hierna kon hij terug naar een weg lopen waar hij een auto om hulp kon vragen.

Een vrouw lag op het strand met een zuigzoen.

Nadat een vrouw met haar vrienden gaan varen was, verloren ze controle over de boot waarna deze crashte en zonk. Op dat moment was het ieder voor zich. De vrouw werd naar beneden getrokken door een octopus waarna ze verdronk en aanspoelde.

Een man lag met een naald in zijn hand, dood.

Een reiziger was verdwaald in de woestijn. Nadat al zijn eten en drinken op was vond hij een cactus. Hij bedacht zich dat cactussen vocht in zich hebben en besloot het cactusvocht te drinken. Tijdens deze handeling kreeg hij een naald in zijn hand. Later bleek dat het een giftige cactus was

waarna hij stierf.

Een man ligt onthoofd naast de weg

Er waren twee personen op de motor onderweg naar een roleplay/larp bijeenkomst. Onderweg was er een zwaard losgekomen wat de bijrijder goed wilde stoppen. Toen hij hier mee bezig was reden ze langs een fietser, welke het uitstekende zwaard onthoofdde.

Omdat de weg hobbelig was, stierven er 5 mensen.

Een groep vrienden was op weg naar een feestje. Ze hadden zelf een aantal flessen champagne bij. Door de hobbels in de weg ontstond er druk in de champagne flessen. Een kurk schoot eraf en raakte de bestuurder waarna deze tegen een boom aan reed en iedereen stierf.

Omdat de lucht helder was, stierf een vrouw.

Omdat het heldere nacht was besloot een vrouw om een nachtwandeling te maken. De vrouw woonde zelf al een tijd in de bergen en wist een leuke route. Toen zij aan het lopen was, viel haar de hemel op, verlicht door sterren. Omdat ze was afgeleid, keek ze niet waar ze liep en stortte ze in een ravijn waar de opslag dood viel.

Simpele spelletjes

Flaghunt

2 teams maken, vlag verstoppen op groot veld, aftikken is terug naar spelleider

Hemel, aarde, hel

iedereen begint in hemel en moet de andere naar een ander vak slepen in volgorde hemel -> aarde -> hel. Als je versleept bent mag je niet terug.

Trefbal

twee teams, trefbal spelen met (meerdere) ballen

Bulldog

Ninja

Biefstuk

Stafteam Rollen

Hopman

De Hopman is de voorzitter van de groep. Deze is verantwoordelijk voor het algemene reilen en zeilen van het stafteam. De hopman heeft ook een soort controlerende rol en houd (uiteraard samen met de rest van het stafteam) in de gaten wanneer er vergaderingen moeten zijn voor weekeinden / kampen / activiteiten. De hopman leid ook de vergaderingen en zorgt dat er een agenda oid is.

De hopman is ook de afgevaardigde om bij de TLO's te zijn. ALLEEN de hopman moet bij de TLO's zijn en is er ook verantwoordelijk voor is dat deze in zijn agenda staan (plan ze in je persoonlijke agenda) en dat hij aanwezig is. Mocht de hopman niet aanwezig kunnen zijn bij een TLO, moet deze tijdig een vervanger regelen en dit ook in de groep melden.

Oudercontact

De oudercontact rol is voornamelijk verantwoordelijk voor contact met de ouders en communicatie over weekeinden / activiteiten / kampen. Ook is de oudercontact rol verantwoordelijk voor fysiek oudercontact, zoals bijvoorbeeld ouders die voor / na het draaien een vraag hebben of het opvangen van een nieuwe verkenner (en zijn ouders). Mocht er een ouder met een probleem komen wat je niet op kan lossen, of waar je van denkt dat je het niet op kan lossen, dan kan je hulp vragen bij de hopman of een ander staflid. Mocht de hopman op dat moment niet beschikbaar zijn om dit mee te helpen oplossen, licht deze dan achteraf in.

Richtlijnen

- Algemene mails stuur je vanuit het Scouting Online portal (zodat je sowieso alle verkenners die ingeschreven staan geselecteerd hebt)
- Reacties op mail kan gewoon vanuit gmail
- Mails worden voor de volgende draaidag beantwoord of binnen +- 7 dagen.
- Mails over weekeinden moeten 2-3 weken vantevoren eruit
- Er moeten ook mails gestuurd worden over activiteiten van de groep bijvoorbeeld
  - GroepsBBQ
  - Oudstespel
  - Eventuele andere activiteiten waar de vk's van op de hoogte moeten zijn.
- Op drive staat een map met email templates, waar onderandere een template in staat voor een mail voor weekeinden. Deze kan ingevuld worden en verstuurd en bevat de meeste informatie voor een weekeind.

Materiaalmeester

De materiaalmeester is verantwoordelijk voor het materiaal. Dat gaat om zowel aanvragen voor weekeinden, activiteiten en kampen. Als de materiaalmeester materiaal aanvraagt voor iets, doet hij dat door de laatste versie van de materiaallijst te kopieren en in te vullen naar wens. Als je niet precies weet wat je aan moet vragen, bespreek je dit met het stafteam, of kijk je naar naslagwerk van de vorige jaren op drive. Als je de materiaallijst hebt ingevuld (tip; doe dit op drive zodat deze gelijk opgeslagen is bij het weekeind van dien), verstuur je deze naar materiaal @scoutingtarcisius.nl. Daarop krijg je vanzelf een reactie of het goed is of niet, maar je kan er vanuit gaan dat geen gehoor ook prima is.

Naast deze activiteiten is de materiaalmeester er ook verantwoordelijk voor dat op een weekeind, activiteit of kamp het juiste materiaal mee is. Om de week op dinsdag, is het Mageteam aanwezig om het materiaal hok open te maken zodat materiaal klaar gezet kan worden. Welke data dit precies zijn voor het jaar, kan je opvragen in de TLO app of mailen naar het mageteam. Materiaal moet 2 weken voor een activiteit, weekeind of kamp aangevraagd worden.

Er is ook materiaal wat niet persé aangevraagd hoeft te worden voor draaidagen of activiteiten. Dit is;

- Pionierpalen
- Touw
- Blauwe tonnen (voor bijv vlottentocht)
- Stookbakken

Penningmeester

De penningmeester is verantwoordelijk voor het bijhouden van de kas en betalen van facturen. Over het algemeen kosten draaidagen van ons niet super veel, maar mocht iemand een kookprogramma / creatief programma doen, dan kunnen daar kosten aan zitten. Jim en Geert deden vaak dat als het niet teveel kosten zijn, ze dit voor eigen rekening namen, maar uiteraard staat iedereen in zijn recht om deze kosten te declareren bij de penningmeester, mits er bonnetjes aanwezig zijn voor de administratie.

Op dit moment wordt er een uitgaven systeem gebruikt genaamd Firefly3 wat onder https://geld.geertrademakers.nl te vinden is. Mocht het systeem niet werken of niet bereikbaar zijn, kan je Geert een berichtje sturen, die gaat er dan naar kijken. In deze software staat de rekening met zijn huidige saldo. Als daar mutaties op zijn, kan er een transactie aangemaakt worden met een bedrag, beschrijving en eventuele bijlagen (foto's van bonnetjes bijvoorbeeld). Als het systeem goed bijgehouden wordt, zou er onderaan de streep hetzelfde bedrag in firefly moeten staan als op de rekening. Zorg er ook voor dat dit zo is, en dat je het uitzoekt als dit niet zo is.

Verder is de penningmeester verantwoordelijk voor het maken van een jaarbegroting en te zorgen dat deze bij de huidige penningmeester vanuit de groep terecht komt (op dit moment Stijn Pelger). Vaak komt hij daar zelf voor bij je in de lucht. De penningmeester is er ook verantwoordlijk voor dat hij bij de groepsbrede penningmeesters overleggen is en dat hij in de groepsapp toegevoegd wordt waar alle penningmeesters in zitten.

Mocht er een tekort zijn voor een zomerkamp, activiteit of weekeind of iets dergelijks, dient de penningmeester dit eerst in zijn eigen stafteam neer te leggen, waarna hij eventueel een voorschot kan aanvragen in overleg. Dit kan met de penningmeester van de groep overlegd worden. Mochten er andere vragen zijn die hier niet beschreven worden, kunnen deze uiteraard binnen het stafteam besproken worden, of anders bij de penningmeester van de groep.