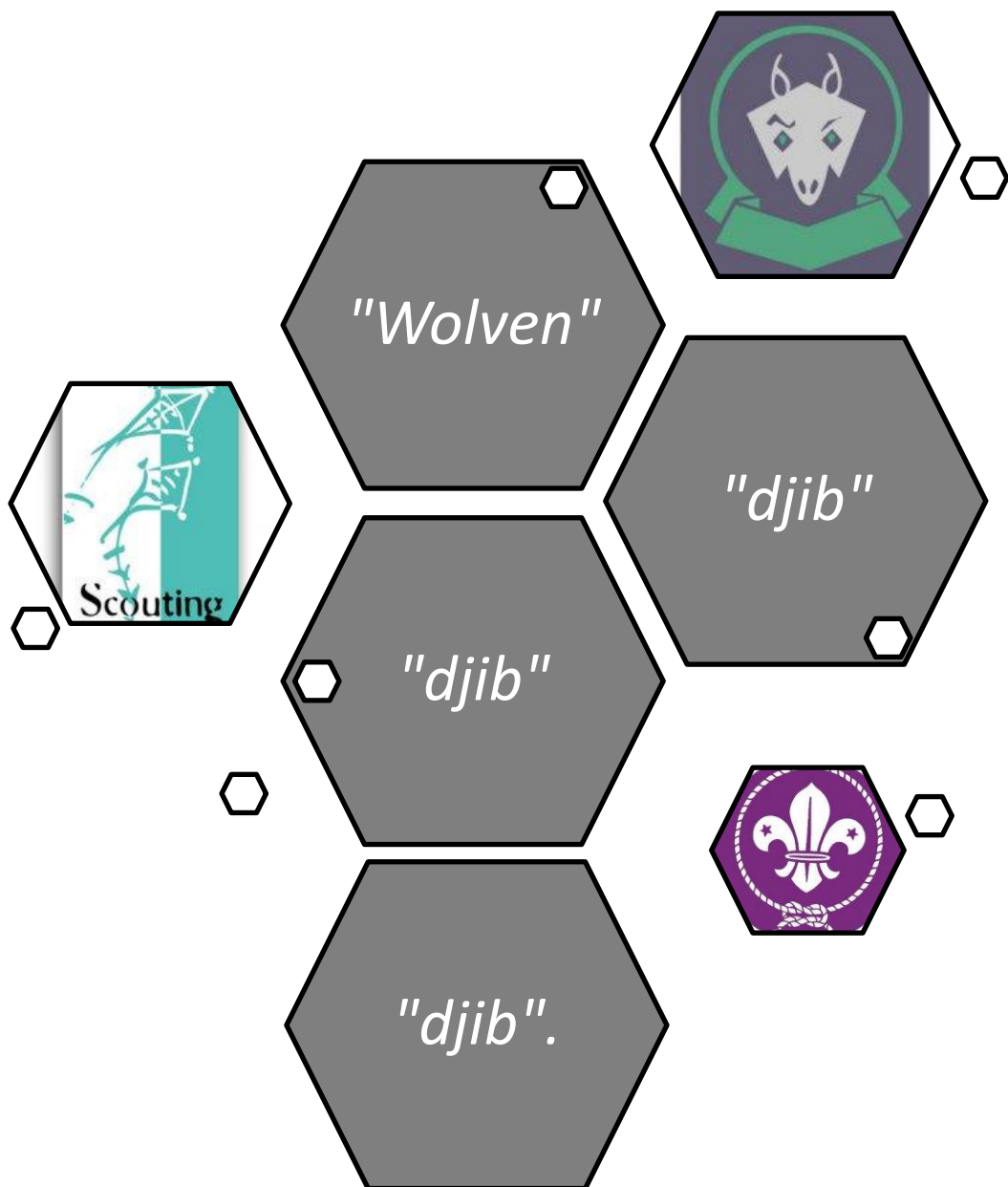


Belofteboekje welpen



Inhoud

I.	Teerpoot.....	3
1.	Wet (kennen).....	3
2.	Gebed (kennen).....	4
3.	Belofte (kennen).....	4
4.	De groet (kunnen, kennen)	4
5.	Mowgliverhaal (kennen)	5
6.	Aantreden (kunnen)	5
7.	St-Fransiscus (begrijpend lezen).....	6
8.	Dasknoop (kunnen)	6
9.	Rimboenamen (kennen).....	7
II.	1ste ster.....	8
10.	Nog te kennen puntjes van voor de eerste ster.....	8
11.	Uniform (kennen)	8
12.	Avondlied (kennen)	8
13.	Beloftelied zingen (kennen, met boekje)	9
14.	Sport (kunnen).....	9
15.	Geschiedenis (kennen)	9
III.	2de ster.....	10
16.	Nog te kennen puntjes van voor de tweede ster.....	10
17.	E.H.B.O. (kennen)	10
18.	Beloftelied (kennen, zonder boekje)	10
19.	Knopen (kunnen)	11
20.	Kampvuurliedjes zingen (kunnen)	12
21.	Helpende hand (kunnen).....	12
IV.	Grijze wolf.....	13
22.	Nog te kennen puntjes voor de grijze wolf	13
23.	Spel (kunnen).....	13
24.	Kaartlezen (kunnen)	13
25.	Sjorren (kunnen).....	13
26.	Zelfontplooing (kunnen).....	14
27.	De raadrots (kennen).....	14

I. Teerpoot

Beste teerpoot,

Welkom in onze horde. We zijn echt blij dat je erbij bent om met ons een heleboel avonturen tegemoet te gaan. De oude wolven zorgen ervoor dat je het hele jaar door fantastische vergaderingen kan meemaken. Zo mag je een spelvergadering verwachten en ook een sportvergadering, een kookvergadering, een stadspel, een knutselvergadering, een zwemvergadering, misschien wel een griezelvergadering en nog veel meer.

We gaan elke maand op ééndaagse jacht en tweemaal per jaar zullen de oud wolven je op een kleine jacht leiden. Voor je het beseft, is het tijd om op grote jacht te gaan. Maar daarvoor moet je eerst bewijzen dat je een flinke welp bent.

Om je hierbij te helpen hebben we dit boekje gemaakt. Als je de teerpoot-eisen op tijd afgelegd hebt, dan mag je de belofte afleggen. Deze belofte is een hele plechtige gebeurtenis en we hopen van harte dat jij erbij zult zijn.

Dan mag je beginnen werken aan je eerste ster, daarna je tweede ster en tenslotte kan je de grijze wolf verdienen.

Enkele termen voor je aan het boekje gaat beginnen:

- Eendaagse jacht: tocht van één dag
- Kleine jacht: welpenkamp van één weekend
- Grote jacht: groot welpenkamp tijdens de zomer
- Oude wolven: welpenleiding
- Nesten: onderverdeling van de horde
- Teerpoot: een welp zonder belofte
- Horde: de welpentak
- Hordehol: welpenlokaal
- Horde roep: Als de oude wolven “WOLVEN” roepen. Antwoorden alle welpen met “WOEF” en daarna is het stil!

1. Wet (kennen)

EEN WELP VOLGT DE OUDE WOLF,
EEN WELP IS MOEDIG EN HOUDT VOL!

In de jungle is het de wijze oude wolf die weet wat je moet doen om succes te hebben op de jacht. Elke welp gehoorzaamt hem dus onmiddellijk en altijd. Zelfs wanneer de oude wolf er niet is, houdt de welp zich aan de wet en doet wat hem gezegd is.

Een flinke welp geeft nooit op. Hij doet zijn uiterste best om elke taak volledig en juist te vervullen, zelfs wanneer hij moe is en liever wil ophouden.

2. Gebed (kennen)

GOEDE VADER, LEER ONS FLINKE WELPEN WORDEN
LEER ONS LUISTEREN, HELPEN EN BLIJ ZIJN
DIT VRAGEN WIJ U
EN SAMEN ZULLEN WIJ ONS BEST DOEN

ST. FRANCISCUS, PATROON VAN DE WELPEN, BID VOOR ONS

Iedere vergadering wordt geopend met het welpengebied. De welpen nemen de klep van hun pet tussen duimen en gevouwen handen.

In ons gebed vragen wij aan Jezus om ons te helpen om de hordewet na te leven en op te groeien tot flinke welpen.

3. Belofte (kennen)

Deze proef is zeker de belangrijkste. De belofte heeft elk jaar plaats tijdens het eerste trimester. Je belooft dan aan Akela dat je de wet zo goed mogelijk zal gehoorzamen. Beste teerpoot, vergeet nooit wat je juist beloofd hebt zodat Akela op jou mag vertrouwen. Door de belofte af te leggen word je opgenomen in de horde en ben je geen teerpoot meer maar een echte flinke welp.

Na de belofte krijg je de beloftekentekens voor op je pet en trui.

Leer de belofte perfect uit het hoofd:

IK BELOOF MET DE HULP VAN GOD
MIJN BEST TE DOEN
MIJN PLICHT TE DOEN JEGENS GOD, KERK EN LAND
DE WET VAN DE HORDE TE GEHOORZAMEN
EN IEDERE DAG EEN GOEDE DAAD TE DOEN.

Je moet de belofte op zeggen bij de belofte afname.

4. De groet (kunnen, kennen)

Je hebt natuurlijk reeds gemerkt dat de welpen de oude wolven steeds de linkerhand geven. Zo groeten ze ook op een speciale wijze. Je brengt je rechterhand naar je pet toe terwijl je wijsvinger en middelvinger gespreid strekt en je duim op pink en ringvinger legt.

De twee opgestoken vingers doen denken aan:

- De twee oren van de wolf die aandachtig luistert.
- De twee puntjes van de welpenwet.

De duim op de ringvinger en pink doet denken aan:

- De gids die zijn teerpoten beschermd.

De kring door de drie vingers gevormd, doen denken aan:

- De grote vriendenkring van scouts waartoe elke welp behoort.



5. Mowgliverhaal (kennen)

In de jungle van India bestaan bepaalde wetten die alle dieren moeten naleven om gezond en veilig te kunnen leven. Shere Khan, de grote tijger, is niet alleen gevaarlijk is omdat hij op alle andere dieren jaagt, maar ook laf omdat hij mensen aanvalt. Dat mag volgens de wet niet.

Op zekere avond besluit hij een houthakkerskamp en wil op een kindje springen, maar hij springt recht in het vuur ernaast. Zo kan het kindje ontsnappen en verschuilt het zich in een wolvenhol.

Shere Khan achtervolgt hem maar kan niet in het hol omdat de ingang te klein is.

Raksha, de moeder wolf, noemt de jongen Mowgli en laat hem met haar eigen welpen spelen. Zo bleef Mowgli bij de wolven en groeide te midden van hen op.

Toen Mowgli oud genoeg was, nam vader wolf hem mee naar de vergadering van de wolvenhorde.

Die vergadering werd elke maand bij volle maan op de raadsrots gehouden. Hier werd beslist dat Mowgli zou worden opgenomen in de horde en aanzien als een echte wolf. Er waren twee leden nodig die wilden stemmen voor het mensenkind en dat waren Baloo en Bagheera.

Baloo mocht stemmen omdat hij de leermeester van de wolven was en Bagheera eveneens omdat hij Mowgli had vrijgekocht door een gedode stier aan de wolvenhorde te schenken.

Samen met die twee goede vrienden beleefde Mowgli nog vele avonturen. Zijn goede leermeester Baloo onderwees hem in alle wetten van de jungle en Bagheera leerde hem hoe hij moest lopen en hoe hij moest jagen om zijn prooi te bemachtigen. Op die manier werd Mowgli groot, sterk en dapper.

6. Aantreden (kunnen)

Wanneer we richting de aantreden-plaats wandelen, lopen de welpen in de bos en **verstopp**en zich. Akela zal het startsignaal geven om de vergadering te starten en roept "yalahii". Nu lopen alle welpen uit de bos en roepen "hiiiiii".

Alle welpen moeten zich hurken (zie foto): en roepen ze: "Akela, wij doen ons best!". bij "best" springen zij op en groeten met beide handen. Nu roept akela: "wolven djib djib, djib" (dit wil zeggen; wolven doe je best), de welpen doen hun linkerhand omlaag en antwoorden: "wij dob, dob, dob" (dit wil zeggen; wij doen ons best) nu doe je ook je rechter hand omlaag. Nu volgt de wet, gebed, belofte en een korte voorstelling van wat we op de vergadering gaan doen.



Elk aantrede sluiten we af met de nestkreten. Een oude wolf roept: "Welpen wij doen ons" waarop de welpen roepen "best". Vervolgens roept de oude wolf: "wij zijn", de welpen antwoorden met "weg". Nu komen alle welpen in een lijn staan voor de linkse leider, we geven maar een scoutshand en zeggen "tot volgende week".

Je moet kunnen vertellen in welk nest je zit, wat je moet roepen en waar je moet gaan staan bij het aantreden.

7. St-Franciscus (begrijpend lezen)

Na het gebed vragen we aan St.-Franciscus dat hij voor de welpen zou bidden. Hoe komt dat?

Wel, Franciscus was een jongeman die in de middeleeuwen leefde, en behoorde tot de rijkste familie van zijn stad, Assisi, in Italië. Toen de schatrijke jongeman plots ernstig ziek werd, besepte Franciscus dat heel zijn rijkdom niets waard was in de ogen van god. Daarom beloofde hij als een heel arm man te gaan leven als hij beter werd. En dat gebeurde ook. Van dan af leefde hij in de natuur en leefde hij van wat de mensen hem gaven.

Op zekere dag kwam echter een grote grijze wolf naar de omgeving van de stad en joeg iedereen de schrik om het lijf. Alle mensen kwamen St.-Franciscus smeken om van het dier verlost te zijn. En hij ging helemaal alleen naar het wolvenhol, om aan zijn broeder, zoals hij de wolf noemde, te vragen braaf te zijn, en vriend met alle mensen te worden. Hij beloofde de wolf dat hij al het eten dat hij van de mensen zou krijgen, met hem zou delen.



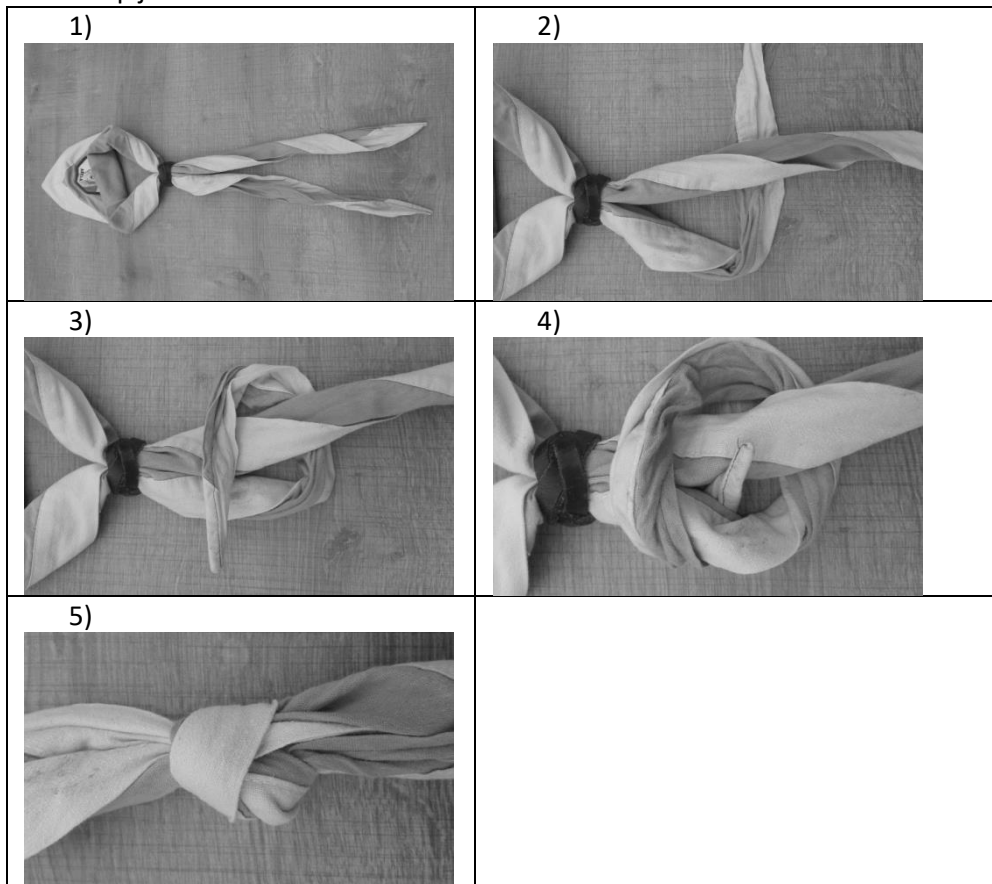
Van af dan werd de wolf tam en konden zelfs kleine kinderen aan zijn oren trekken of op zijn rug klimmen zonder dat wolf kwaad werd. Zo werd hij een vriend van iedereen.

Zo moeten ook de welpen vriend worden van iedereen!

8. Dasknoop (kunnen)

Dit is het algemene symbool voor hulpvaardigheid en inzet. Met de dasknoop beloven we elke dag een goede daad te doen en elkaar zo veel mogelijk te helpen. Als je een goede daad hebt gedaan dan mag de knoop uit je das worden gedaan. Let wel op dat je dasring niet wegglijd en verloren geraakt.

Zo knoop je een das:



9. Rimboenamen (kennen)

De welpenwerking steunt op het verhaal van "Mowgli's Brothers", dat komt uit het jungleboek van R. Kipling. Om een echte welp te worden, zou je toch deze junglenamen kennen.

Je moet de **namen goed kennen** en de uitleg eens lezen.

Mowgli	Het mensenzong dat opgroeide tussen de wolven, letterlijk wil Mowgli "naakte kikvors" zeggen.
Akela	De oude grijze wolf, leider der horde, die toezag dat de jonge wolven de wet van de horde naleefden.
Bagheera	De zwarte panter, de grote vriend en beschermer van Mowgli, die hem alle knepen voor de jacht leerde. Hij mag op de raad over Mowgli stemmen omdat hij de wolven een gedode stier heeft geschonken.
Baloe	De dikke bruine beer, die Mowgli en de wolven de wetten van de jungle aanleerde. Daarom mag hij op de raad stemmen.
Chil	De zwarte wouw (een gier), de boodschapper van de jungle.
Hathi	De olifant, die de wolvenhorde regelmatig hielp met het volbrengen van lastige en zware taken.
Jacala	De krokodil die leeft in de Dekkan. Hij vecht met Mowgli waarbij Mowgli zijn mes brak op de rug van de krokodil.
Kaa	De grote tijgerpython (slang), een goed oud dier, die Mowgli redde uit de handen van de bandar-log.
Rama	Koning van de buffels.
Bandar-log	Het doelloos zwervende apenvolk dat iedereen minacht.
Rikki-Tikki-Tavi	Rikki-Tikki-Tavi, de mangoest, is een goed voorbeeld voor alle welpen. Hij is nieuwsgierig, lenig en moedig. Hij redt een gezin van valse cobra's.
Mang	De vleermuis die 's nachts de taken van Chil overneemt.
Wontolla	De zwervende wolf die de horde heeft geholpen.
Raksha	Ze is de moederwolf van een roedel in de jungle. Haar man vindt een mensenzong die ze Mowgli noemt. Raksha voedt hem op samen met haar andere jongen.



II. 1ste ster

De oude wolven zijn heel blij dat je je belofte hebt afgelegd en bent opgenomen in de horde als een volwaardige welp. Nu komt het er op aan zo snel mogelijk je twee sterren te behalen. Zonder ogen is een wolf immers een verloren dier.

Door de eerste ster te behalen bewijs je aan de oude wolven en de andere welpen wat je kan. Je toont dat je je best doet en dat je een flinke welp bent. De sterren spelen trouwens een grote rol bij het kiezen van gidsen en hulpgidsen.

Veel moed bij je eerste ster eisen!

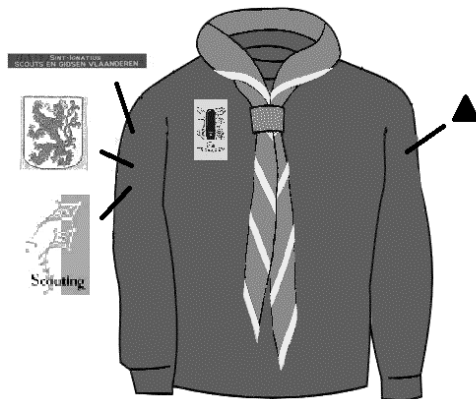
10. Nog te kennen puntjes van voor de eerste ster

Ga eens terug kijken naar de volgende puntjes in het belofteboekje.

Dit zijn puntjes 1, 2, 3, 4, 5, 7 en 9. Deze moet je ook nog kunnen op het examen van de oude wolven.

11. Uniform (kennen)

Een welp moet kunnen uitleggen uit welke onderdelen het uniform bestaat. Aan de hand van een foto zal hij kort enkele kentekens uitleggen.



12. Avondlied (kennen)

Tijdens het gebed staan we rechtop, de voeten naast elkaar, armen over elkaar gedraaid.

's Avonds, zingen we ook het avondlied, voor we gaan slapen. Het is, een moment waar we allen even tot rust komen en ons bezinnen. Elke dag op een jacht, wordt afgesloten, met het avondlied.

O heer, d' avond is neergekomen
de zonne zonk, het duister klom
de winden doorruisen de bomen
en verre sterren staan alom

Wij knielen neer om u te zingen
in 't slapend woud ons avondlied
wij danken u voor wat w' ontvingen
en vragen, heer verlaat ons niet

Scouts en leiders, knielen wij neder
door de stilte weerklinkt onze gebee
Luistrend, fluisterend, kruinen neer
en sterren staren teder
Geef ons heer, zegen en rust en vree.

oude wolf: st. franciscus, patroon van de welpen
allen: bid voor ons

13. Beloftelied zingen (kennen, met boekje)

Op het einde van een hordemis en zeker na de belofte zingen we allen samen een zeer mooi lied. Alle welpen over de hele wereld kennen het:

- 1) *wij hebben u o jezus, plechtig beloofd,
u altijd te erkennen, als opperhoofd.*

*Refr.: geef dat w' u minnen zouden, steeds meer en meer
help ons belofte houden, jezus onze heer.*

- 2) *wij hebben het gezworen, dat gij steeds zoudt.
ons hoofd en leider wezen, als opperscout.*

Refr.: ...

- 3) *wij zullen gans ons leven, lijk gij 't gebodt,
u volgen en u dienen, tot aan ons dood.*

Refr.: ...

14. Sport (kunnen)

Een welp is een speelse fitte jonge knaap die houdt van sport, spel en natuur. Je zal vandaag enkele sportopdrachtjes moeten uitvoeren.

Tip: kleeft je sportief, doe een gemakkelijke short, T-shirt en sportschoenen aan.

15. Geschiedenis (kennen)

Als goede scouts ben je natuurlijk geïnteresseerd hoe al dit is ontstaan. Hier volgt de belangrijkste informatie in het kort.

In 1908 startte de eerste scoutsgroep in Engeland.

Onze oprichter heet Robert Baden-Powell.

De reden voor onze oprichting gebeurde nadat hij terug kwam naar Groot-Brittannië.

Hij verdedigt het stadje Mafikeng in Zuid-Afrika. In die bezetting van Mafikeng heeft Baden-Powell iedereen gebruikt, ook de jongens en meisjes, om bijvoorbeeld gebied te verkennen. Hij liet ze bv. berichten overbrengen.

Zo ontdekte hij dat in zijn "verkenmethodes" de nodige elementen schuilden om een prachtig spel te scheppen voor iedereen. Een spel dat ze zou helpen om later in het leven te slagen, een spel dat van hen mannen zou maken waarop men kan vertrouwen.



III. 2de ster

Eerst en vooral, proficiat met het behalen van je eerste ster. Laat die eerste ster een stimulans zijn om ook je tweede ster te behalen.

Om je tweede ster te halen moet je veel kunnen en kennen. Enerzijds moet je creatief, sportief en handig zijn. Zonder een beetje moeite in die richting kan je deze proeven niet halen.

Maar anderzijds zijn er ook proeven waarvoor je behulpzaam, vriendelijk en beleefd moet zijn. Voor deze proeven zal je je echt moeten inzetten om er te geraken.

Een tweede ster halen is een knappe prestatie, het is een bewijs dat je moedig bent en hebt volgehouden, zoals de welpenwet dat voorschrijft. De oude wolven zullen fier op je zijn en ze zullen veel vertrouwen in je hebben.

Na de tweede ster kan je nog de grijze wolf verdienen.

We wensen je veel moed en inzet!

16. Nog te kennen puntjes van voor de tweede ster

Ga eens terug kijken naar de volgende puntjes in het belofteboekje.

Dit zijn puntjes 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 12 en 15. Deze moet je ook nog kunnen op het examen van de oude wolven.

17. E.H.B.O. (kennen)

Voor deze proef is het belangrijk te weten wat je moet doen en wat je zeker niet mag doen. Daarom moet je volgende zaken goed kennen:

- Weten hoe je de hulpdiensten moet verwittigen, met de drie W's als hulpmiddel (Wie? Wat? Waar?). Het nummer 112 werkt in heel België.
- Een brandwonde verzorgen: eerst WATER, de rest komt LATER.
Minimaal 15 min lauw stromend water.

Als je deze dingen goed onder de knie hebt vraag je aan de leiding de EHBO handleiding voor kinderen. Daar staat extra informatie in die je ook goed moet kennen. De opdrachten die erin staan mag je zeker ook oplossen.

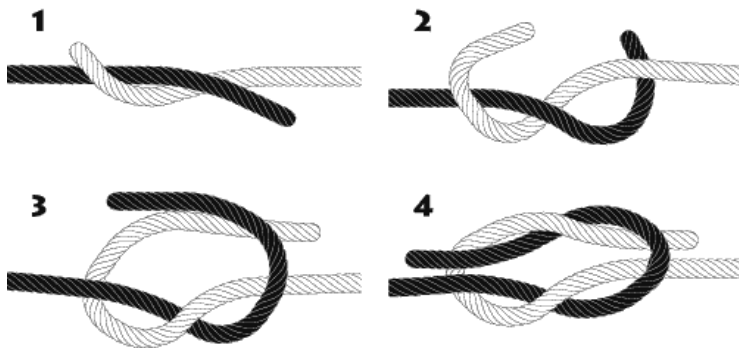


18. Beloftelied (kennen, zonder boekje)

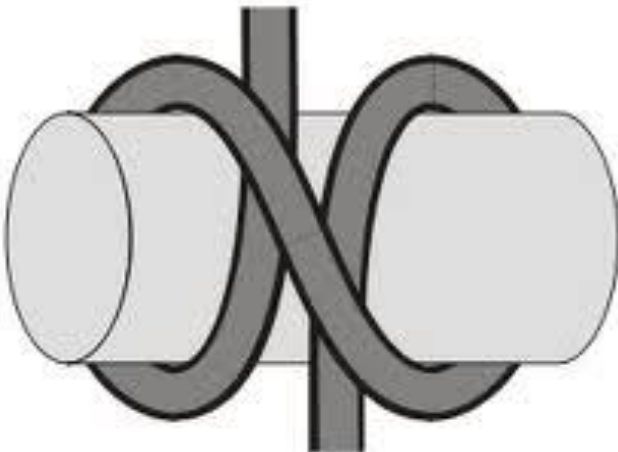
Zie 1^{ste} ster, punt 13, beloftelied

19. Knopen (kunnen)

Een **platte knoop** dient om twee touwen van dezelfde dikte aan elkaar te knopen.



Een **mastworp** is een knoop die je gebruikt om een touw aan een rond paal vast te maken. Dit is de beginknoop die je gebruikt om aan een sjorring te beginnen.



De **vissersknoop** dient om twee touwen van verschillende dikte aan elkaar te knopen.



20. Kampvuurliedjes zingen (kunnen)

Een welp is een opgewekt blijmoedige jongeman die niets liever doet dan plezier maken en zingen van leuke liederen. Op tocht, aan het kampvuur, voor het eten... . Van liederen zingen wordt iedereen blij.

Voor deze opdracht vraag je aan de leiding een zangboekje en oefent samen met de andere tweede sterren 3 liedjes in. Dit mag je dan zingen voor de leiding. De bedoeling is om deze liedjes te kunnen zingen als we aan het wandelen zijn of op een rustig moment.

21. Helpende hand (kunnen)

Een welp is een vriend en helpende hand voor alle mensen. Bewijs aan je leiding dat je de handen uit je mouwen wilt steken om de leiding te helpen tijdens de belofte dag. je krijgt een taak die je tot een goed einde moet brengen.

Enkele taken die je zou kunnen krijgen:

- De kookouders helpen in de keuken.
- De oude wolven helpen met het klaarzetten en uitleggen van een spel tijdens de pauze.
- Nog activiteiten die op dat moment nodig zijn.

IV. Grijze wolf

De grijze wolf, een kenteken dat je enkel kan verdienen als je jezelf hebt ingezet bij de welpen. De leiding beslist of een 3e jaars welp klaar is om deel te nemen aan de grijze wolf. Niet alle welpen krijgen een grijze wolf. Hieronder vindt je opdrachten waar je kunt aan deelnemen om je grijze wolf te verdienen. De kers op de taart is de raadrots.

22. Nog te kennen puntjes voor de grijze wolf

Ga eens terug kijken naar de volgende puntjes in het belofteboekje.

Dit zijn puntjes 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 12, 15, 17, 18 en 19. Deze moet je ook nog kunnen op het examen van de oude wolven.

23. Spel (kunnen)

Steek eens een spel in elkaar en zorg voor al het materiaal. Vraag aan de oude wolven wanneer je het spel zou mogen spelen. Je moet het spel dan wel uitleggen aan de horde en verder leiden. Maak er een tof, eenvoudig, boeiend, plezant, tactisch en intelligent spel van.

Veel plezier!



24. Kaartlezen (kunnen)

In dit deel kom je alle te weten hoe je niet moet verdwalen door een kaart juist te gebruiken.

Een klein opdrachtje om op te warmen:

Maak een platte grond van een plaats die je goed kent. Dit kan de Polyvalente zijn. Maar ook je huis of school. Zolang er maar meerdere kamers zijn om te tekenen.

Als je dit hebt laten zien aan de leider ben je klaar om verder te gaan met de theorie.

Bij de scouts werken we heel veel met topografische kaarten of stafkaart. Dit is een moeilijk woord voor een kaart waar alles op staat. Hier staan alle wegen en gebouwen op. Ook staat er een legende op. Dit is een lijst met de uitleg over alle symbolen. Er staan hoogtelijnen op. Dit geeft aan hoe sterk een gebied stijgt of daalt. Hoe dichter de lijnen bij elkaar staan hoe sterker iets stijgt of daalt. Bij die lijnen staat ook nummer. Dit geeft aan of het naar boven gaat of juist naar beneden.

Belangrijke punten leren herkennen is ook onderdeel van goed kunnen kaartlezen. Neem een kaart ter hand en duid wat bekende plaatsen aan zoals een kerk, een grote weg en verschillende soorten bos.

Op een kaart staat ook altijd een schaal. Bijvoorbeeld 1:10 000. Dit wil zeggen dat 1 cm op de kaart gelijk is aan 10 000 cm in het echt.

25. Sjorren (kunnen)

Voor dit onderdeel moet je de leiding aanspreken en samen met hem een sjorring leggen. Bij de tweede ster heb je geleerd om een sjorring te leggen, nu is het tijd om dit ook echt te doen. De leider zal verdere uitleg geven. Dit kan een kruis sjorren zijn maar misschien ook wel een grotere uitdaging als jullie je goed inzetten. Wie weet wel een bank sjorren waar enkel de derde jaars op mogen.

26. Zelfontplooiing (kunnen)

Wat betekent dit voor ik je denken. Wel het is zeer eenvoudig. Dit is je kans om goed over jezelf na te denken. Wie ben ik binnen de scouts, wat doe ik voor mijn horde, Het is de bedoeling dat je over je gedrag nadenkt en een goede en een slechte eigenschap opnoemt over jezelf. Met een goede eigenschap bedoelen we iets waar je goed in bent, iets wat je goed kan of graag doet. Bijvoorbeeld ik kan goed tellen en rekenen. Met een slechte eigenschap bedoelen we uiteraard het omgekeerde. Iets wat je niet graag doet of kan. Bijvoorbeeld ik pas de bal niet naar andere welpen.

Al je er van elk één weet, gaan we naar de tweede stap. Nu is het de bedoeling om je eigenschappen te gebruiken om de horde te helpen en er een fijnere groep van te maken. Bedenk een manier om je goede eigenschap te gebruiken om de andere welpen en leiding te helpen. Dit kan gaan van een spel, een regel naleven, zorgen dat iedereen zijn vlagje heeft tot alles wat bij een vergadering komt kijken. Bijvoorbeeld als je goed kan tellen dan tel je tijdens het aantreden iedere welp. Als er dan een spel in de bos wordt gespeeld en iedereen wordt samengeroepen, dan kun jij tellen of alle welpen er zijn zodat we niemand vergeten.

Schrijf ook een manier op om je slechte eigenschap te verbeteren. Als je de bal niet past naar andere tijdens een spel, probeer dan eens te verdedigen en altijd te passen naar de andere.

Dit is niet iets wat je op één vergadering kan bereiken. Dit vraagt werk en inzet. Maar dit is juist waar welpen zoals jullie heel goed in zijn. Dit onderdeel wordt door het jaar beoordeeld. Als de leiding ziet dat je moeite doet en je hiervoor inzet is er geen twijfel dat je de grijze wolf krijgt en mag behouden.

27. De raadrots (kennen)

De raadrots, een geheime vergadering in de rimboe waar de nieuwe grijze wolven naar toe mogen komen. Wat er gezegd en gedaan wordt op de raadrots mag niet doorverteld worden aan 1^{ste}, 2^e en 3^e jaars zonder grijze wolf. Aan **NIEMAND VERTELLEN** dus!

De volgende tekst moet je **kennen** en heb je nodig op de raadrots.

“Ik als 3^e jaars verdien de grijze wolf. Ik ben klaar om nestleider te worden en zal zorg dragen voor iedereen van mijn nest en ook daarbuiten. Ik help de leiding en kan gehoorzamen!”

De welpen die in aanmerking komen voor de grijze wolf worden op het belofte weekend of kamp aangesproken door de leiding en krijgen dan het uur en de plaats van de rotsraad. Je wordt stipt verwacht, ben je te laat dan kan je niet meer deelnemen!

