

Handleiding spelkwaliteit



Inhoudsopgave

Inleiding	4
1 Bijeenkomsten voor praktijkbegeleiders	5
1.1 Eerste bijeenkomst praktijkbegeleiders	5
1.1.1 Inleiding	5
1.1.2 Materiaal	5
1.1.3 Voorbereiding	6
1.1.4 Doel	6
1.1.5 Programma eerste bijeenkomst	6
1.1.6 Uitleg: 'Why' van Scouting en Scouting Academy	6
1.1.7 Uitleg: Doel project Spelkwaliteit	13
1.1.8 Uitleg: Wat is spelkwaliteit?	13
1.1.9 Uitleg: Alle elementen van spelkwaliteit op een rij	14
1.1.10 Uitleg: Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak	14
1.1.11 Uitleg: Regiospelen	22
1.1.12 Uitleg: Plenaire kort samenvatten welke vier onderwerpen aan bod zijn gekomen	23
1.2 Tweede bijeenkomst praktijkbegeleiders	24
1.2.1 Inleiding	24
1.2.2 Voorbereiding	24
1.2.3 Doel	24
1.2.4 Programma tweede bijeenkomst	24
1.2.5 Achtergrondinformatie behorende bij de vier werkvormen	24
1.2.6 Spel 1: De activiteitsgebieden	27
1.2.7 Spel 2: De leerzones	27
1.2.8 Spel 3: De participatieladder (toren van Pisa)	31
1.2.9 Spel 4: De Scoutingmethode	33
1.3 Derde bijeenkomst praktijkbegeleiders	35
1.3.1 Inleiding	35
1.3.2 Materiaal	35
1.3.3 Voorbereiding:	35
1.3.4 Doel	35
1.3.5 Programma	35
1.3.6 Uitleg: Kwaliteitstest	36
1.3.7 Uitleg: Stellingenspel Power up your game	36
1.3.8 Uitleg: Plan van aanpak	36
1.3.9 Achtergrondinformatie	36

1.4	Vierde bijeenkomst praktijkbegeleiders	40
1.4.1	Inleiding	40
1.4.2	Materiaal	40
1.4.3	Doel	40
1.4.4	Vorbereiding	40
1.4.5	Programma	40
1.4.6	Uitleg: Werkvorm progressiematrix	40
1.4.7	Uitleg: Inventarisatie doelen en reeds genomen acties	42
1.4.8	Uitleg: Evaluatie	42
1.4.9	Uitleg: Overleg praktijkcoaches	42
2	Bijeenkomst voor groepsbesturen	43
2.1	Inleiding	43
2.2	Materiaal	43
2.3	Vorbereiding	44
2.4	Doel	44
2.5	Programma	44
2.5.1	Uitleg: 'Why' van Scouting en Scouting Academy	44
2.5.2	Uitleg: Doel project Spelkwaliteit	51
2.5.3	Uitleg: Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak (hetzelfde spel als bij de eerste bijeenkomst voor praktijkbegeleiders)	52
2.5.4	Uitleg: Wat is spelkwaliteit?	61
2.5.5	Uitleg: Rondje vragen deelnemers	61
3	Bijeenkomst voor regiobestuur	62
3.1	Inleiding	62
3.2	Doel	62
3.3	Materiaal	62
3.4	Vorbereiding	62
3.5	Programma	63
3.5.1	Uitleg: Doel project Spelkwaliteit	63
3.5.2	Uitleg: Doel van de bijeenkomst	63
3.5.3	Uitleg: Samenvatten wat er tot nu toe in de bijeenkomsten in de regio is gebeurd	64
3.5.4	Uitleg: Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak (hetzelfde spel als bij de eerste bijeenkomst voor praktijkbegeleiders)	64
3.5.5	Uitleg: Werkvorm organisatieopstelling	73
3.5.6	Uitleg: Afronden	75

Inleiding

Kwalitatief goed Scoutingspel daagt meiden en jongens uit zich persoonlijk te ontwikkelen. Dát is waar we ons binnen Scouting voor inzetten. De afgelopen jaren zijn er veel ontwikkelingen op het gebied van Spel en Scouting Academy, zoals het nieuwe spelaanbod en de functie van praktijkbegeleider. Vernieuwingen kosten tijd om je eigen te maken. Om groepen en regio's hierbij te ondersteunen, is de methodiek Spelkwaliteit ontwikkeld.

In deze methodiek gaan regio's en groepen met elkaar aan de slag om vrijwilligers bewust te maken van de kwaliteit van het spel en hun eigen rol daarbij. Waarom regio's en groepen? Omdat de kwaliteit van het spelaanbod zichtbaar is in de programma's van de speltakken en de praktijkbegeleider hier een belangrijke rol in speelt. De praktijkbegeleider stimuleert namelijk leidingteams om met elkaar in gesprek te gaan over de kwaliteit van het spel en de mogelijkheid om je hier als team en als persoon verder in te ontwikkelen. De regio's ondersteunen de praktijkbegeleiders, zowel op hoe ze de ontwikkeling van leiding kunnen stimuleren als op hoe ze de kwaliteit van het spelaanbod kunnen bespreken.

Regio's kunnen meedoen aan het project Spelkwaliteit waarin de methodiek wordt uitgevoerd. Binnen het project vindt er ondersteuning vanuit het landelijke niveau plaats, waardoor de regio na het project in staat is de methodiek zelf uit te voeren bij groepen die niet mee hebben gedaan met het project.

In deze handleiding wordt de methodiek van het project beschreven. Naast de handleiding is er nog een toolbox met daarin alle materialen die bij de diverse werkvormen van de methodiek gebruikt worden.

Veel plezier namens Spel en Scouting Academy!

1 Bijeenkomsten voor praktijkbegeleiders

Zoals in de inleiding genoemd, is het bewaken van de spelkwaliteit één van de taken van de praktijkbegeleider. Landelijk blijkt dat praktijkbegeleiders vaak óf net begonnen zijn óf druk zijn met het hele kwalificatietraject van de leidinggevendenden in hun groep. Daarbij komt dat veel praktijkbegeleiders ook onvoldoende kennis hebben van de spelvisie en -methode. Veel praktijkbegeleiders zijn nog niet toegekomen aan de taak rond spelkwaliteit.

In de methodiek Spelkwaliteit zijn vier bijeenkomsten voor praktijkbegeleiders opgenomen. Tijdens deze bijeenkomsten krijgen praktijkbegeleiders een stukje theorie aangeboden over de spelvisie en -methode en krijgen ze handvatten om met hun leidingteams in gesprek te gaan over de kwaliteit van het spel.

1.1 Eerste bijeenkomst praktijkbegeleiders

1.1.1 Inleiding

Tijdens deze bijeenkomst wordt aan de praktijkbegeleiders uitgelegd wat het doel van het project is, wat het belang van spelkwaliteit is in relatie met de positionering (gebaseerd op de missie) en visie van Scouting, en er wordt meer verteld over de positionering en visie zelf.

We gaan dieper in op de spelvisie door middel van een werkvorm en sluiten af door kort wat over het doel van de regiospelen te vertellen en waarom het wenselijk is voor speltakken om aan deze regiospelen mee te doen.

De bijeenkomst bevat veel theorie, maar door gebruik van diverse presentatiemiddelen en actieve werkvormen wordt er voor afwisseling gezorgd.

1.1.2 Materiaal

- Beamer.
- Scherm.
- Verlengsnoer.
- Filmpje Golden circle (te vinden in de PowerPoint-presentatie, door te zoeken op YouTube naar Golden circle Simon Sinek, of door de QR-code hiernaast te scannen).
- Filmpje Watch out for the scouts (dit is een TEDx-talk, zoek op YouTube naar Watch out for the scouts, of scan de QR-code hiernaast).
- Flip-over (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is de flip-over niet nodig).
- Flip-overpapier (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is flip-overpapier niet nodig).
- PowerPoint-presentatie 'Why'.
- Schildersplakband (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is schildersplakband niet nodig).
- Dikke stiften in meerdere kleuren (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, zijn deze stiften niet nodig).
- Spel doorlopende leerlijn.
- Kompassen van alle speltakken.
- Kopieën Spiekbrieftje Spel en infographic doorlopende leerlijn (om uit te delen).
- Werkvorm spelaanbod.
- Dorp Hotsjietonia op A3-formaat.
- Junglekaart op A3-formaat.
- Map met insignes en badges.
- Toolkit praktijkbegeleider.
- Module spelvisie en spelaanbod (module 1a en 1b).



1.1.3 Voorbereiding

- Zet de beamer en het scherm klaar met een laptop en de filmpjes (en eventueel de PowerPoint-presentatie).
- Leg de materialen naast je toolbox, zodat je ze makkelijk kan pakken.
- Zet de flip-over klaar of hang flaps aan de muur. Als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is de flip-over niet nodig.
- Indeling ruimte: het is belangrijk dat iedereen naar het scherm kan kijken. Je hebt een ruimte nodig waar je in een lijn kunt gaan staan en je kunt gebruik maken van tafels. Per groepje van drie deelnemers moet er namelijk een puzzel gemaakt worden, dus dan is een tafel handig. Aan een grote tafel kunnen wellicht meerdere groepjes zitten.

1.1.4 Doel

- De praktijkbegeleider kent de positionering en visie van Scouting.
- De praktijkbegeleider weet wat spelkwaliteit inhoudt.
- De praktijkbegeleider kent de spelvisie en de spelmethode van Scouting.
- De praktijkbegeleider kan de spelvisie en de spelmethode uitleggen aan anderen.

1.1.5 Programma eerste bijeenkomst

19:00 Voorbereiden.

19:45 Welkom heten, kort kennismakingsrondje.

19:50 Uitleg programma van de bijeenkomst.

19:55 'Why' van Scouting en Scouting Academy (zie 1.1.6).

20:20 Doel project Spelkwaliteit toelichten (zie 1.1.7).

20:25 Wat is spelkwaliteit (zie 1.1.8)?

20:30 Korte pauze.

20:40 Alle elementen van spelkwaliteit op rij (zie 1.1.9).

20:50 Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak (zie 1.1.10).

21:35 Regiospelen (zie 1.1.11).

21:40 Plenaire kort samenvatten welke vier onderwerpen aan bod zijn gekomen (zie 1.1.12).

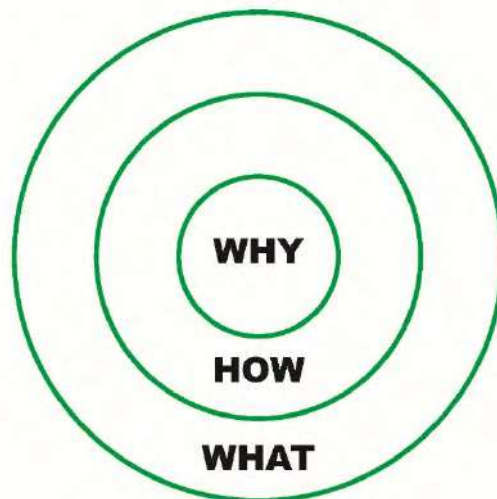
21:50 Afsluiten en vooruit kijken naar de tweede bijeenkomst.

22:00 Einde.

De **vetgedrukte** programmaonderdelen worden hierna uitgelegd.

1.1.6 Uitleg: 'Why' van Scouting en Scouting Academy

1. Als eerste laat je het filmpje over de Golden circle zien. Als je met de PowerPoint-presentatie werkt, zit het filmpje hier direct in. Hierin wordt uitgelegd dat het belangrijk is dat je het doel van je organisatie weet en daarmee anderen kan enthousiasmeren en motiveren om jouw product te kopen. In ons geval is dat weten wat het doel van Scouting is en hoe je ouders en meiden en jongens kan motiveren om lid te worden van Scouting. Het product is het Scoutingprogramma.
Nadat je het filmpje hebt laten zien, zet je het klepje op de beamer als je wilt werken met de flip-over. Als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, kun je de beamer aan laten.
2. Als je met de flip-over werkt: je pakt de flip-over en tekent drie cirkels op je papier (zie afbeelding hierna) en schrijft de drie kernwoorden op de cirkel: WHY in het midden, HOW op de tweede cirkel en WHAT op de derde (de buitenste) cirkel.

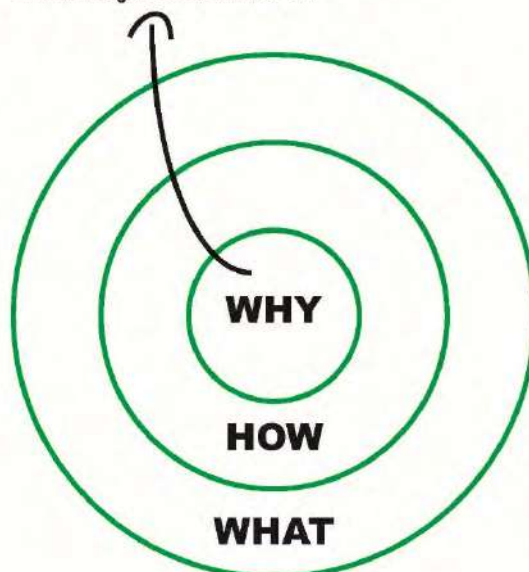


Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: start de diavoorstelling en ga naar slide 3.

3. Vraag nu aan de groep of zij de WHY van Scouting kennen.

WHY: Scouting levert een bijdrage aan de persoonlijke ontwikkeling van meiden en jongens door middel van het aanbieden van uitdagende activiteiten (zie afbeelding hieronder).

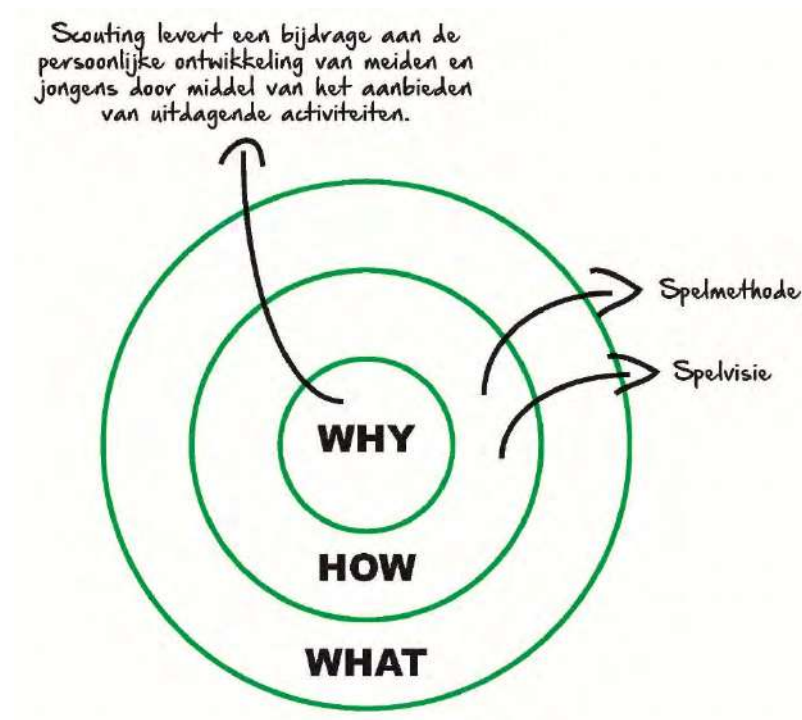
Scouting levert een bijdrage aan de persoonlijke ontwikkeling van meiden en jongens door middel van het aanbieden van uitdagende activiteiten.



Als je met de flip-over werkt: schrijf de WHY op.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 4.

4. Vervolgens ga je naar de HOW. Hoe doen we dat dan, hoe leveren wij die bijdrage en hoe maken wij ons Scoutingspel uitdagend zodat het die bijdrage kan leveren?
HOW: door de spelvisie en spelmethode (zie afbeelding hieronder).



Als je met de flip-over werkt: schrijf de HOW op.

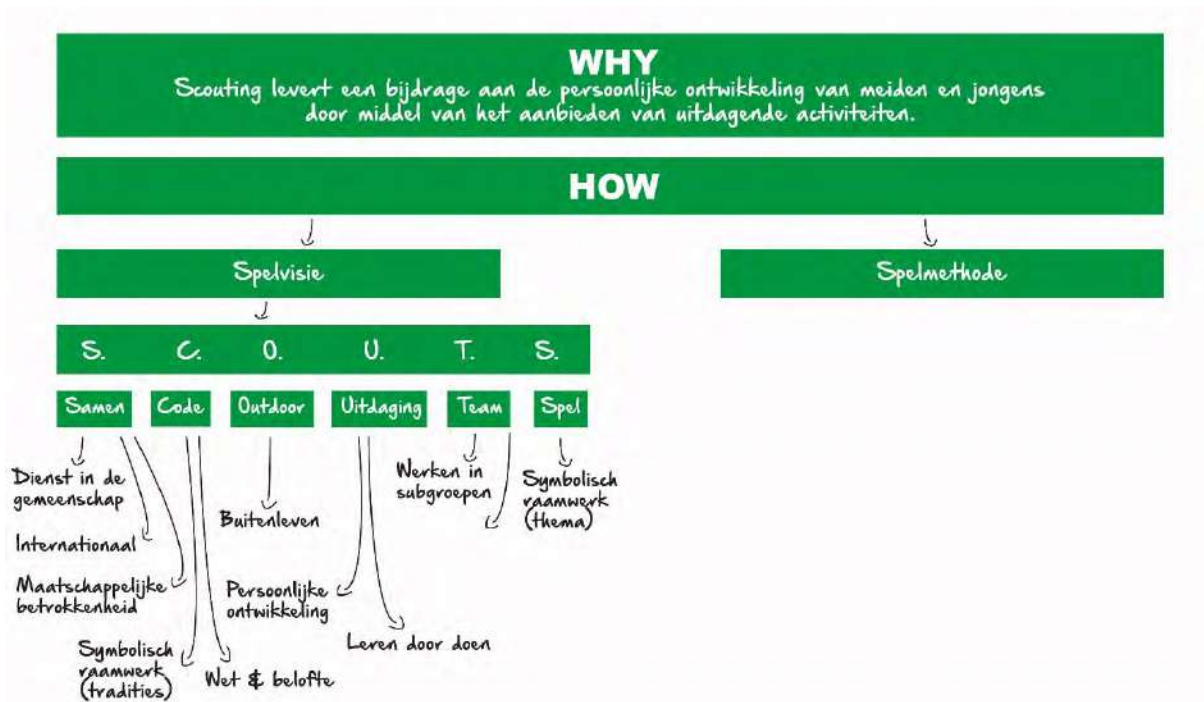
Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 5.

5. Als je met de flip-over werkt: maak nu een uitstapje naar een andere flap en schrijf hier de woorden 'spelvisie' en 'spelmethode' op (zie afbeelding hieronder).



Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 6.

Vraag aan de groep wat de spelvisie van Scouting is? De spelvisie = S.C.O.U.T.S.
 Vraag aan de groep waar de letters voor staan?
Samen Code Outdoor Uitdaging Team Spel (zie afbeelding hieronder).



De spelvisie wordt straks verder verduidelijkt.

Als je met de flip-over werkt: schrijf de onderdelen van de spelvisie SCOUTS op en schrijf de acht onderdelen van de Scoutingmethode bij het bijbehorende element uit de spelvisie SCOUTS (het onderdeel symbolisch raamwerk past bij twee elementen en het onderdeel internationaal is door Scouting Nederland extra toegevoegd).

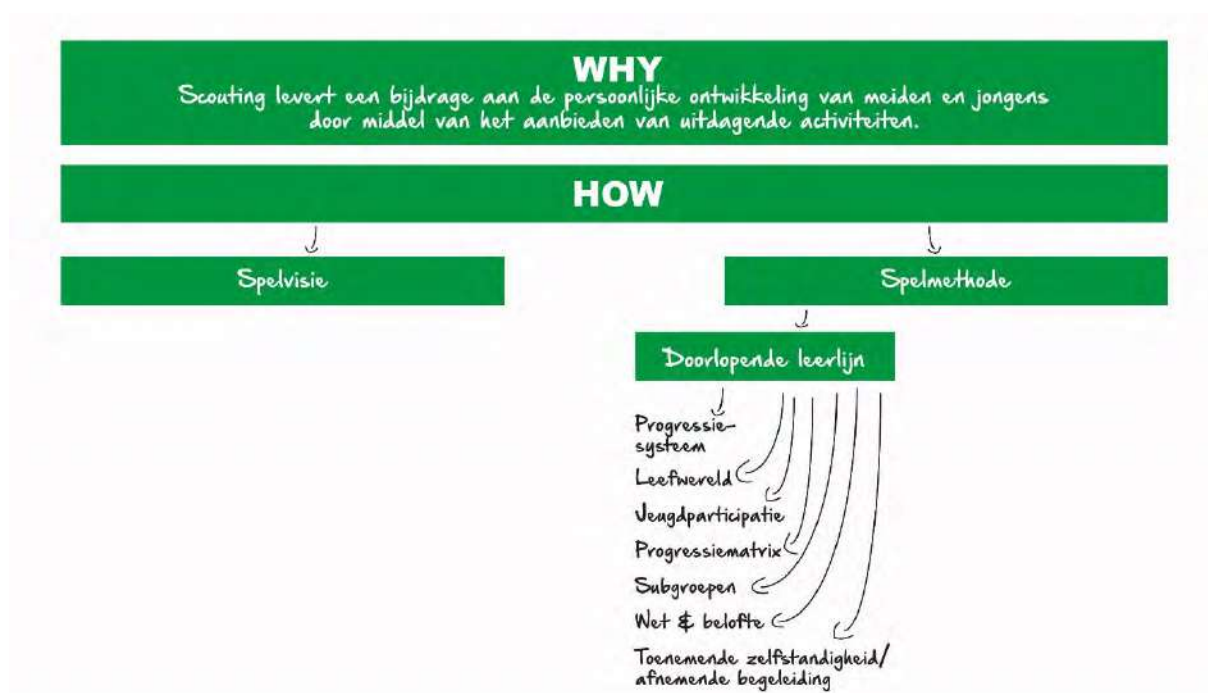
Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 7.

Vraag aan de groep wat de spelmethode is?

De spelmethode is de manier waarop we de spelvisie uitvoeren en vormgeven. Dit doen we met behulp van de doorlopende leerlijn en de activiteitengebieden.

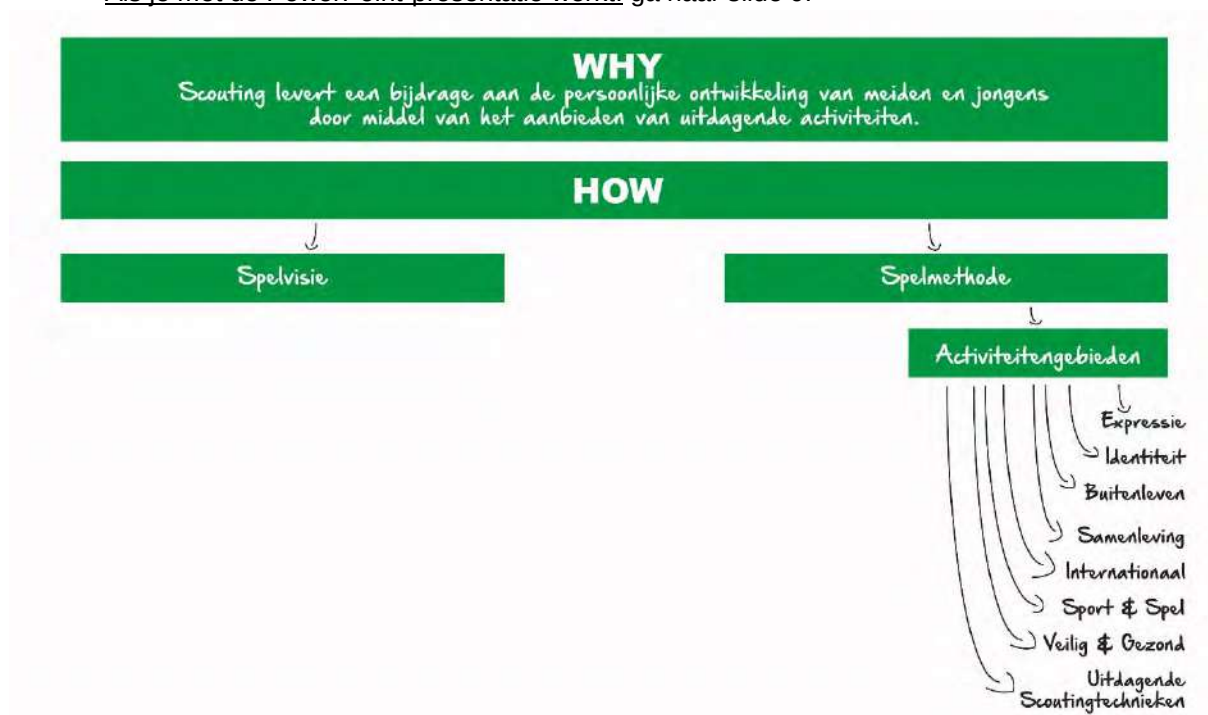
Als je met de flip-over werkt: schrijf onder de spelmethode de doorlopende leerlijn en som daaronder de onderdelen van de doorlopende leerlijn op.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 8.

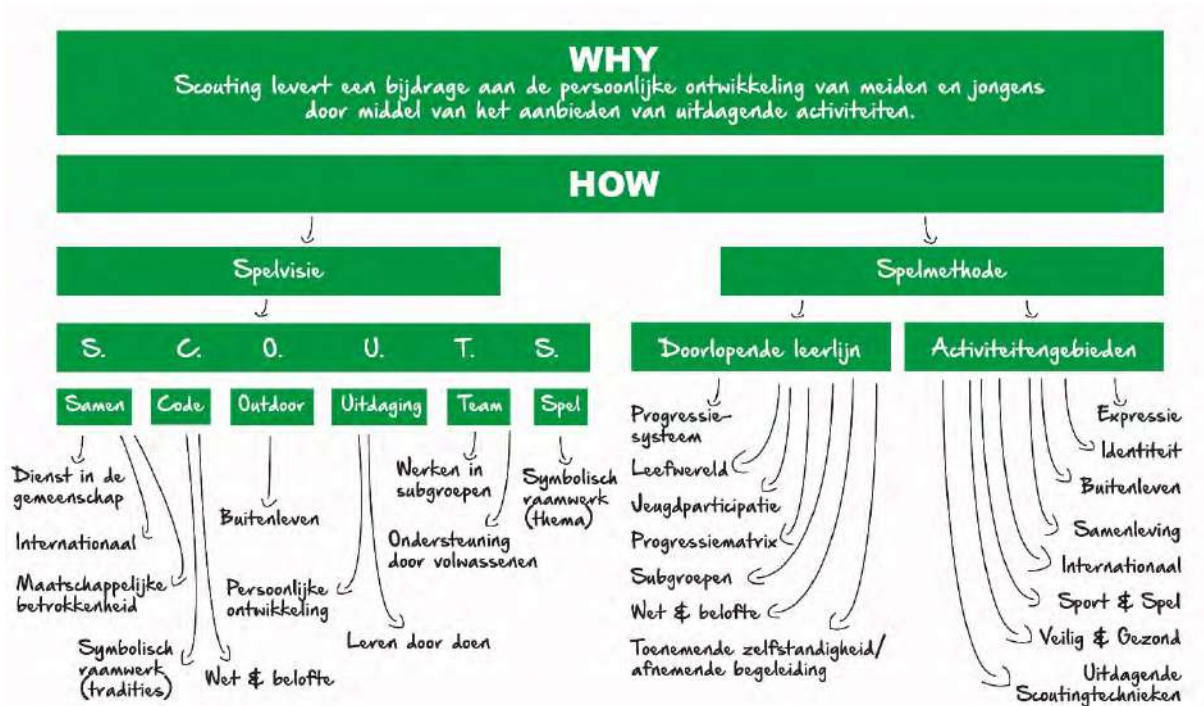


Als je met de flip-over werkt: schrijf naast de doorlopende leerlijn het woord 'activiteitengebieden' en som daaronder acht activiteitengebieden op.

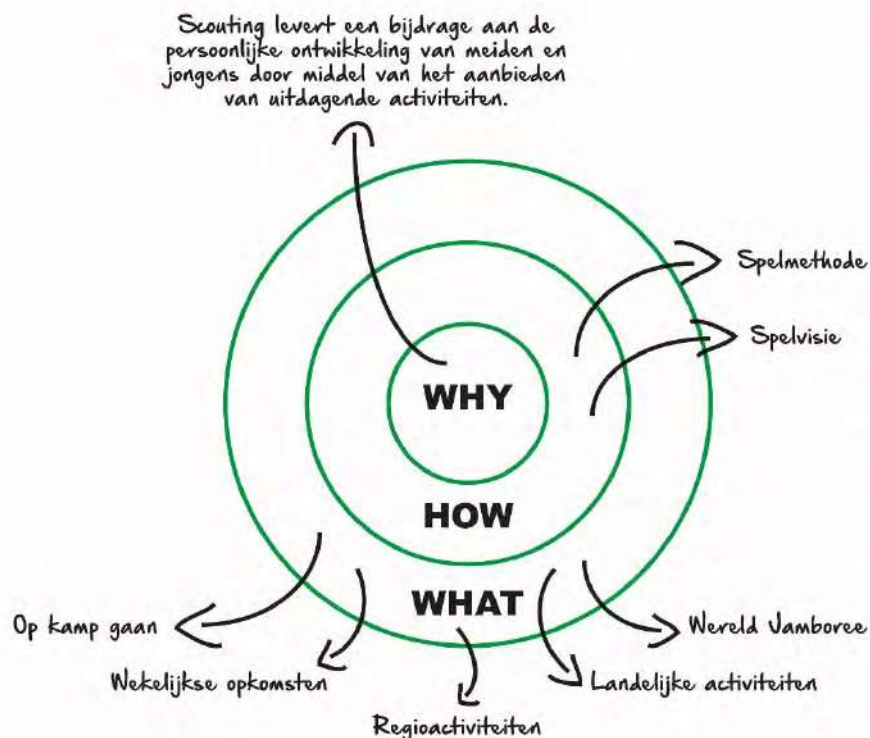
Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 9.

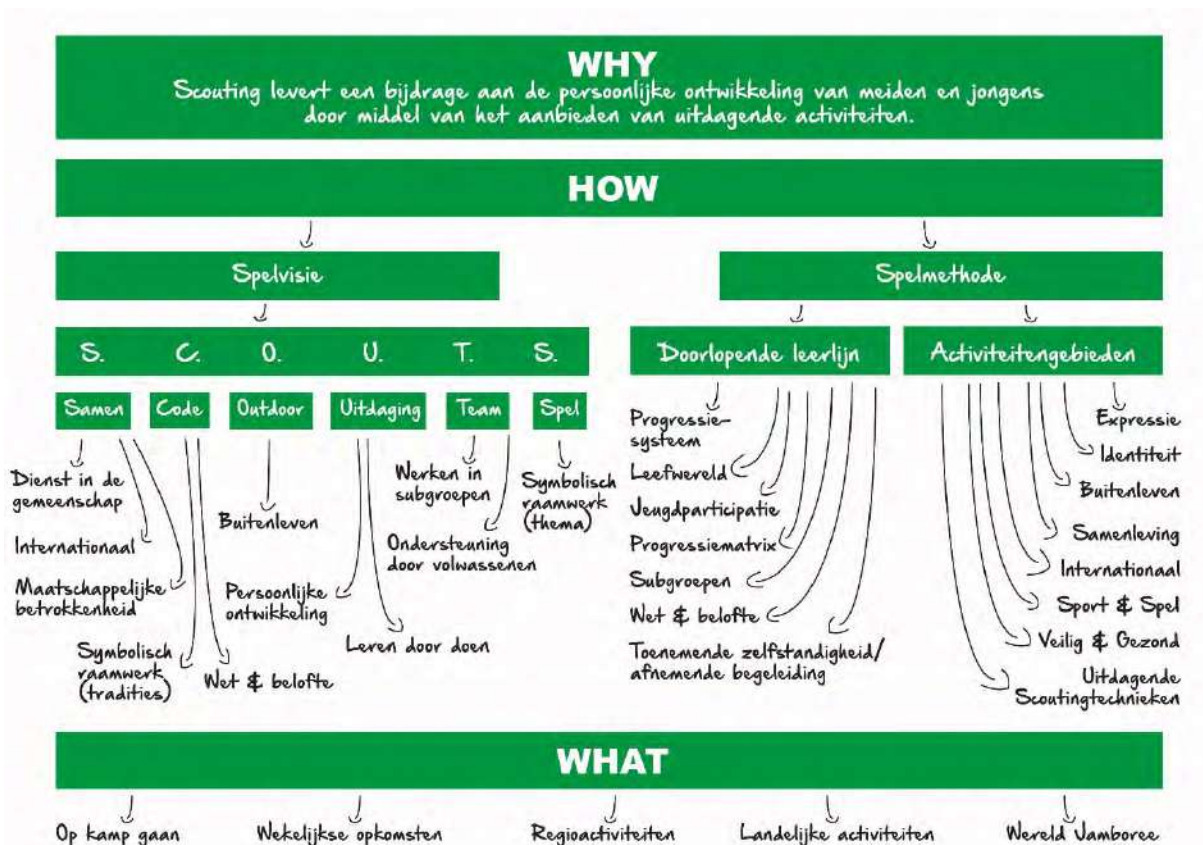


Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 10 om het gehele plaatje te laten zien.



6. Vervolgens ga je naar de WHAT: wat doen we dan om de spelvisie en spelmethode uit te voeren? We hebben het Scoutingprogramma: we gaan op kamp, er zijn wekelijks opkomsten, we doen regioactiviteiten, landelijke activiteiten en we gaan naar de Wereld Jamboree. (zie afbeeldingen hieronder).





Als je met de flip-over werkt: schrijf de WHAT en de bijbehorende onderdelen op de flap.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 11 en daarna naar 12.

7. Speel nu het volgende filmpje af: Watch out for the scouts. Speel dit filmpje tot 7:00 minuten, je mag het natuurlijk ook helemaal kijken.

Vraag aan de groep wat de HOW is van de dame in kwestie, waarom is zij een scout?

Antwoord: To make these children awesome adults.

8. Als je met de flip-over werkt: zet de beamer uit en ga weer terug naar de flap.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 14.

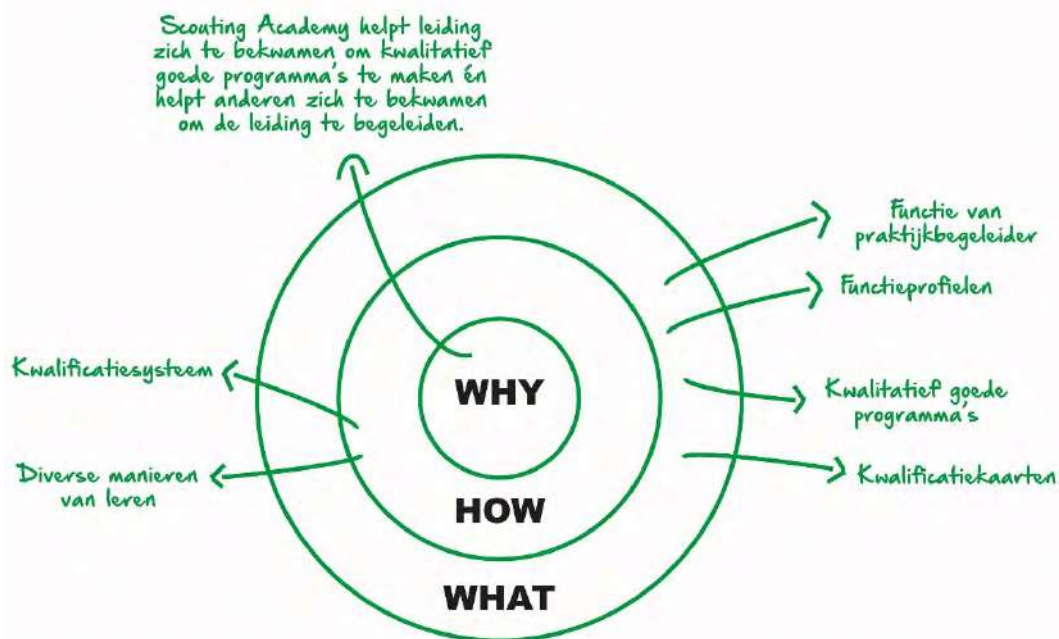
9. Op de flap maak je een uitstapje bij de WHY (zie de afbeelding op de volgende pagina).

Scouting Academy is één van de randvoorwaarden om de WHY van Scouting goed te kunnen vormgeven.

WHY van Scouting Academy: Scouting Academy helpt leiding zich te bekwamen om kwalitatief goede programma's te maken én helpt anderen zich te bekwamen om de leiding te begeleiden.

HOW: hoe doet Scouting Academy dit dan? Binnen Scouting Academy zijn er functieprofielen met kwalificatiekaarten die inzichtelijk maken wat er voor nodig is om uiteindelijk kwalitatief goede programma's neer te zetten. Ook is binnen Scouting Academy de functie van praktijkbegeleider ontstaan, die leiding uitdaagt gekwalificeerd te raken. Een andere taak van de praktijkbegeleider is het bewaken van de spelkwaliteit.

WHAT: wat heeft Scouting Academy dan? Er is een kwalificatiesysteem met deelkwalificaties ontwikkeld en er zijn diverse manieren van leren van theorie en praktijk.



Als je met de flip-over werkt: schrijf al deze zaken op de flap erbij.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 15.

1.1.7 Uitleg: Doel project Spelkwaliteit

Binnen Spel en Scouting Academy zijn er de laatste tijd veel ontwikkelingen. Zo is de functie praktijkbegeleider erbij gekomen en is er één en ander veranderd op het gebied van de spelmethode. In de gesprekken met de regio's en vrijwilligers (bijvoorbeeld leiding) is te merken dat zij niet al deze ontwikkelingen meegekregen hebben.

In deze methodiek gaan regio's en groepen met elkaar aan de slag om mensen bewust te maken van de kwaliteit van het spel en hun eigen rol daarbij. Waarom regio's en groepen? Omdat de kwaliteit van het spelaanbod zichtbaar is in de programma's van de speltakken en de praktijkbegeleider hier een belangrijke rol in speelt.

De praktijkbegeleider stimuleert namelijk leidingteams om met elkaar in gesprek te gaan over de kwaliteit van het spel en de mogelijkheid om je hier als team en als persoon verder in te ontwikkelen. De regio's ondersteunen de praktijkbegeleiders, zowel op hoe ze de ontwikkeling van leiding kunnen stimuleren als op hoe ze de kwaliteit van het spelaanbod kunnen bespreken.

1.1.8 Uitleg: Wat is spelkwaliteit?

Oefening: vraag eerst aan de groep wat zij nu van de spelkwaliteit vinden. Laat ze dit doen door bijvoorbeeld in de ruimte te gaan staan (ruimte zonder tafels ertussen). Maak een denkbeeldige lijn met aan de ene kant het cijfer 0 en aan de andere kant het cijfer 10.

Vraag nu de praktijkbegeleiders om op de lijn te gaan staan op het cijfer dat zij nu zouden geven als het gaat om de spelkwaliteit in de groep. Laat ze hun keuze kort toelichten.

Spelkwaliteit is het totaal van de spelvisie en de spelmethode en hoe deze in de groep worden gebruikt. De kwaliteit is top als je de spelvisie en alle elementen van de spelmethode gebruikt in de programma's, zowel de wekelijkse opkomsten als de kampen.

De kwaliteit in groepen is zeer divers, dat zagen we net ook op de lijn. Zelfs binnen een groep kan er in speltakken al verschil in kwaliteit van het spel zitten.

Het is belangrijk dat iedereen in dit project voor zich met zijn of haar eigen kwaliteit bezig kan gaan en dat iedereen zich realiseert dat uiteindelijk de hele groep zich bewust moet zijn van de huidige

kwaliteit van het spel. Je hebt namelijk alle speltakken nodig om de kwaliteit op een hoger niveau te krijgen.

1.1.9 Uitleg: Alle elementen van spelkwaliteit op een rij

Om door de bomen het bos nog te kunnen zien, zetten we alles even op een rij:

Schrijf het volgende op de flap of verwijst naar de flaps die er nog hangen (je kunt ze er ook bij pakken om ze duidelijk te kunnen laten zien):

- Spelvisie SCOUTS
- Scoutingmethode
- Activiteitsgebieden
- Doorlopende leerlijn
- Spelaanbod: de methodische aanpak per speltak. Denk ook aan het thema bij bevers en welpen, het ploegensysteem bij scouts, het afdelingsbestuur bij explorers en bijbehorende hulpmiddelen waarin dit tot uiting komt, zoals boeken, insignes en badges.

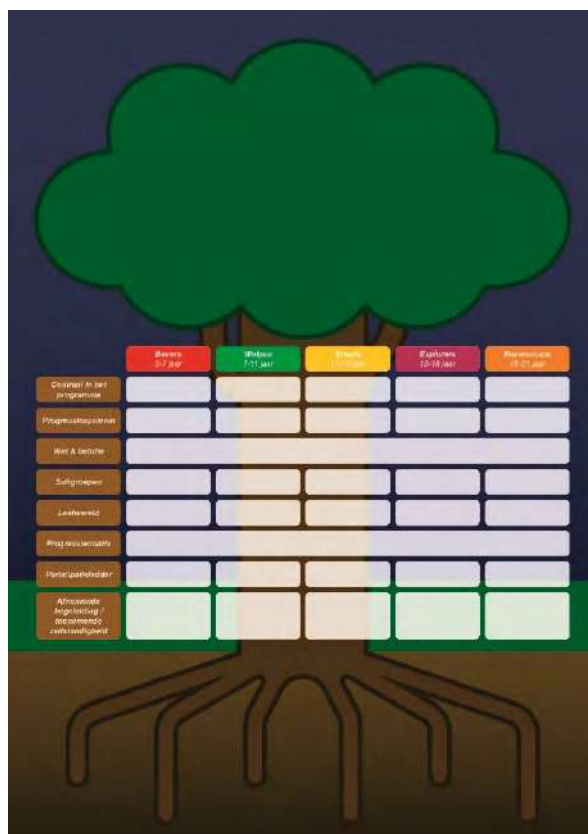
1.1.10 Uitleg: Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak

Op de tweede bijeenkomst gaan we in op de spelvisie, de doorlopende leerlijn en de activiteitsgebieden. Nu nemen we het spelaanbod en de kernpunten per speltak onder de loep. De kompassen zijn hier een handig hulpmiddel bij. Leg deze op tafel. Elke praktijkbegeleider zou eigenlijk een set van de kompassen moeten hebben, bij voorkeur heeft elke speltak ook zijn eigen kompas. Dit is misschien een verkooppraatje en soms kan je dit met wat humor ook net zo goed zo uitleggen, ze zijn er tenslotte voor gemaakt om leiding te helpen.

In de toolbox vind je de werkvorm die hier bij hoort. Leg eerst de 'spelregels' uit: wat gaan we doen? Per twee deelnemers deel je het spel uit. Laat de deelnemers het spel vijftien minuten spelen. Nadat het spel gespeeld is, ga je het plenair nabespreken. Doe dit stap voor stap. De deelnemers kunnen zelf meekijken of zij het goed hebben gedaan en vragen stellen.

De werkvorm is een soort puzzel rond het middenstuk van het Spiekbriefje Spel (zie afbeelding hiernaast).

Je ziet dat bij het Spiekbriefje Spel de activiteitsgebieden en de visie eraf gehaald zijn. Het hele middendeel is qua tekst leeg, maar de vakjes staan er nog wel. De tekst staat nu op kaartjes. Pak de kaartjes erbij. Per duo is er een set kaartjes en een Spiekbriefje Spel nodig. De bedoeling is dat je de deelnemers de tijd geeft om zelf de kaartjes neer te leggen zoals zij denken dat het hoort. Nadat iedereen zijn of haar kaartjes heeft verdeeld over de vakjes op het Spiekbriefje Spel, ga je dit bespreken. Iedereen kan zelf bijhouden (eventueel op een blaadje of andere manier) welke kaartjes hij of zij goed had liggen. Deel hierna de originele spiekbriefjes uit. Bespreek alleen het middenstuk, leg niets over de activiteitsgebieden en de spelvisie uit! Die komen namelijk in de tweede bijeenkomst aan bod. Bekijk ook de *Toolkit praktijkbegeleider* (groene tabblad, pagina 2). Hierna wordt per rij



(horizontaal) uitleg gegeven over deze rij, zodat je weet wat je erover kunt vertellen.

1.1.10.1 Rij 1: Centraal in het programma



Laat hier bij de **bevers** de plaat van het dorp Hotsjietonia zien. Hopelijk is deze voor iedereen bekend. Vertel dat de bevers (zie achtergrondinformatie) via het dorp kennis maken met verschillende (Scouting)vaardigheden. In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden.

De activiteitengebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitengebied(en). Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitengebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter met elk figuur naar elk activiteitengebied toe.

De **welpen**: laat hier de plaat van de jungle zien. Welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevendenden voor ze bedenkt en uitvoert.

De dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren. De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan.

Bij de **scouts** is er geen thema meer, wel hebben ze een thema voor een programma of een kamp. Bij de scouts ligt de nadruk op ploegen. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren. Scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept.

Explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 16 explorers, aangevuld met 2 begeleiders.

Het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandelijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor. Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur.

Roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken welke keuze je als roverscout bij de Partenza maakt, waarmee aan het einde van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten. Eigen uitdaging zoeken dus.

Een stam bestaat uit 6 tot 16 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur.

Met de Partenza (eindceremonie) komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap: de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te

zetten. Om aan de eindceremonie deel te kunnen nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria. Deze criteria kun je vinden in de *Roverscoutsgids*.

Achtergrondinformatie uitleg spelthema

Lees vooral ook de *Module spelvisie en spelaanbod*, een deel van de achtergrondinformatie die hier staat, komt daar uit.

Het thema van de bevers sluit goed aan bij de leeftijdsgroep waarvoor het is bedoeld en het verhaal heeft een duidelijke samenhang van begin tot eind. De bevers maken via het dorp Hotsjietonia kennis met verschillende (Scouting)vaardigheden. Bij de welpen wordt het thema op een andere manier ingezet en leren de welpen samenwerken en ze leren de basis van de technieken. Deze technieken worden bij de scouts verder uitgediept. Bij de scouts begint ook het proces om verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen leerproces en het nemen van beslissingen voor de ploeg. Daar gaat een jeugdlid bij de explorers mee verder. De roverscouts doen alles helemaal zelf en een jeugdlid is in die speltak zelf overal verantwoordelijk voor.

Bevers

- Kernpunten programma: bevers spelen het Scoutingspel in het dorp Hotsjietonia. Net als Stuiters beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de wereld om hen heen ontdekken. Bevers maken door het doen van een programma van meerdere weken kennis met het 'verdienen' van een beverbadge, de voorloper van het insigne. Meedoen en samen spelen, zijn hierbij het belangrijkste. Leidinggevers kijken en luisteren goed naar de bevers en stemmen daar het programma op af.
- Structuur in de speltak: bevers zijn jongens en meisjes tussen de 5 en 7 jaar, wat overeenkomt met groep 2 en 3 van de basisschool. Bevers spelen in een kolonie van 6 tot 20 bevers. Per kolonie zijn 2 tot 5 leidinggevers aanwezig.
- Thema: bevers spelen in een thema. Een thema is een fantasiewereld waarin bevers kunnen spelen en leren. Het prikkelt hun fantasie en zorgt ervoor dat ze zich meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Bevers hebben de leeftijd waarop ze de wereld om hen heen beter leren begrijpen door gebruik te maken van symbolen en beelden dan door te praten over ideeën en concepten. Door gebruik te maken van een thema kun je de bevers dus op een speelse manier belangrijke normen en waarden bijbrengen. Ditzelfde geldt voor welpen, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.
- Locatie: in het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitsgebieden. De activiteitsgebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitsgebied(en), daar woont het figuur meestal ook. Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitsgebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter wel met elk figuur naar elk activiteitsgebied toe.

Welpen

- Kernpunten programma: welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitsgebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevers voor ze bedenkt en uitvoert.
- Structuur in de speltak: welpen zijn jongens en meisjes tussen de 7 en 11 jaar, wat overeenkomt met groep 4 tot en met 7 van de basisschool. Een groep welpen noem je een

horde. Een horde bestaat uit ongeveer 16 tot 30 welpen en is verdeeld in vaste subgroepjes die nesten worden genoemd. In een horde zijn 2 tot 5 leidinggevendenden aanwezig.

- Thema: een thema is een fantasiewereld waarin welpen kunnen spelen en leren. Het thema biedt leiding structuur en geeft welpen tevens de ruimte om hun eigen fantasie te gebruiken. Het thema sluit goed aan bij de beleavingswereld van de welpen. Ditzelfde geldt voor bevers, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.
- Spelfiguren: de dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren.
- Locatie: de activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle, deze plek vergroot de herkenbaarheid voor de welpen.

Scouts

- Kernpunten programma: scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept. Door het uitvoeren van challenges worden insignes verzameld. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren.
- Structuur in de speltak: scouts zijn jongens en meiden tussen de 11 en 15 jaar oud, wat overeenkomt met groep 8 van de basisschool tot en met klas 3 van de middelbare school. Een groep scouts noem je een troep. Een troep bestaat uit ongeveer 16 tot 35 scouts. De scouts werken nauw samen in ploegen van 5 tot 7 scouts, met een ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL). In een troep zijn 2 tot 5 leidinggevendenden aanwezig.
- Thema: waar bevers en welpen baat hebben bij een fantasiewereld om de wereld om hen heen te leren begrijpen, hebben scouts de leeftijd bereikt waarop ze (cognitief) prima in staat zijn om ideeën en concepten te begrijpen. Bij de scouts wordt geen spelthema gebruikt, maar kan wel worden gewerkt met thema's tijdens bijvoorbeeld een kamp.

Explorers

- Kernpunten programma: het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met de uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor. Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur. Door middel van de kwaliteitstest kan de afdeling zelf haar ontwikkeling meten en afzetten tegen de rest van het land.
- Structuur in de speltak: explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 20 explorers, aangevuld met 2 tot 3 begeleiders.

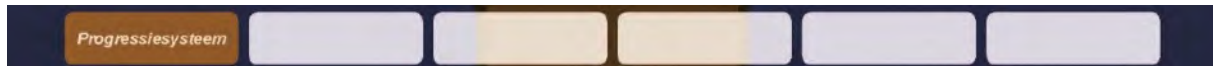
Roverscouts

- Kernpunten programma: roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen op een afstandje adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken wat een roverscout wil doen wanneer aan het eind van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten.
- Structuur in de speltak: roverscouts zijn jongens en meiden tussen de 18 en 21 jaar oud, wat betekent dat geen van de jeugdleden meer op de middelbare school zit, maar dat alle leden al begonnen zijn met een vervolgopleiding. Dit kan uiteenlopen van mbo tot universiteit. Een

stam bestaat uit 6 tot 20 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur. Een stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur door middel van een stambestuur.

- Partenza: met de Partenza (eindceremonie) komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap; de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria.

1.1.10.2 Rij 2: Progressiesysteem



Dit deel gaat over de badges en insignes. Gebruik hierbij de map met alle badges en insignes om te laten zien.

Vertel per speltak de belangrijkste zaken over de badges en insignes. Lees hiervoor de achtergrondinformatie hieronder.

Insignes en badges zijn er ook om kinderen en jongeren te motiveren. Ze vormen, naast dat ze de ontwikkeling bevorderen ook een beloningssysteem. Iedereen vindt het leuk om wat te krijgen als hij of zij ergens wat voor gedaan heeft.

Achtergrondinformatie uitleg badges, insignes en awards

Lees vooral ook de Module spelvisie en spelaanbod om meer te weten te komen over dit onderwerp. Het progressiesysteem is het geheel aan insignes voor alle speltakken:

- Voor bevers zijn er beverbades. Aan de beverbades zijn nog geen eisen verbonden. Ze zijn gekoppeld aan een themafiguur. Je kunt ze behalen door mee te doen aan activiteiten die passen bij het themafiguur.
- Voor de welpen zijn er insignes om in de breedte kennis te maken met de verschillende activiteitengebieden. Elk insigne heeft drie niveaus, zodat ieder kind op zijn of haar eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft. Voor de oudste welpen zijn er nog zes extra insignes, ter voorbereiding op de scouts.
- De leeftijdsgroep scouts is in het bijzonder de leeftijdsgroep waarin het aanleren van allerlei technieken en vaardigheden centraal staat. De periode bij de scouts bestaat uit drie fasen, waarin telkens insignes behaald kunnen worden:
 - o Basisfase: in deze fase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om goed, veilig en verantwoord mee te kunnen doen met de activiteiten van deze speltak.
 - o Verdiepingsfase: tijdens deze fase leren ze alles wat een scout minimaal moet kunnen en kennen binnen een activiteitengebied.
 - o Specialisatiefase: in de specialisatiefase kunnen scouts zich specialiseren in één of meerdere onderwerpen waarvoor een specialisatie-insigne te behalen is. In de eerste twee fasen was het belangrijk dat alle scouts dezelfde kennis en vaardigheden opdeden, maar in deze fase is het juist de bedoeling dat scouts zich individueel richten op een onderwerp. De specialisatiefase draait niet alleen om specialisatie in een onderwerp, maar ook om het positief bijdragen aan het programma, leiderschap en zelf organiseren.
- Explorers: om zichzelf uit te dagen, kiest elke explorer een uitdaging om een langere tijd mee bezig te zijn. Daar kan een insigne mee worden behaald. Ieder activiteitengebied heeft zijn eigen insigne. Wanneer een explorer een insigne wil behalen, wordt samen met de afdeling of begeleiding een project gekozen. Dit project wordt uitgevoerd door de betreffende explorer en de explorer laat aan anderen zien wat er gedaan en geleerd is. De inhoud van het project mag de explorer helemaal zelf bedenken, zolang er maar voldoende uitdaging in zit. Een insigne

wordt afgerond met een presentatie: iets waarmee je laat zien wat je geleerd hebt. Waterexplorers kunnen naast de insignes ook nog de kwalificaties Zeilen Kielboot III (MBL Z1) en Roeien III (MBL Roeien) halen. Daarnaast kunnen explorers jaarbadges krijgen door het hele jaar actief betrokken te zijn bij de afdeling.

- Roverscouts: de laatste periode als jeugdlid staat in het teken van twee dingen: wat wil je nog uit Scouting halen als jeugdlid en wat ga je doen in de toekomst? Ook dit programma is in fases verdeeld. Tijdens de eerste fase (Proloog) kiest een roverscout drie uitdagingen om mee aan de slag te gaan, in de tweede fase (Traject) wordt gewerkt aan de eigen uitdagingen en de derde fase (Epiloog) is de afronding. Ten slotte vindt de eindceremonie plaats, is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek).

Voor scouts, explorers en roverscouts die iets extra's willen doen, zijn er vier verschillende **awards** per speltak: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de International Award. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. De awards zijn ofwel externe awards (The International Award For Young People) ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden en dat drie van de awards (Nature Award, Europe Award en Development Award) met de speltak gedaan kunnen worden.

1.1.10.3 Rij 3: Wet & belofte



De wet en belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.

Er zit een opbouw in de tekst van de wet en belofte, passend bij de leeftijdsgroep.

Bevers: de bevers hebben een beverwet. Dit om de bevers wel alvast een idee te geven wat er van ze verwacht wordt.

1.1.10.4 Rij 4: Subgroepen



Bevers spelen in één groep. Er zijn geen vaste subgroepjes, wel worden subgroepjes gebruikt voor het doen van bepaalde activiteiten. Bevers leren samen te spelen en het gebruik van wisselende subgroepjes sluit daar beter bij aan.

Welpen hebben subgroepen die we nesten noemen. Dit past bij het thema. Een nest bestaat uit ongeveer 6 tot 8 welpen van verschillende leeftijden. Voor waterwerkgroepen kan het een idee zijn de nesten te beperken tot 4 personen wanneer de vaarmiddelen beperkend zijn qua capaciteit. Bij andere activiteiten kun je dan 2 nesten samenvoegen, wat een grootte van 8 welpen geeft.

Elk nest heeft een gids en een helper. De gids wordt ondersteund door een helper. Die neemt de taken van de gids over bij zijn of haar afwezigheid en helpt de gids bij het uitvoeren van de taken. Het werken met gids en helper is een onderdeel van het Scoutingspel, waardoor de welpen zich verder kunnen ontwikkelen. Het werken met nesten is niet bedoeld als een hiërarchisch systeem waarin een kleine groep welpen de baas speelt over de horde of waarin de gids en helper gebruikt worden als een soort slaafje van het nest. Als leidinggevende houd je in de gaten dat de nesten en de gids en helper ingezet worden zoals bedoeld.

Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennis maken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Het ploegensysteem gebaseerd op het idee dat jongeren in deze leeftijd naar elkaar toe trekken en een vriendengroep gaan vormen. De duur van de speltak scouts is hierbij dan

ook bewust aangepast naar vier jaar: zo is er voldoende spreiding in de leeftijd om én een vriendengroep te zijn én op een natuurlijke manier leiding te kunnen nemen.

Een **explorerafdeling** heeft geen subgroepen, maar er is juist een afdelingsbestuur dat de afdeling organiseert en regelt. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er 2 goed gevulde afdelingen overblijven.

Een **roverscoutsstam** heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur en een stambestuur.

1.1.10.5 Rij 5: Leefwereld



Bevers gaan wat vaker bij vriendjes spelen of ze komen bij hen zelf thuis. Bevers kennen de weg naar school en Scouting, maar gaan daar vaak niet alleen heen. Wanneer je een andere route naar een bekende locatie neemt, 'ga je fout'.

Bevers zijn nog niet gewend om lang van huis te zijn en daarom adviseert Scouting Nederland om twee keer per jaar een logeerweekend te houden. In het eigen gebouw of een gebouw in de buurt. Vaak is dit de eerste keer dat bevers zonder ouders of opa en oma weggaan. Voor veel bevers is een weekje van huis teveel en daarbij wil je ook nog wat uitdaging houden voor als de jeugdleden naar de welpen en later naar de scouts gaan.

Welpen hebben vaak al groepjes vriendjes met wie ze omgaan. Ze kennen de eigen wijk goed en gaan soms al vooruit op de fiets naar school of, met name de oudste welpen, ze fietsen kleine stukjes alleen.

Welpen zijn al wel gewend om wat vaker van huis te gaan. Ze gaan ook al wel logeren bij vriendjes en met Scouting kunnen zij ook best wat langer van huis. Scouting Nederland adviseert twee keer per jaar een weekendkamp, eventueel in eigen gebouw of een gebouw in de buurt, en een zomerkamp van ongeveer vijf dagen. De locatie van een zomerkamp kan in een andere gemeente zijn en mag dus best al wat verder van huis zijn.

Met de welpen in een gebouw op kamp gaan, is nog wel aan te bevelen. Het gebeurt nogal eens dat ze het in tenten te spannend vinden en ze hebben nog niet altijd de juiste materialen om te kamperen. Om de oudste welpen voor te bereiden op de scouts, is er overigens wel een insigne 'Nachtje kamperen'. Daarnaast kan het ook minder goed weer zijn en moeten veel welpen nog van bed gelicht worden gedurende de nacht. In tenten is dit allemaal minder praktisch.

Scouts fietsen zelfstandig en zijn bekend in hun eigen woonplaats. Ze zitten op de middelbare school en leren ook meer kinderen kennen die niet in hun eigen wijk wonen. Soms gaan scouts al in een andere stad naar school.

Scouts kamperen bij voorkeur in tenten. Zeker op deze leeftijd is kamperen juist een uitdaging voor ze. Zeker als ze zelf met hun ploeg een tent moeten opzetten. Scouting adviseert hier regelmatig weekendkamp en het zomerkamp kan ruim een week duren. De weekendkampen mogen verder weg zijn dan het eigen gebouw en ook het zomerkamp mag op ruime afstand zijn, maar bij voorkeur nog in eigen land. Scouts zijn vaak nog niet op kamp geweest in andere provincies of naar plekken als het strand, de Veluwe, de Friese meren of de Biesbosch. Internationale ervaringen zijn gericht op internationale kampen in eigen land en uitwisselingen met andere groepen.

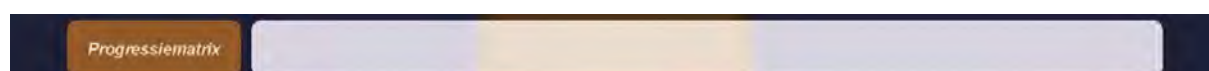
De leefwereld van **explorers** wordt steeds groter. Hun vriendenkring wordt groter dan de school of de jongeren die ze bij hun hobby's tegenkomen. Via internet leren ze jongeren kennen in andere delen van het land of in het buitenland. In de meeste gevallen gaan ze nog met hun ouders op vakantie of gaan ze voor de eerste keer met vrienden weg. Explorers kennen goed de weg in hun eigen stad en komen al regelmatig zelfstandig in andere steden.

Scouting adviseert voor explorers minimaal eens in de drie jaar een expeditie naar het buitenland. Ze regelen het vervoer en de overnachtingslocatie zelf. Zelf geregeld vervoer als de trein of met busjes en in een enkel geval het vliegtuig brengt hen naar bijzondere locaties in Europa. Zij zoeken in hun overnachtingsmogelijkheden uitdaging door bijvoorbeeld te slapen in een hangmat of onder een zeiltje. Vaak duurt het kamp langer dan een week, bijvoorbeeld tien dagen.

Roverscouts doen een vervolgopleiding, waarvoor ze regelmatig moeten uitwijken naar een andere stad en misschien op kamers gaan. Sommige roverscouts wonen zelfstandig en regelen alles zelf. Ze hebben veel vrienden. Deze wonen niet alleen meer in de eigen woonplaats, maar zijn verdeeld over het hele land en zelfs in het buitenland. Ze kennen hun eigen land goed en kunnen vrij gemakkelijk van de ene naar de andere kant van het land reizen met OV of eigen vervoer. Ze weten wat er in de wereld speelt.

Roverscouts regelen hun eigen zomerkamp en kunnen langere tijd weggaan naar het buitenland.

1.1.10.6 Rij 6: Progressiematrix



De progressiematrix is een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitsgebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak. Tijdens de vierde bijeenkomst gaan we hier verder op in.

1.1.10.7 Rij 7: Participatieladder



Inbreng van jeugdleden, groeiende zelfstandigheid en afnemende begeleiding zijn kernwoorden binnen Scouting. De mate van jeugdparticipatie wordt afgezet op de participatieladder. De participatieladder is ontwikkeld door socioloog Roger Hart (*Children's Participation from Tokenism to Citizenship*, 1992).

In verschillende situaties kan voor verschillende niveaus van betrokkenheid gekozen worden. Pedagogisch gezien is het voor jeugdleden belangrijk dat zij de kans krijgen op verschillende niveaus te (leren) participeren. Hier gaan we tijdens de tweede bijeenkomst meer op in.

1.1.10.8 Rij 8: Afnemende begeleiding/toenemende zelfstandigheid



De belangrijkste rol van de leiding van de **bevers** is het creëren van een veilige situatie, waarbinnen de bevers samen kunnen spelen. De leiding geeft daarin het goede voorbeeld. Samen met de bevers geef je vorm aan hun fantasie en schep je een eigen wereld (het dorp Hotsjietonia) waarbinnen de bevers leuk kunnen spelen.

De leiding zorgt voor een programma dat afgestemd is op het niveau van de bevers. De bevers worden elke dag een beetje wereldwijzer, door alle dingen die ze meemaken. Er blijft nog veel te ontdekken over. Aan jou als leidinggevende de taak om ze ervaringen te bieden, ze samen te beleven en te verwerken. Gun de bevers daarbij voldoende rustmomenten om weer even op adem te komen. Als leidinggevende ben je een beetje ouder en een beetje vriend. Je zorgt voor een veilige plek voor iedereen, waar je samen op een ongedwongen manier activiteiten onderneemt.

Welpen zoeken een speelse leidinggevende die kan activeren, maar ook rust kan bieden. Als leidinggevende bied je welpen een duidelijke structuur en realistische verwachtingen, zodat ze in een veilige omgeving op ontdekking kunnen gaan. Welpen zijn speels, zitten vol energie en vinden het leuk als je met ze meedoet. Jouw speelsheid zit in het bedenken van uitdagende activiteiten, het durven spelen van een themafiguur en soms gewoon gek durven doen.

Scouts willen verdraagzame en rechtvaardige leiding, die actief meedoet met het programma. Je bent eerlijk en open naar de scouts toe en je bent daarbij ook consequent. Maak afspraken die voor iedereen gelden (dus ook voor de leiding).

Wijs scouts op hun eigen verantwoordelijkheid; je bent geen welpenleider die ze in alles bij de hand neemt. Wees je bewust van je voorbeeldrol: als jij enthousiast bent, zullen ze snel volgen.

Explorers zijn heel zelfstandig en doen veel zelf. Als de begeleiding geen programma's of de expeditie voorbereidt, geen financiën doet en geen beslissingen neemt, wat doet de begeleiding dan wel? In het *Explorerkompas* (onderdeel van de *Explorergids*) worden de tien rollen van begeleiding benoemd. Deze omvatten onder meer het zorgen voor rust en orde, het aangeven van de kaders, de explorers blijven uitdagen, motiveren en stimuleren, het uitzetten van de grote lijnen en de explorers ondersteunen bij hun taken.

De rol van de begeleider verandert door het Scoutingseizoen heen. In het begin van een seizoen, wanneer er nieuwe explorers van de scouts zijn komen overvliegen, ben je relatief meer leiding, bijvoorbeeld door een eerste activiteit zelf te organiseren, als voorbeeld. Enkele weken later, als er een nieuw bestuur is, komt er meer nadruk op de oudere explorers te liggen en nog verder in het seizoen komt de verantwoording bij de hele afdeling te liggen. Je maakt dus elk jaar een nieuwe start.

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij haar leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassen.

1.1.11 Uitleg: Regiospelen

Vertel wat over de regiospelen, het doel ervan en de rol van de groep. Waarom zou je meedoen? We leggen hier wat uit over de regiospelen, omdat ze ook bij het Scoutingspel horen en niet alle groepen de aansluiting en het waarom ervan begrijpen.

Het regiospel voor **bevers** wordt landelijk de Bever-Doe-Dag genoemd. Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag is altijd in het thema van het dorp Hotsjietonia. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van ervaren beverleiding.

Het regiospel voor welpen wordt landelijke de Jungledag genoemd. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Welpen worden op de Jungledag uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Het thema heeft een gemeenschappelijk doel om de 'vijand' te verslaan of de 'ramp' op te lossen. Dit gebeurt tijdens een overzichtelijk postenspel in eigen nesten om het groepsgevoel een impuls te geven en samenwerken te stimuleren in aanloop naar het werken met ploegen bij de scouts.

Bij de **scouts** staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de ploegleden de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en zorgt voor de nodige competitie-loze, saamhorige ontspanning tijdens de gezamenlijke themamomenten.

Bij de **explorers** is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of de regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren waarvoor andere afdelingen worden uitgenodigd. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zo nodig advies over de grote lijnen en over belangrijke zaken als veiligheid.

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, uitdagendere regioactiviteiten te organiseren. Denk hierbij aan een hunt, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Waar bij de explorers de begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt.

1.1.11.1 De speldraad

Alle landelijke evenementen en regiospelen worden jaarlijks aan elkaar 'verbonden' door een speldraad. Elk jaar is er een thema waarop de activiteiten van landelijke en regionale evenementen gebaseerd zijn. Bij de speldraad staan elk jaar steeds twee andere activiteitengebieden centraal (maar alle activiteitengebieden worden wel gebruikt) en de doorlopende leerlijn wordt erin verwerkt. Elke speldraad kent een eigen doel.

1.1.12 Uitleg: Plenair kort samenvatten welke vier onderwerpen aan bod zijn gekomen

Bij dit programmaonderdeel vat je kort samen wat er tijdens de bijeenkomst tot nu toe de revue gepasseerd is. Gebruik hier ook vooral de flaps voor die je hebt gebruikt.

Blik nog even kort terug op de volgende zaken:

- De 'Why' van Scouting en Scouting Academy: wat waren de 'Why', 'How' en 'What' en waarom zijn ze belangrijk in het spel?
- De betekenis van spelkwaliteit: wat was de betekenis en het belang van spelkwaliteit?
- Licht nog kort de spelvisie en het Spiekbrieftje Spel toe.
- Hoe passen de regiospelen in het verhaal: link naar de doorlopende leerlijn (dit wordt in de tweede bijeenkomst verder uitgelegd).

1.2 Tweede bijeenkomst praktijkbegeleiders

1.2.1 Inleiding

Deze bijeenkomst staat in het teken van verdieping. We gaan de spelvisie en -spelmethode beter verkennen door er zelf mee aan de slag te gaan. Dit doen we met vier werkvormen over de volgende onderwerpen: activiteitengebieden, de spelvisie en de doorlopende leerlijn.

Deze bijeenkomst kan wisselend zijn qua programma. Het programma hangt af van de groepsgrootte. Elke spel speel je met 5 of 6 deelnemers. Als er 12 deelnemers zijn, doe je 2 spellen parallel per ronde. Zijn er bijvoorbeeld 20 deelnemers, dan maak je 4 groepen en speel je 3 spellen parallel, en kies je ervoor om het 4^e spel, in dit geval het kwartet, met iedereen tegelijk te spelen als 4^e ronde. Er zijn genoeg kwartet spellen voor deze optie. Hierdoor heb je bij een kleinere groep in elk geval 2 trainers nodig en bij een grote groep 3 trainers. Wees creatief en kijk zelf hoe je deze bijeenkomst het beste vorm kan geven. Elk spel duurt 20 minuten, daarna schuift elk groepje door naar een volgend spel. In die 20 minuten speel je het spel 15 minuten en heb je 5 minuten om het na te bespreken.

1.2.2 Voorbereiding

Bij elk spel wordt uitgelegd hoe de voorbereiding eruit ziet en welke materialen je nodig hebt.

Deze bijeenkomst kost enige voorbereiding, omdat je vooraf alle spellen moet klaarleggen.

Uiteraard ben je met 4 mensen sneller klaar dan met 2.

Belangrijk voor het leerzonespel is dat je een groot oppervlak hebt. Je hebt namelijk minimaal 5 meter nodig om 3 cirkels te kunnen leggen en je kan niet hetzelfde lokaal gebruiken als voor de andere spellen, omdat je de cirkels met touw op de grond maakt. Bij voorkeur heb je in het gebouw de beschikking over 2 lokalen.

1.2.3 Doel

- De praktijkbegeleider kent de spelvisie en spelmethode van Scouting.
- De praktijkbegeleider kan de spelvisie en spelmethode uitleggen aan anderen.

1.2.4 Programma tweede bijeenkomst

19:00 Voorbereiden.

19:45 Welkom heten.

19:50 Uitleggen programma van de bijeenkomst.

19:55 Deelnemers verdelen over groepjes, 5 of 6 personen per groepje/per werkvorm.

20:00 Starten met eerste ronde: speel 3 of 4 werkvormen parallel.

20:25 Korte pauze (als je slechts twee groepen hebt, dan kun je de pauze 20 minuten verplaatsen).

20:30 Tweede ronde.

20:55 Derde ronde.

21:20 Vierde ronde.

21:45 Plenair kort samenvatten welke vier onderwerpen aan bod zijn gekomen, uitdelen infographic doorlopende leerlijn.

21:55 Afsluiten en vooruitkijken naar de derde bijeenkomst.

22:00 Einde.

1.2.5 Achtergrondinformatie behorende bij de vier werkvormen

1.2.5.1 Doorlopende leerlijn

De zeven elementen van de doorlopende leerlijn zijn terug te voeren op de ontwikkeling van kinderen en jongeren, waardoor ze onderling samenhangen. Hoe ouder de jeugdleden worden, hoe minder begeleiding er is als het gaat om programmering en organisatie. Het werken in subgroepen en bijvoorbeeld het gebruik maken van een troepraad, helpen daarbij.

Op deze manier krijgen scouts steeds meer eigen verantwoordelijkheid en zelfbestuur. Uiteindelijk komt het erop neer dat het Scoutingprogramma dat we aanbieden aan onze jeugdleden op allerlei manieren aansluit bij hun ontwikkeling. Niet alleen in de activiteiten die we doen, maar ook in de manier waarop we de activiteiten aanbieden en in de manier waarop we met de jeugdleden omgaan. De zeven elementen:

1. Het **progressiesysteem** is het geheel aan badges, insignes en awards van alle speltakken. Het werken met insignes stimuleert jeugdleden zich te ontwikkelen, waarbij ze nieuwe kennis en vaardigheden opdoen. Naarmate de jeugdleden ouder worden, gaan ze zelf actiever richting geven aan hun eigen ontwikkeling. Ze worden zich steeds meer bewust van de kennis en vaardigheden die ze hebben opgedaan en nog willen opdoen. Het werken met insignes geeft ook erkenning voor het geleerde, maakt de individuele vooruitgang zichtbaar en geeft ruimte aan individuele interesses. De invulling verschilt per speltak, passend bij het ontwikkelingsniveau van de betreffende leeftijdsgroep en voortbouwend op de vorige speltak. Meer informatie over de invulling per speltak vind je in de verschillende kompassen en gidsen en op de website van Scouting Nederland.
2. **Leefwereld** gaat over de steeds groter wordende wereld van kinderen en komt terug in de schaalgrootte van de activiteiten bij Scouting. De wereld van jeugdleden wordt groter naarmate ze ouder worden. Bij kinderen rond de vijf en zes jaar staat vooral het gezin centraal, terwijl dat voor jongeren van achttien jaar en ouder de hele wereld is. Dat geldt voor hun dagelijkse leven en dat zien we ook terug in het Scoutingprogramma. De schaalgrootte waarop we activiteiten doen, breidt zich steeds verder uit. Bevers doen vooral activiteiten in hun eigen speltak en hun eigen groep en een enkele keer doen ze mee met een regionale activiteit. Welpen doen al vaker mee aan regionale activiteiten. Scouts doen daarnaast ook mee met landelijke activiteiten. Explorers gaan weer een stapje verder en doen ook mee aan internationale activiteiten, veelal wel binnen Europa. En roverscouts gaan de hele wereld over.
3. **Jeugdparticipatie** is het actief betrekken van kinderen en jongeren bij beslissingen over en de vormgeving van hun eigen speltak. Zo leren ze zelf richting te geven aan hun eigen ontwikkeling. Scouting bouwt dit naarmate de jeugdleden ouder worden, steeds verder uit, overeenkomstig de participatieladder van socioloog Roger Hart. Die loopt van informeren bij bevers, via raadplegen bij welpen, adviseren bij scouts en coproduceren bij explorers, tot (mee)beslissen bij de roverscouts. Op de website is meer informatie te vinden over dit onderwerp.
4. De **progressiematrix** is een overzicht van de invulling per speltak van de verschillende activiteiten die vallen onder de acht activiteitengebieden. De progressiematrix kan gebruikt worden voor de invulling van het wekelijkse Scoutingprogramma van iedere speltak. Binnen de groep is het een hulpmiddel dat er voor zorgt dat de speltakken goed op elkaar aansluiten en dat het programma voor de leden uitdagend blijft. De progressiematrix is een richtlijn waar je, als de situatie in je speltak of groep daar om vraagt, van af kunt wijken. Je kunt de progressiematrix in verschillende bestandsformaten downloaden.
5. **Subgroepen** worden ingezet als een manier van samenwerken binnen de speltak, gebaseerd op het feit dat kinderen en jongeren in kleine (vrienden)groepen van elkaar leren. Het werken in subgroepen draagt bij aan de groeiende zelfstandigheid van jeugdleden, doet een beroep op hun medewerking, betrokkenheid en verantwoordelijkheid en biedt ze de kans ervaring op te doen met leiderschap. De invulling verschilt per speltak. Bevers hebben nog geen vaste subgroepen, zij leren nog samen te werken. Bij de welpen en scouts maken we gebruik van vaste subgroepen met vijf tot zeven jeugdleden, respectievelijk nesten en ploegen. Hierbij nemen de, meestal wat oudere, jeugdleden de rol van gids en helper respectievelijk (assistent-)ploegleider op zich. Bij explorers en roverscouts zijn er geen vaste subgroepen meer, maar werkt de gehele afdeling of stam als één team samen. Het speltakbestuur heeft daarbij een coördinerende rol. Daarnaast wordt er op een projectmatige manier gebruik gemaakt van subgroepen, zoals bij het organiseren van de expeditie of een regionale activiteit. Meer informatie over de invulling per speltak vind je in de kompassen en gidsen.

6. In de **wet & belofte** wordt de basis van de manier waarop we met elkaar omgaan binnen Scouting verwoord. Het zijn de spelregels van Scouting waaraan we ons committeren. De inhoud ervan is aangepast aan de verschillende leeftijdsgroepen, waarbij aangesloten wordt bij de cognitieve en morele ontwikkeling van kinderen en jongeren. Zo is iets beloven voor bevers nog een vrij abstract begrip, terwijl roverscouts de betekenis van de wet & belofte ook kunnen doortrekken naar hun dagelijks leven en daar hun eigen keuzes in kunnen maken. In de kompassen en gidsen en op de website kun je de verschillende teksten vinden.
7. **Afnemende begeleiding/toenemende zelfstandigheid:** de combinatie tussen het afnemen van de mate van (bege)leiding van de leidinggevenden en het toenemen van de zelfstandigheid van de jeugdleden. Naarmate de jeugdleden ouder worden, verandert de rol die je als leidinggevende hebt. Van de leidinggevende die alles rondom de programmering en de organisatie van de speltak regelt bij de bevers, tot degene die van een afstandje bekijkt hoe de jeugdleden het allemaal zelf doen bij de roverscouts. Maar ook binnen een speltak heb je te maken met jonge en oudere kinderen, waar je de mate van (bege)leiding op aanpast. In de kompassen en gidsen kun je meer lezen over de invulling van jouw rol als leidinggevende bij de verschillende speltakken.



1.2.6 Spel 1: De activiteitengebieden

1.2.6.1 Inleiding

Hoe goed ken je de activiteitengebieden? Aan de hand van een kort spel wordt gekeken of deelnemers activiteiten bij de goede activiteitengebieden kunnen plaatsen. De progressiematrix biedt het antwoord.

1.2.6.2 Materiaal

- 8 controle activiteitengebied-basis-kaarten (voor spelleider).
- 8 activiteitengebieden-basis-kaarten.
- 64 fotokaartjes (8 x 8).
- Progressiematrix.
- Bij meer dan 16 personen deel je groep in tweeën en pak je een tweede set van het spel.

1.2.6.3 Doel van het spel

- Plaats de foto's bij het juiste activiteitengebied. Bij elk activiteitengebied passen acht foto's.
- Het achterliggend doel is inzicht krijgen in de verschillende activiteitengebieden en voor welke activiteiten welk gebied symbool staat.
- Het achterliggend doel is inzicht krijgen in hoe je een programma afwisselend kan maken door de activiteitengebieden te gebruiken.

1.2.6.4 Speluitleg

- In de box vind je een envelop met meer informatie over dit spel, lees die van tevoren door. In deze envelop vind je ook alle kaartjes.
- Verspreid de foto's zichtbaar op de tafel.
- De deelnemers krijgen nu alleen of met z'n tweeën een activiteitengebied en gaan op zoek naar de foto's die er volgens hen bij horen.
- Als alle kaartjes op zijn, wordt er aan de hand van de controlekaarten gekeken of het klopt.
- Er volgt een nabespreking. Waarom is er gekozen om een bepaalde foto bij een bepaald activiteitengebied te leggen?
- Als de foto bij het verkeerde activiteitengebied ligt, begrijpt iedereen dan waarom het daar niet hoort en waar het dan wel zou moeten?
- Je kunt hier concluderen dat er overlap is met activiteitengebieden en het goed is om te checken of je gebruik maakt van alle activiteitengebieden.
- Gebruik de progressiematrix om te laten zien dat hier de activiteiten ook per gebied verdeeld zijn.

1.2.7 Spel 2: De leerzones

1.2.7.1 Inleiding

'Doorlopende leerlijn' is een begrip dat je vaak hoort rondom de spelvisie en -methode. Maar waar staat het nu precies voor en vooral: waar is het goed voor? Laat je uitdagen tijdens deze activiteit en sta met ons stil bij een stukje achtergrond van de doorlopende leerlijn met de leerzonetheorie.

1.2.7.2 Materiaal

- Iets om cirkels mee uit te tekenen of uit te zetten (bijvoorbeeld lint, touw, krijt, etc.).
- Maak drie cirkels: de kleinste met 1 meter doorsnee, de grootste met 4 meter doorsnee (zo groot dat iedereen met z'n beide voeten op een cirkel kan staan).
- 3 kokervormige bakken (bijvoorbeeld emmers of dozen ter grootte van een emmer) met A, B en C gelabeld.
- Tennis-, plastic of pingpongballen.
- Iets om de ballen mee te markeren (post-its, stiften).

- Emotiekaartjes.

1.2.7.3 Doel

- Het doel is om in het eerste deel van het spel zoveel mogelijk antwoorden goed te hebben en daarmee emotiekaartjes te 'winnen', degene met de meeste kaartjes heeft gewonnen.
- Het achterliggende doel is om inzicht te krijgen in hoe kinderen het meest optimaal leren.
- Het achterliggend doel is om inzicht te krijgen in de methode van de doorlopende leerlijn en hoe dit past bij de verschillende leeftijdsgroepen als het gaat om ontwikkeling.

1.2.7.4a Speluitleg: De juiste uitdaging, deel 1 van het spel

De deelnemers gaan in een cirkel staan (op een al uitgetekend 'veld' met drie cirkels voor de leerzones). Er worden 6 vragen gesteld over de doorlopende leerlijn: 2 heel erg gemakkelijke, 2 uitdagende en 2 onmogelijke. Er zijn telkens drie antwoordmogelijkheden, die horen bij de drie kokervormige bakken in het midden van de cirkel.

De deelnemers moeten een tennis- of pingpongbal met hun naam of initialen er op (post-it, markeerstift) in de juiste bak gooien om een antwoord te geven. Bij de eerste 2 vragen (1^e ronde) staan we in een dichte cirkel (de kleinste) om de bakken, bij de 3^e en 4^e vraag (2^e ronde) gaan we iets verder weg (op de rand van de leerzone, de middelste cirkel) en bij de laatste twee vragen (3^e ronde) staan we aan de rand van de paniekzone (de grootste cirkel).

Per ronde krijgt de deelnemer bij de 1^e vraag voor elk goed geplaatste bal een kaartje. Bij de 2^e vraag wordt er van iedereen die zijn of haar bal niet in de goede bak heeft zitten een kaartje afgepakt. Wie heeft na afloop hoeveel kaartjes?

Je vindt de vragen op de volgende pagina's.

Vragen (goede antwoorden zijn vetgedrukt)

1. Naar de World Jamboree ga je als:
 - A. Bever.
 - B. Welp.
 - C. Explorer.**

2. Een scout haalt zijn of haar allereerste insigne in:
 - A. De basisfase.**
 - B. De verdiepingsfase.
 - C. De specialisatiefase.

3. De progressiematrix is een handig hulpmiddel om activiteiten af te stemmen op de verschillende activiteitsgebieden en leeftijdsgroep en zo een betere aansluiting te krijgen tussen de speltakken. Onder welke speltak staat bijvoorbeeld bij Buitenleven, bij het onderdeel 'Weer' het volgende beschreven?:

Jeugdleden van deze speltak verdiepen zich verder in het weer en doen ook eenvoudige voorspellingen omtrent het weer. Ze beschrijven soorten wolken, herkennen slecht weer, weten de werking van hoge en lage druk, thermiek. Ze weten of het verstandig is het water op te gaan, afhankelijk van het weer. Ze zijn op de hoogte van wat een hoge of lage druk betekent en bouwen een weerstation.

 - A. Welpen.
 - B. Scouts.
 - C. Explorers.**

4. Bij welpen en scouts wordt bij de insignes gewerkt in drie niveaus of fases omdat...:
 - A. Jeugdleden zo sterk worden gemotiveerd om hun kennis en vaardigheden steeds verder uit te breiden binnen de door henzelf gekozen uitdaging.
 - B. Jeugdleden zo hun kennis en vaardigheden steeds verder uit kunnen breiden, terwijl ze werken op hun eigen niveau met een constante uitdaging.**
 - C. Er nu eenmaal maar acht activiteitsgebieden zijn en we anders insignes te kort komen.

5. De progressiematrix hangt nauw samen met de doorlopende leerlijn. Wat is in de progressiematrix het vijfde onderdeel onder Uitdagende Scoutingtechnieken?
 - A. Pionieren.
 - B. Routetechnieken.
 - C. Schiemannen.**

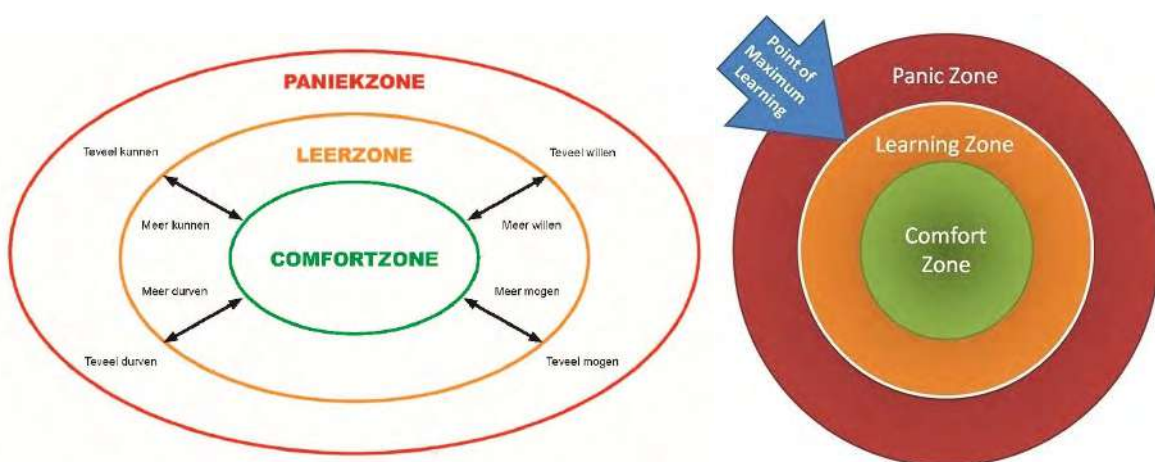
6. Om zijn of haar verdiepingsinsigne Samenleving te behalen, voert een scout minimaal drie van de volgende vijf challenges uit (antwoorden heel snel oplezen):
 - A.**
 - 1 Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.**
 - 2. Ga aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?**
 - 3. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.**
 - 4. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?**
 - 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in**

de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.

- B.
1. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?
 2. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 3. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 4. Ga na wat volkskunst is. Onderzoek welke technieken en versieringsvormen veel voorkomen in jouw omgeving (let bijvoorbeeld op gevelstenen, tegels, hekken, merklappen, aardewerk, kleding). Maak een voorwerp of wandversiering waarbij je gebruik maakt van een oude techniek of motief.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, zwerfvuil, foutparkeren, te weinig speelplaatsen, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of niet? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een plan en presenteer dit aan je troep.
- C.
1. Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.
 2. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 3. Vertel iets over de geschiedenis van je woonplaats. Denk hierbij aan de naam, het wapen, oude gebouwen, bijzondere gebeurtenissen, etc. Illustreer je verhaal met een zelfgemaakte oudheidkundige kaart, waarop allerlei wetenswaardigheden vermeld staan en gebruik plaatjes.
 4. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.

1.2.7.5 Achtergrondinformatie

Een belangrijke voorwaarde voor het slagen van ervarend leren, is dat er een leeromgeving gecreëerd wordt die uitdaagt tot leren. Deze voorwaarde wordt verwoord in het theoretisch concept van de leerzones (Senninger, 2000).



Elk(e) kind of jongere heeft een veilige omgeving nodig om te leren, maar daarnaast ook een omgeving die uitdaging en spanning biedt. In de alledaagse situatie is alles bekend en is veelal sprake van routinematig handelen. Zelden wordt een beroep op kinderen en jongeren gedaan om te leren of

te veranderen (zij leven in een comfortzone). Willen kinderen of jongeren tot leren komen, dan moet er sprake zijn van een omgeving die spanning oproept, die uitdaagt, en waarover nog niet alles bekend is (regels, afspraken, hoe werkt het) en waarin kinderen en jongeren nog niet alles kunnen (competenties), maar die wel veilig is (de leerzone). Zowel in de paniekzone als in de comfortzone, kunnen kinderen en jongeren niet tot leren komen (bron: *Handboek Jeugdzorg DL 2*, Hermans, Verheij en Nijnatten).

Met de doorlopende leerlijn zorgen we telkens voor een gepaste uitdaging om van te leren en vooral plezier van te hebben. Leiding moedigt hierbij als het ware aan om de saaie comfortzone te verlaten, maar zorgt ook voor de veiligheid en ondersteuning waarmee de paniekzone wordt vermeden. Subgroepen zijn ook een middel om elkaar in de leerzone te ondersteunen. Het ondersteunen biedt weer een nieuwe uitdaging voor de oudere subgroepleden, voor wie de leerzone van de jongere subgroepleden inmiddels een comfortzone is geworden.

1.2.7.4b Speluitleg: Nabespreking (theorie): de leerzones, deel 2 van het spel

De drie namen van de leerzones worden op de juiste plek in de cirkel gelegd door de spelleider. De deelnemers hebben met de quiz verschillende emotiekaartjes verdiend met daarop termen die de gevoelens of prestaties van jeugdleden binnen deze cirkel verwoorden. De emotiekaartjes die tijdens de laatste vragenrondes zijn afgenomen, worden teruggegeven en verdeeld onder de deelnemers. De deelnemers krijgen de opdracht deze op de juiste cirkels neer te leggen. Hierover wordt vervolgens kort gediscussieerd.

1.2.8 Spel 3: De participatieladder (toren van Pisa)

1.2.8.1 Inleiding

Binnen het Scoutingprogramma is er veel aandacht voor de groeiende zelfstandigheid en verantwoordelijkheid van de jeugdleden binnen én buiten Scouting. Wat betreft de pedagogische visie wordt voor de (bege)leiding van onze jeugdleden verwezen naar de participatieladder van Roger Hart. Verken tijdens deze spelactiviteit de participatieladder en de verhoudingen tot de verschillende speltakken binnen Scouting. Hoe goed weet jij (letterlijk) de balans te vinden in de (bege)leiding en zelfstandigheid van je jeugdleden tijdens hun klim omhoog?

1.2.8.2 Materiaal

- Toren van Pisa-spel.
- Overvliegkaarten.
- Dobbelssteen.

1.2.8.3 Doel

- Het speldoel is om samen zoveel mogelijk leden te werven en te behouden door ze op de juiste manier te 'begeleiden' (op de toren te (ver)plaatsen).
- Achterliggend doel is om inzicht te krijgen in de verschillende vormen van jeugdparticipatie.
- Achterliggend doel is om inzicht te krijgen welke vorm van jeugdparticipatie wij bij Scouting kennen, welke past bij welke leeftijdsgroep en waarom.

1.2.8.4 Speluitleg

De deelnemers gaan een spel spelen met de toren van Pisa. Iedere 'verdieping' van de toren van Pisa staat voor een speltak, oplopend in leeftijd: de bevers op de onderste ring, de roverscouts op 'het dak'. Het doel is om samen uiteindelijk zoveel mogelijk leden te 'werven' en te behouden, door ze op de juiste manier te 'begeleiden' (op de toren te (ver)plaatsen). Des te hoger een 'jeugdlid' staat, des te meer punten deze aan het einde oplevert. Gevallen poppetjes verdwijnen volledig uit het spel.

Naast de toren liggen de kaarten met diverse vormen van jeugdparticipatie. Leg uit dat er drie vormen zijn die bij Scouting niet gebruikt worden, namelijk afkopen, decoratie en manipulatie (zie hiervoor het schema bij de achtergrondinformatie in paragraaf 1.2.8.5).

De deelnemers gooien om de beurt met een dobbelsteen. Voordat ze de dobbelsteen gooien, moeten ze aangeven of ze leden gaan werven of één jeugdlid gaan laten overvliegen.

Werven

De deelnemer gooit met de dobbelsteen. Zoveel ogen als hij of zij gooit, zoveel poppetjes mag (en moet!) diegene op de 'beverring' plaatsen. In het spel beginnen we altijd bij de bevers met nieuwe leden.

Overvliegen

De deelnemer gooit met een dobbelsteen. De getallen op de dobbelsteen komen overeen met de rol van leiding binnen bepaalde trappen van de participatieladder. Deze rollen liggen geprint op A4 bij het spel. Zet niet de speltak erbij! Ieder level valt globaal te koppelen aan een speltak, maar dit vertel je natuurlijk niet aan deelnemers.

1. Coproduceren (E).
2. Adviseren (S).
3. (mee)beslissen (R).
4. Informeren (B).
5. Raadplegen (W).

Als er 6 wordt gegooid, mag de deelnemer zelf een term kiezen.

Als er 5 wordt gegooid, mag een eventuele roverscout van het 'dakje' af en is hij leidinggevende.

De deelnemer pakt een poppetje dat hij of zij een verdieping hoger wil plaatsen. Vervolgens vertelt hij hoe dit poppetje zich op deze manier heeft kunnen ontwikkelen. Als de deelnemer een poppetje op een verkeerde verdieping pakt, verdwijnt dit poppetje uit het spel. Omdat er wat overlap is, kan je wel met een goed verhaal, met één term een 'jeugdlid' naar een bepaalde speltak over laten vliegen, of juist een jeugdlid van die speltak over laten vliegen naar de volgende.

Bijvoorbeeld: 'Adviseren' (betrekken bij (een deel van) het programma en om advies vragen) hoort bij uitstek bij de scouts, maar kan ook gebruikt worden om een gids van een nest klaarstomen voor de scouts door een groeiende verantwoordelijkheid (voor het corvee van zijn of haar nest, of het materiaal...) en een keer (mede)bedenken van een (afscheids)programma. 'Coproduceren' doe je natuurlijk bij de explorers, maar hiervoor wordt een ploegleider bij de scouts al een beetje klaargestoomd door zijn of haar verantwoordelijkheden voor de ploeg en het aansturen bij het in ploegen bedenken van een programma(onderdeel).

Na de roverscouts

Als een deelnemer 5 gooit en er een poppetje 'op het dakje' bij de roverscouts staat, mag dit poppetje (met uitleg) van de toren af worden gehaald en voor de deelnemer worden neergezet: deze scout heeft zijn of haar hele jeugldidcarrière vol gemaakt en kan nu leidinggevende worden.

Dit poppetje levert zo nog een punt extra op, maar nog belangrijker: het kan nu niet meer uit het spel verdwijnen door van de toren te vallen.

Einde van het spel

Bij het eindsignaal van de activiteit leggen de deelnemers de kaartjes met de verschillende termen op de goede volgorde als een ladder, terwijl de spelleider de punten voor alle poppetjes optelt:

- Bever: 1 punt.
- Welp: 3 punten.
- Scout: 5 punten.
- Explorer: 7 punten.

- Roverscout: 9 punten.
- Leidinggevende: 10 punten.

1.2.8.5 Achtergrondinformatie

Binnen het Scoutingprogramma is er veel aandacht voor de groeiende zelfstandigheid en verantwoordelijkheid van de jeugdleden binnen én buiten Scouting. Dit betekent dat naarmate de jeugdleden ouder worden, de leiding steeds meer stapjes terug doet en de jeugdleden meer verantwoordelijkheid krijgen (naar gids, ploegleider, speltakbestuur, etc.). Naast dat jeugdleden steeds opnieuw worden uitgedaagd, ontwikkelen ze zo vaardigheden die ze ook buiten Scouting in kunnen zetten. Pedagoog en socioloog Hart heeft een aantal gradaties van jeugdparticipatie onderscheiden en deze ter illustratie op een ladder gezet. Je vindt hieronder meer uitleg.

Participatie	(Mee)beslissen: de jeugd neemt het initiatief en voert het project uit. Volwassenen kunnen eventueel bij de besluitvorming betrokken worden.	Roverscouts
	Coproduceren: de jeugd neemt het initiatief voor een project of activiteit en neemt besluiten over de uitvoering. Volwassenen hebben een begeleidende rol.	Explorers
	Adviseren: het project of de activiteit wordt gecoördineerd door volwassenen, maar de jeugd wordt bij onderdelen betrokken en om advies gevraagd.	Scouts
	Raadplegen: het project of de activiteit wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt geraadpleegd. De jeugd heeft inzicht in het proces en hun mening wordt serieus genomen.	Welpen
	Informeren: het project of de activiteit wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt ad hoc betrokken door ze te informeren.	Bevers
Schijnparticipatie	Afkopen: kinderen of jongeren lijken een stem te krijgen, maar zij hebben totaal geen invloed.	
	Decoratie: kinderen of jongeren worden ingezet om een actie van volwassenen op te luisteren.	
	Manipulatie: kinderen of jongeren worden ingezet bij activiteiten die door volwassenen geïnitieerd zijn maar zij weten niet wat de doelen of activiteiten inhouden.	

De onderste drie treden van de ladder proberen we bij Scouting te voorkomen, omdat het geen echte vormen van jeugdparticipatie zijn.

1.2.9 Spel 4: De Scoutingmethode

1.2.9.1 Inleiding

De spelvisie SCOUTS van Scouting Nederland komt niet uit de lucht vallen, maar is gebaseerd op de acht elementen van de Scoutingmethode, de educatieve methode waarop Scouting internationaal gebaseerd is. Zeven van die elementen zijn voor zowel WOSM als WAGGGS van toepassing. WAGGGS heeft nog een achtste element:

- Wet & belofte
- Buitenleven
- Persoonlijke progressie/ontwikkeling
- Werken met subgroepen
- Begeleiding door volwassenen
- Symbolisch raamwerk
- Leren door doen
- Dienst in de gemeenschap (alleen bij WAGGGS)

1.2.9.2 Materiaal

- Kwartet spelvisie, per 4 deelnemers 1 set
- 5 kaartjes met de 8 elementen, zie schema hieronder

1.2.9.3 Doel

- Het speldoel is door slim te spelen en te vragen zoveel mogelijk setjes van vier kaarten te verzamelen: de kwartetten. Door goed op te letten bij andere beurten kun je achterhalen wie welke kwartetkaarten heeft. Degene met de meeste kwartetten wint.
- Het achterliggende doel is te weten wat de spelvisie van Scouting is (SCOUTS).
- Het achterliggende doel is om aan een ander de spelvisie uit te kunnen leggen.

1.2.9.4 Speluitleg

De meeste mensen zullen het wel kennen: kwartetten. Om je geheugen op te frissen of voor degenen die geen kwartetervaring hebben, hieronder de belangrijkste spelregels.

Vorbereiding

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. Het kan zijn dat sommige spelers meer kaarten hebben dan andere spelers. De kaarten neem je in je hand en laat je niet aan de andere spelers zien.

Het spel

Een willekeurige speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je niet hebt. Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal één kaart in je hand hebt. Noem de naam van het kwartet en vraag naar de kaart die je wilt hebben. Als de speler die kaart heeft, dan moet hij of zij die aan je afgeven en mag je doorgaan met kaarten vragen. Dit mag aan dezelfde of een andere speler. Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je "Kwartet!" en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en is de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg aan de beurt. Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn.

1.2.9.5 Achtergrondinformatie

Schema Scoutingmethode	
Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je als scout wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.
Buitenleven	Natuur als spelterrein en met een opvoedende waarde ('overleven' in de natuur, je verbinden met de natuur).
Persoonlijke progressie/ontwikkeling	Insignes, badges en awards, jeugdleden zijn steeds meer zelf actief bij hun ontwikkeling.
Werken in subgroepen	Nesten, gidsen en helpers, ploegen, (assistent-)ploegleiders, speltakbestuur en projecten.
Ondersteuning door volwassenen	Toenemende zelfstandigheid jeugdleden, afnemende (bege)leiding rondom programmering van activiteiten en organisatie van de speltak.
Symbolisch raamwerk	Symbolen, tradities en ceremoniën, het 'theater' en de verbeelding van Scouting. Speltakthema's dorp Hotsjietonia en de jungle. World Thinking Day, het schudden van de linkerhand, openen en sluiten, de Powwow.
Leren door te doen	Niet alleen theorie, maar de kans krijgen om zelf uit te proberen, te experimenteren en te leren. Vallen en opstaan.
Dienst in de gemeenschap	Scouts staan midden in de samenleving en dragen daar een steentje aan bij. Denk aan Jantje Beton, Partnership Ghana, 100 Liter Bloed of Heitje voor een karweitje.

1.3 Derde bijeenkomst praktijkbegeleiders

1.3.1 Inleiding

In deze bijeenkomst gaan we een spel spelen en een test maken die de praktijkbegeleiders kunnen gebruiken om het gesprek rond spelkwaliteit aan te gaan met hun leiding.

Het is, los van het spel en de test, altijd lastig om de juiste toon te vinden om met een spelteam in gesprek te gaan. Belangrijk is dat je als praktijkbegeleider niet meteen je eigen mening geeft over de spelkwaliteit, maar dat je het team hier zelf een mening over laat vormen.

Voor elke groep die meedoet door middel van het afvaardigen van de praktijkbegeleider is er het stellingenspel *Power up your game* beschikbaar. Dit spel kan men aan het eind van de derde avond mee naar huis nemen. Het spel komt in eerste instantie niet vrij beschikbaar, maar is gekoppeld aan deelname aan het project Spelkwaliteit.

1.3.2 Materiaal

- Het spel *Power up your game*.
- Het spel *Power up your game* om uit te delen.
- Beamer.
- Scherm.
- Laptop.
- Internet, kan via de hotspot van je mobiel als er geen internet aanwezig is.
- Link naar kwaliteitstest op de website.
- Plan van aanpak (gebruik hiervoor het bijgevoegde format dat je vindt in de envelop).

1.3.3 Voorbereiding:

- Zet de beamer en het scherm klaar met laptop en internet en de kwaliteitstest.
- Leg de materialen naast je toolbox, zodat je ze makkelijk kan pakken.
- Opstellen ruimte: het is belangrijk dat iedereen naar de beamer kan kijken. Je gaat per groepje van 4 deelnemers een spel doen, dus dan is een tafel handig. Aan een grote tafel kunnen wellicht meerdere groepjes zitten.

1.3.4 Doel

Het doel van deze avond:

- De praktijkbegeleider weet hoe het stellingenspel *Power up your game* werkt.
- De praktijkbegeleider weet hoe hij de kwaliteitstest kan gebruiken.
- De praktijkbegeleider weet hoe de kwaliteitstest werkt.
- De praktijkbegeleider heeft kennis genomen van het plan van aanpak.
- De praktijkbegeleider heeft een doel geformuleerd waaraan de groep wil werken.

1.3.5 Programma

19:00 Voorbereiden.

19:45 Welkom heten.

19:50 Kort terugblikken op de vorige twee bijeenkomsten en uitleggen van het programma van de derde bijeenkomst.

19:55 Laat enkele praktijkbegeleiders, die al ergens mee bezig zijn, kort daarover vertellen.

20:10 De kwaliteitstest uitleggen.

20:40 Pauze.

20:55 Stellingenspel *Power up your game*.

21:40 Plan van aanpak.

21:55 Afsluiten en vooruit kijken naar de vierde bijeenkomst.

22:00 Einde.

De **vetgedrukte** programmaonderdelen worden hierna uitgelegd.

1.3.6 Uitleg: Kwaliteitstest

De kwaliteitstest ga je uitleggen door de test online te laten zien. Vooraf heb je de beamer en de al klaar staan en heb je de link alvast gevolgd. De kwaliteitstest staat dus op je scherm.

Leg de test uit door de test direct in de praktijk te laten zien en laat aan de hand van de stappen zien hoe de test werkt en wat de mogelijkheden zijn. De stappen worden beschreven bij de achtergrondinformatie hieronder.

Vul de test voor één onderdeel in. Dit kun je doen door fictief een speltak van een groep te bedenken en met elkaar antwoorden te bedenken. Bespreek de test na afloop en check of het voor iedereen duidelijk is hoe de test werkt.

1.3.7 Uitleg: Stellingenspel Power up your game

Dit spel bevat diverse stellingen verdeeld over vijf onderwerpen: jeugdleden, spel, accommodatie & materiaal, team & groep, ouders. Al deze onderdelen hebben invloed op de kwaliteit van het spel.

Het spel bevat een speelbord (voor- en achterkant), stellingkaartjes, een scorelijst en de speluitleg.

Voor meer informatie is het verstandig om de speluitleg die bij het spel hoort goed door te lezen.

1.3.8 Uitleg: Plan van aanpak

Om als praktijkbegeleider aan de slag te gaan in de groep of met een leidingteam, is het handig om een doel te stellen waar men aan wil werken. SMART is hierbij een goed hulpmiddel.

SMART staat voor: **S**pecifiek, **M**eer, **A**anpak, **R**ealistisch en **T**ijsgebonden.

Lees de achtergrondinformatie voor meer uitleg over SMART en het maken van een plan van aanpak.

1.3.9 Achtergrondinformatie

1.3.9.1 De kwaliteitstest

Naast het spel *Power up your game* kun je ook aan de slag met de kwaliteitstest.

De kwaliteit van een speltak wordt niet alleen bepaald door de goede sfeer of doordat iedereen zich prima vermaakt. Ook zaken als de staat van de materialen, de kwaliteit van het clubhuis, de afwisseling van (goede) activiteiten en het niveau van eigen vaardigheden zijn belangrijk. Om een goed beeld te krijgen van het spelaanbod in je groep, kun je met de speltakken de kwaliteitstest maken. Deze online test bestaat uit vragen over allerlei onderwerpen. Bij de bevers, welpen en scouts zijn het de leidinggevenden die de test invullen. Bij de explorers en roverscouts zijn de vragen voor jeugdleden geformuleerd, maar begeleiding, coaches en adviseurs kunnen ze uiteraard ook invullen. Door met het hele speltakteam de test te doen, weet je op welke punten de speltak hoog scoort en aan welke punten nog gewerkt kan worden.

Stap 1: De test maken

De test is te vinden op www.scouting.nl/kwaliteitstest (of via de QR-code hiernaast) en bestaat uit ongeveer 60 vragen, verdeeld over 6 categorieën: jeugdleden, speltak, activiteitenprogramma, leidingteam, buiten de speltak en Scoutingidentiteit. Voor elke vraag krijg je een aantal punten, variërend tussen 0 en 100. De test kan individueel of gezamenlijk ingevuld worden, waarbij we aanbevelen om het individueel te doen. Explorers of roverscouts kunnen het bijvoorbeeld ook met z'n tweeën invullen. Om de test te kunnen maken, moet je inloggen met je persoonlijke Scouts Online-account.



Stap 2: De uitslag

Als iedereen de test heeft ingevuld, wordt het tijd om gezamenlijk de scores te bekijken, te vergelijken en verbeterpunten op te sporen. De resultaten kunnen gedownload worden in een pdf, met de mogelijkheid om niet alleen de totaal- en categoriescores in de pdf op te nemen, maar ook alle antwoorden. Bij antwoorden waar niet 100 op gescoord is, wordt informatie gegeven waar je meer over dit onderwerp te weten kunt komen. Handig als je met de verbeterpunten aan de slag gaat.

Bij bevers, welpen en scouts kun je als praktijkbegeleider met het leidingteam om tafel om de scores te bespreken. Bij explorers en roverscouts kan dit natuurlijk ook, maar houd er rekening mee dat bij deze speltakken de jeugdleden vooral zelf aan zet zijn. Ga dan in gesprek met de hele afdeling of stam of wellicht alleen met het afdelings- of stambestuur.

Stap 3: Op naar perfectie

Na het bespreken en inventariseren van de verbeterpunten, kan er een verbeterplan worden opgesteld. Wie gaat wanneer wat doen, wat mag het kosten en wanneer ben je tevreden? Na een jaar kun je de test opnieuw doen en zien hoeveel de speltak vooruit is gegaan. De testresultaten worden namelijk bewaard en online kun je heel makkelijk de resultaten van verschillende testen met elkaar vergelijken.

1.3.9.2 Plan van aanpak

Het maken van een plan van aanpak heeft drie doelen:

1. Het dwingt je als schrijver goed na te denken over de keuzes die je maakt en zorgt ervoor dat deze keuzes expliciet worden en dus voor iedereen helder.
2. Het zorgt ervoor dat, als je tenminste afspraken maakt over de uitvoering, je daarop terug kunt vallen gedurende het uitvoeringstraject.
3. Het zorgt ervoor dat keuzes die je maakt overdraagbaar worden aan anderen. Dit kunnen mensen zijn die jou opvolgen, maar ook buitenstaanders wiens ondersteuning je kunt gebruiken.

Het is dus zaak het plan zodanig op te stellen dat een persoon die niet bij het denk- en schrijfproces betrokken is geweest, begrijpt waarom je bepaalde keuzes hebt gemaakt en daar achter kan staan.

De opzet van het plan van aanpak:

1. Een aansprekende titel.
2. Inleiding: kort aangeven in welk kader dit plan is geschreven en waarom je dit als groep doet.
3. Visie: zet hier heel kort neer hoe de groep er in de verre toekomst uit zou moeten zien. Let even niet op haalbaarheid (het mag een streven zijn, maar maak het niet te bont; het moet herkenbaar blijven). Maak het ook niet te concreet. Kies een hoog abstractieniveau.
Een voorbeeld: "Wij willen een groeiende groep zijn die midden in de gemeente staat. Mensen kennen ons en waarderen ons. De jeugd weet ons te vinden. Onze activiteiten sluiten aan bij hun belevingswereld."
4. Huidige situatie:
 - Groepskenmerken: beschrijf in het kort de groep (locatie, grootte, leeftijd, speltakken, leden, vrijwilligers, etc).
 - Uitkomsten onderzoeken: beschrijf de belangrijkste uitkomsten uit de kwaliteitsscan, het onderzoek bij ouders en het onderzoek over omgevingsfactoren.
 - Analyse: laat zien tot welke conclusies de uitkomsten leiden. De analyse samen met alle voorafgaande gebeurtenissen en uitkomsten geven een goed beeld van waar jullie nu staan, wat er niet goed gaat, wat oké is maar beter kan, wat gewoon goed is. De analyse laat ook zien waar de grootste bedreigingen zitten en vooral waar de kansen zitten. Eigenlijk maak je hier een sterkte/zwakte-bedreigingen/kansen-diagram. Sterkten en zwakten gaan over je groep, bedreigingen en kansen over de buitenwereld. Bijvoorbeeld: een 'dalend ledenaantal' is een zwakte, 'een nieuwe wijk in de gemeente' is een kans. Kijk met één oog steeds naar de visie die je geformuleerd hebt. Blijf bij de vijf succesfactoren.
5. Doelen (keuzes maken): de analyse brengt veel naar boven, maar je kunt niet alles tegelijkertijd aanpakken. Dat is zelfs niet aan te raden. De kans is groot dat, wanneer je als groep te veel hooi op je vork neemt, er te weinig tijd per onderwerp kan worden geïnvesteerd, waardoor er weinig van die mooie doelen terecht komt. Dat werkt erg demotiverend. Kies dus

een beperkt aantal doelstellingen. Het komt aan op keuzes maken.

Houd hierbij het volgende in het oog:

- De vijf succesfactoren.
- Gebruik drie tijdshorizonten:
 - o Korte termijn (een jaarcyclus).
 - o Middellange termijn (twee tot drie jaar).
 - o Lange termijn (vijf jaar).
- Ga bij de keuze van doelstellingen vooral uit van sterkten en kansen.
- Kijk of je vanuit een sterkte ook een zwak punt van de groep kunt aanpakken.

De reden voor drie tijdshorizonten:

- De korte termijn geeft snel resultaat. Dat doet de groep goed. Het geeft een boost.
- De middellange termijn maakt het mogelijk personen te koppelen aan een wat meer ambitieuze doelstelling die hun vrijwilligerswerk een stevig kader geeft. Je zou er zelfs vrijwilligers voor kunnen werven.
- De lange termijn zorgt voor continuïteit over personen heen. Dit sluit ook beter aan bij de visie. Je kunt besluiten deze doelstelling niet in te vullen.

Je komt uit op, bijvoorbeeld, drie tot vier kort onderbouwde doelstellingen.

Zorg dat de doelstellingen SMART geformuleerd zijn.

SMART staat voor:

- Specifiek:
 - o Wat wil je bereiken?
 - o Waarom wil jij dit doel bereiken?
 - o Is de activiteit concreet en ondubbelzinnig beschreven?
 - o Wat ga je precies doen?
 - o Wat is er als het af is?
- Meetbaar:
 - o Hoe kan je bepalen dat het doel bereikt is?
 - o Hoe kun je dat meten?
 - o Hoe wordt het resultaat zichtbaar?
- Acceptabel:
 - o Wie doet wat?
 - o Wie is er betrokken bij het realiseren van het doel?
- Realistisch:
 - o Is de doelstelling haalbaar?
- Tijdgebonden
 - o Wanneer begin je met de activiteiten?
 - o Wanneer ben je klaar (met name concreet bij de kortetermijndoelen)?
 - o Heb je concrete data vastgelegd?

S	Specifiek	Wat?	Ik weet precies wat ik wil bereiken.
M	Meetbaar	Waaraan?	Ik weet precies waaraan ik kan merken of het resultaat bereikt is.
A	Acceptabel	Waarom?	Ik weet waarom ik deze doelstelling wil bereiken.
R	Realistisch	Welke?	Ik weet welke haalbare acties ik onderneem om mijn doel te bereiken.
T	Tijdgebonden	Wanneer?	Ik weet duidelijk wanneer ik begin en wanneer mijn doel bereikt moet zijn.

6. Aanpak:

- Activiteiten: geef aan welke activiteiten worden neergezet om elke doelstelling te bereiken.

Zorg in ieder geval voor:

- o Overzichtelijke activiteiten die vrijwilligers kunnen oppakken.

- o Duidelijkheid over de tijdsbesteding van de activiteit.
- o Duidelijkheid over de duur van de activiteit (moet afgerond kunnen worden).
- o Mijlpalen: de voortgang moet zichtbaar en bespreekbaar zijn. Mijlpalen zijn ook momenten die je kunt vieren als een succes, als een beloning.
- Organisatie: dit klinkt groter dan het is, maar is wel erg belangrijk.
Denk in ieder geval aan het volgende:
 - o Overzicht: wie heeft het overzicht?
 - o Heldere aansturing door het bestuur of een werkgroep.
 - o Duidelijke aanwijzing van vrijwilligers voor taken (wie doet wat?).
 - o De vrijwilligers die een activiteit gaan uitvoeren zijn of worden daartoe ook uitgerust.
 - o Deze vrijwilligers voelen zich gesteund: bespreek regelmatig samen de voortgang, zet het liefst meer dan één vrijwilliger op een activiteit.
- Middelen: voor alle activiteiten zijn middelen nodig. Zet die op een rijtje. Geef aan welke middelen nog niet voorhanden zijn, hoe deze te verkrijgen zijn en wanneer. Soms is bij het schrijven van een plan van aanpak niet te zeggen of bepaalde middelen voorhanden komen. Kijk dan ook naar alternatieven (een DTP'er als vrijwilliger i.p.v. sponsorgeld). Probeer inzicht te krijgen en geef aan welke middelen cruciaal zijn voor het slagen van een bepaalde activiteit. Besteed daar in de formulering van je activiteiten aandacht aan. Hier kun je ook tot de conclusie komen dat het geheel aan activiteiten misschien te veel vraagt van de groep. Als dat zo is, handel er dan naar.
- Tijdplanning: bestaat uit data voor evaluatiemomenten, mijlpalen en de afronding van de activiteiten en het geheel.

1.4 Vierde bijeenkomst praktijkbegeleiders

1.4.1 Inleiding

Dit is de laatste bijeenkomst met de praktijkbegeleiders. Tijdens deze bijeenkomst wordt nog een laatste werkvorm ingezet om de kennis over spelkwaliteit af te ronden. Het is een werkvorm rondom de progressiematrix. Uiteraard zal aan het einde van deze bijeenkomst ook een evaluatie gehouden worden. De evaluaties gebruiken wij om het programma van het project te verbeteren.

Na deze bijeenkomst gaan de praktijkbegeleiders zelf aan de slag met de aangereikte materialen en kennis rond spelkwaliteit. Hierbij kan het plan van aanpak, wat men heeft kunnen invullen, een hulpmiddel zijn.

De verdere begeleiding is in handen van de praktijkcoach van de regio. Het is dus belangrijk dat de praktijkcoach zijn praktijkbegeleiders blijft motiveren in de aandacht voor spelkwaliteit.

Waaruit deze motiverende begeleiding bestaat, kun je lezen onder het laatste item.

1.4.2 Materiaal

- Spelmateriaal werkvorm progressiematrix.
- Evaluatieformulieren.
- Pennen.
- Progressiematrix (geheel).

1.4.3 Doel

- De praktijkbegeleider kan de progressiematrix aan een ander uitleggen.
- De praktijkbegeleider weet hoe de progressiematrix in de praktijk te gebruiken is.
- De praktijkbegeleider weet wat hij of zij in de eigen groep wil gaan verbeteren als het gaat om spelkwaliteit.

1.4.4 Voorbereiding

- Klaar leggen werkvorm progressiematrix.
- Klaar leggen progressiematrix (geheel).
- Klaar leggen evaluatieformulieren en pennen.
- Opstellen ruimte: je hebt tafels nodig voor de werkvorm, zodat men in groepjes kan zitten. Je kan de tafels in de hoeken van de ruimte zetten, zodat je aan het begin een cirkel hebt van stoelen. Het hangt ook af van de ruimte en de grootte van de groep wat handig is.

1.4.5 Programma

19:00 Voorbereiden.

19:45 Welkom heten.

19:50 Kort reacties vragen op het spel dat in de vorige bijeenkomst is uitgedeeld en toelichten programma vierde bijeenkomst.

20:00 Werkvorm progressiematrix (neem tussendoor tijd voor 10 minuten pauze).

21:00 Inventariseren doelen en reeds genomen acties.

21:30 Evaluatie.

21:45 Einde.

Houd na afloop een **kort overleg** met de regiovrijwilligers, de praktijkcoach e.d.

De **vetgedrukte** programmaonderdelen worden hierna uitgelegd.

1.4.6 Uitleg: Werkvorm progressiematrix

De deelnemers maken groepjes van 3 of 4 personen en elk groepje krijgt een lege matrix van 1 activiteit uit de progressiematrix, en een pen.

Vraag de deelnemers om bij elke speltak per kolom een activiteit te bedenken die past bij de leeftijd. Noem het programmaonderdeel van de doorlopende leerlijn als herinnering die hierbij van pas kan komen.

Als iedereen de matrix heeft ingevuld, laat die dan drie keer rouleren, zodat men ook die van anderen kan lezen. Vervolgens krijgt iedereen zijn eigen exemplaar weer terug.

Deel nu de originele matrix uit en laat de deelnemers er hun conclusies uit trekken. Vraag plenair naar een aantal zaken: waar is men verrast door, wat valt hen op en waar zien ze de progressie in combinatie met de doorlopende leerlijn?

Laat als afsluiting de hele progressiematrix zien. Vertel dat zij de matrix zelf kunnen downloaden op de website van Scouting Nederland. Hij is ook per speltak te downloaden. Leg ook uit dat het handig is als er sowieso één exemplaar is voor de groep, dit is handig om als praktijkbegeleider op terug te kunnen vallen als je aanwezig bent op de groep.

1.4.6.1 Achtergrondinformatie progressiematrix

Binnen elk activiteitengebied zijn er voor alle speltakken leuke, leerzame en uitdagende activiteiten in een doorlopende lijn van bevers tot en met roverscouts opgenomen. Dit wordt de progressiematrix genoemd. Deze progressiematrix dient als handvat voor groepen om met elkaar te spreken over wat je in welke speltak doet en om zo vorm te geven aan de doorlopende leerlijn door de speltakken heen. De progressiematrix is tevens een handig hulpmiddel om binnen je groep te zorgen voor de aansluiting tussen de verschillende speltakken op het gebied van de activiteiten: wat doe je aan pionieren bij de welpen en wat doe je bij de scouts?

Leidinggevendenden kunnen de progressiematrix gebruiken voor de invulling van de wekelijkse Scoutingprogramma's, om zo het programma af te stemmen op de activiteitengebieden en leeftijdsgroepen (doorlopende leerlijn). De progressiematrix is een richtlijn en het is geen probleem om hier, gezien de situatie in je groep, (iets) van af te wijken.

PROGRESSIEMATRIX

Uitdagende Scoutingtechnieken
Snijden / hakken / zagen



TOELICHTING
Omgaan met een mes / zaag / bijl. Bevers en welpen maken kennis met deze hulpmiddelen en worden zich bewust van de gevaren. Oudere jeugdliden zijn motorisch verder ontwikkeld en oefenen verschillende technieken. Ze leren dat om materiaal goed te kunnen blijven gebruiken, je het ook moet onderhouden. Daarnaast kunnen ze een zaag / bijl op grotere objecten toepassen.

BEVERS De fijne motoriek van bevers is nog niet goed ontwikkeld. Zij leren wat een bijl en een zaag is en dat het gebruik hiervan gevaarlijk kan zijn. Onder begeleiding kunnen bevers een eenvoudig mes gebruiken.	WELPEN De fijne motoriek van welpen is al aardig ontwikkeld. Zij leren zelfstandig een keuknmes te gebruiken. Ze maken onder begeleiding kennis met de techniek van zagen (figuurzagen, spanzaag) en passen deze toe (bijvoorbeeld met de Natuurwerkdag). De oudste welpen oefenen met het vasthouden van een bijl: hoe kun je er veilig mee lopen en aan iemand anders geven (=niet echt gebruiken!) en leren waar deze voor dient. Daarnaast maken ze kennis met basisregels wat betreft het gebruik van een zakmes (zittend snijden, van je af snijden, etc).	SCOUTS Scouts hebben ervaring in het gebruiken van een eenvoudig mes. Ze oefenen de verschillende grepen van een zakmes. Zelfstandig maken scouts gebruik van verschillende soorten zagen, zoals beugelzaag, klapzaag, spanzaag. Ze kunnen een zaagblad vervangen en brandhout zagen. Daarnaast leren scouts om een handbijl en driekwart bijl te gebruiken (afhankelijk van hoe groot de scout is). Tot slot weten scouts dat je zorgvuldig met materiaal om moet gaan, zodat je het kunt blijven gebruiken. Ze ruimen materiaal op en kunnen dit controleren en onderhouden.	EXPLORERS Door hun ervaring met het gebruik van verschillende messen leren explorers om hier wat fijnere dingen mee te snijden (hout bewerken). Explorers krijgen inzicht in wanneer een bijl geslepen moet worden en hoe de tanden van een zaag gezet moeten worden. Ook het onderhoud van een bijl kunnen explorers doen zoals de steel vervangen en de bijl slijpen. Explorers oefenen in het gebruik van andere bijlen: een hele aks en kloofbijl.	ROVERSCOUTS Roverscouts hebben het gebruik van materialen als mes, zaag, bijl in de vingers en ontwikkelen hun techniek om grotere objecten om te zagen of om te hakken (bijvoorbeeld een boom). Ze leren gebruik te maken van een motorzaag. Roverscouts kunnen hier een diploma voor halen.
---	--	--	--	---



1.4.7 Uitleg: Inventarisatie doelen en reeds genomen acties

In de pilot bleek dat niet alle praktijkbegeleiders een doel op konden schrijven. Het is niet verplicht om het plan in te vullen, maar we stimuleren het wel om erover na te denken. Het helpt een praktijkbegeleider namelijk wel om er dan ook in de groep iets mee te gaan doen. Het is concreet voor hem of haar.

Bij de derde bijeenkomst is het plan van aanpak uitgedeeld. Tijdens die bijeenkomst is er al gewerkt aan het formuleren van doelen. Misschien is dat niet bij iedereen gelukt en hebben zij er thuis nog aan gewerkt.

Informeer in hoeverre er nu concrete doelen of plannen zijn. Nodig een aantal praktijkbegeleiders uit, die tijdens de derde bijeenkomst nog niets hebben gedeeld, om hun doel of plan te vertellen.

Informeer daarna wie er al een concrete actie heeft ondernomen om zijn of haar doel te realiseren en nodig hem of haar uit hier wat over te vertellen. Het is hierbij belangrijk dat je de tijd bewaakt.

Als je bijvoorbeeld een grote groep hebt, kun je er als alternatief voor kiezen om niet plenair het gesprek te voeren, maar een andere werkvorm te gebruiken. Als voorbeeld kun je de deelnemers groepjes van drie laten maken en binnen deze groepjes verhalen laten delen. Je koppelt het dan niet terug in de grote groep, maar laat de ervaring en verhalen in de groepjes zelf.

1.4.8 Uitleg: Evaluatie

Je kunt bij dit onderdeel de evaluatieformulieren uitdelen en in laten vullen. Het is de bedoeling dat de formulieren terug naar het LSC gaan.

1.4.9 Uitleg: Overleg praktijkcoaches

Na deze avond sluit je voor de praktijkbegeleiders het project af. De praktijkcoaches kunnen de follow-up doen richting de praktijkbegeleiders. Aan hen de taak om hier vooral ook aandacht aan te besteden.

Regel dat zij ook de plannen van aanpak krijgen, zodat zij die als handvat hebben in het begeleiden van de praktijkbegeleiders.

Wissel contactgegevens uit tussen opleider (van Team Scouting Academy Support) en de praktijkcoach, mocht de praktijkcoach nog behoefte hebben aan een back-up of vragen willen stellen.

Het begeleiden kunnen de praktijkcoaches doen door:

- Met de deelnemende praktijkbegeleiders een terugkomavond te plannen.
- Het op de regionale bijeenkomsten van de praktijkbegeleiders op de agenda te laten zetten zodat het plenair en wat algemener besproken kan worden.
- De praktijkbegeleiders afzonderlijk te begeleiden.
- Je kunt als praktijkcoach bijvoorbeeld een dropbox aanmaken voor alle praktijkbegeleiders om alle materialen gemakkelijk met elkaar te delen.

2 Bijeenkomst voor groepsbesturen

2.1 Inleiding

Als je het huishoudelijk reglement raadpleegt, zie je bij het hoofdstuk de verantwoordelijkheden van groepsbesturen staan. Twee van deze verantwoordelijkheden hebben een link met spelkwaliteit:

1. Het bewaken van het kwalificatieniveau van de speleenheden en kaderleden.
2. Het stimuleren tot deelname aan groeps-, regio- en landelijke activiteiten.

De bewaking van het kwalificatieniveau vind je deels terug in de functie van praktijkbegeleider. Het bestuur heeft een verantwoordelijkheid ten aanzien van het invullen van de functie van praktijkbegeleider. De praktijkbegeleider heeft geen verplichte zitting in het bestuur, dit is optioneel. Aangezien het bewaken van de spelkwaliteit een taak is van de praktijkbegeleider, kan je hiermee de link leggen richting het groepsbestuur.

Het stimuleren tot deelname aan activiteiten op groepsniveau en aan regio- en landelijke activiteiten heeft een meerwaarde voor de ontwikkeling van de scouts. Zie hiervoor ook paragraaf 1.1.11 Uitleg: Regiospelen.

Daarnaast zorgt een goed spelaanbod ervoor dat jeugdleden zich ontwikkelen, met plezier naar Scouting gaan en het zorgt voor een goede pr. Ook hierin kan het bestuur zijn bijdrage leveren door actief mee te participeren. Het is voor groepsbestuursleden dus handig om te weten wat de veranderingen zijn als het gaat om de spelvisie en het spelaanbod.

Tijdens deze bijeenkomst wordt de rode draad voor groepsbesturen duidelijk gemaakt door de link te leggen tussen spelkwaliteit, de functie van praktijkbegeleider en de taken van het groepsbestuur. Tot slot geven we de bestuursleden inzicht in het verschil tussen de functies groeps- en praktijkbegeleider, omdat in de praktijk blijkt dat dit niet bij iedereen bekend is.

Het programma van deze avond is voor een groot deel gelijk aan de eerste bijeenkomst met de praktijkbegeleiders.

2.2 Materiaal

- Beamer.
- Scherm.
- Verlengsnoer.
- Filmpje Golden circle (te vinden in de PowerPoint-presentatie, door te zoeken op YouTube naar Golden circle Simon Sinek, of door de QR-code hiernaast te scannen).
- Filmpje Watch out for the scouts (dit is een TEDx-talk, zoek op YouTube naar Watch out for the scouts, of scan de QR-code hiernaast).
- Flip-over (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is de flip-over niet nodig).
- Flip-overpapier (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is flip-overpapier niet nodig).
- Schildersplakband (als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, is schildersplakband niet nodig).
- Dikke stiften in meerdere kleuren ((als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, zijn de stiften niet nodig).
- Spel doorlopende leerlijn.
- Kompassen van alle speltakken.
- Hand-out verschil groeps- en praktijkbegeleider.
- Kopieën Spiekbriefje Spel en infographic doorlopende leerlijn (om uit te delen).



- Werkvorm spelaanbod.
- Dorp Hotsjietonia op A3-formaat.
- Junglekaart op A3-formaat.
- Map met insignes en badges.
- Spel *Power up your game*.
- Toolkit praktijkbegeleider.
- Module spelvisie en spelaanbod (module 1a en 1b).

2.3 Voorbereiding

- Zet de beamer en het scherm klaar met een laptop en de filmpjes (en eventueel de PowerPoint-presentatie).
- Leg de materialen naast je toolbox, zodat je ze makkelijk kan pakken.
- Zet de flip-over klaar of hang flaps aan de muur. Als je van de PowerPoint-presentatie gebruik wilt maken, is dit niet nodig.
- Indeling ruimte: het is belangrijk dat iedereen naar het scherm kan kijken. Je hebt een ruimte nodig waar je in een lijn kunt gaan staan en je kunt gebruik maken van tafels. Per groepje van drie deelnemers moet er namelijk een puzzel gemaakt worden, dus dan is een tafel handig. Aan een grote tafel kunnen wellicht meerdere groepjes zitten.

2.4 Doel

- De groepsbestuursleden hebben kennis genomen van twee taken, te weten:
 - o Het bewaken van het kwalificatieniveau van de speleenheden en kaderleden.
 - o Het stimuleren tot deelname aan groeps-, regio- en landelijke activiteiten.
- De groepsbestuursleden weten het verschil in taken tussen de groeps- en praktijkbegeleider.
- De groepsbestuursleden weten wat spelkwaliteit inhoudt.
- De groepsbestuursleden hebben kennis genomen van de positionering en visie van Scouting.
- De groepsbestuursleden hebben kennis genomen van de spelvisie en spelmethode van Scouting.

2.5 Programma

19:00 Voorbereiden.

19:45 Welkom heten, kort kennismakingsrondje (naam, groep, functie).

19:50 Uitleg programma van de bijeenkomst.

19:55 'Why' van Scouting en Scouting Academy inclusief het verschil tussen de groeps- en de praktijkbegeleider (zie 2.1.5).

20:25 Doel project Spelkwaliteit en verantwoordelijkheid groepsbestuur toelichten (zie 2.1.6).

20:35 Korte pauze.

20:45 Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak (zie 2.1.7).

Nabespreken met Spiekbriefje Spel en infographic doorlopende leerlijn.

21:30 Wat is spelkwaliteit (zie 2.1.8)?

21:45 Rondje voor vragen vanuit de deelnemers (zie 2.1.9).

22:00 Einde.

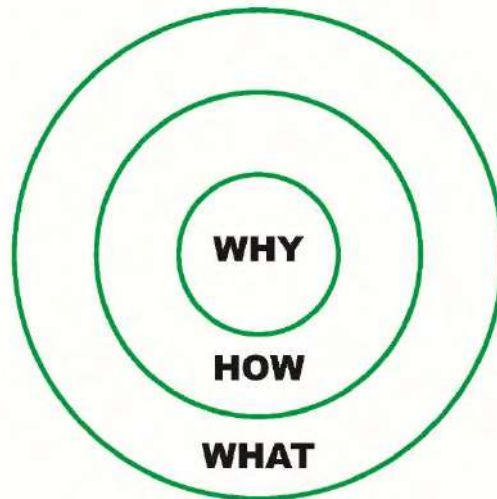
De **vetgedrukte** programmaonderdelen worden hierna uitgelegd.

2.5.1 Uitleg: 'Why' van Scouting en Scouting Academy

1. Als eerste laat je het filmpje over de Golden circle zien. Als je met de PowerPoint-presentatie werkt, zit het filmpje hier direct in. Hierin wordt uitgelegd dat het belangrijk is dat je het doel van je organisatie weet en daarmee anderen kan enthousiasmeren en motiveren om jouw product te kopen. In ons geval is dat weten wat het doel van Scouting is en hoe je ouders en meiden en jongens kan motiveren om lid te worden van Scouting. Het product is het Scoutingprogramma.

Nadat je het filmpje hebt laten zien, zet je het klepje op de beamer als je wilt werken met de flip-over. Als je met de PowerPoint-presentatie wilt werken, kun je de beamer aan laten.

2. Als je met de flip-over werkt: je pakt de flip-over en tekent drie cirkels op je papier (zie afbeelding hierna) en schrijft de drie kernwoorden op de cirkel: WHY in het midden, HOW op de tweede cirkel en WHAT op de derde (de buitenste) cirkel.

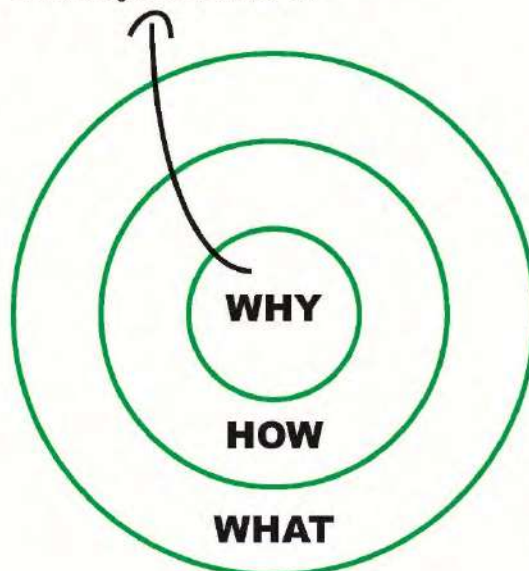


Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: start de diavoorstelling en ga naar slide 3.

3. Vraag nu aan de groep of zij de WHY van Scouting kennen.

WHY: Scouting levert een bijdrage aan de persoonlijke ontwikkeling van meiden en jongens door middel van het aanbieden van uitdagende activiteiten (zie afbeelding hieronder).

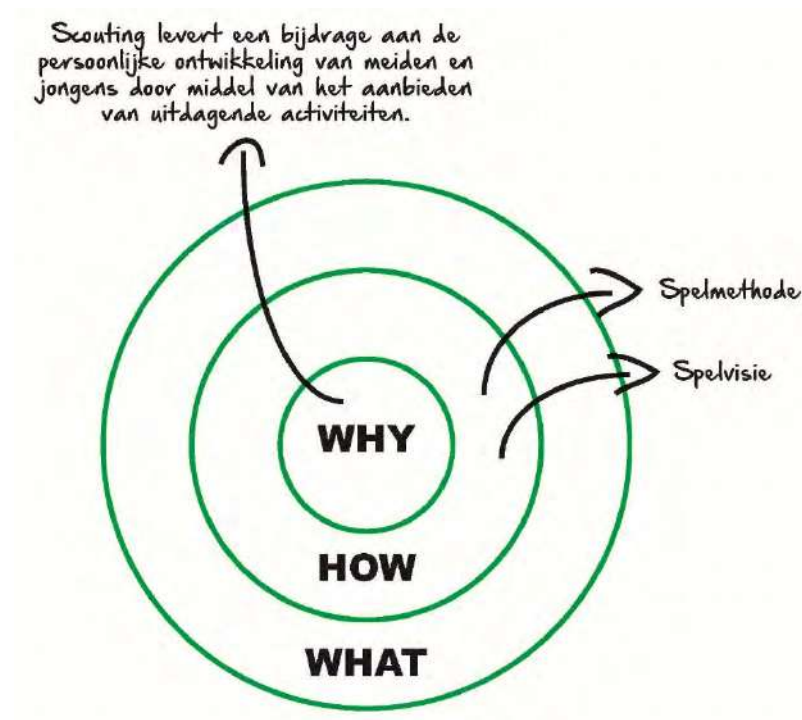
Scouting levert een bijdrage aan de persoonlijke ontwikkeling van meiden en jongens door middel van het aanbieden van uitdagende activiteiten.



Als je met de flip-over werkt: schrijf de WHY op.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 4.

4. Vervolgens ga je naar de HOW. Hoe doen we dat dan, hoe leveren wij die bijdrage en hoe maken wij ons Scoutingspel uitdagend zodat het die bijdrage kan leveren?
HOW: door de spelvisie en spelmethode (zie afbeelding hieronder).



Als je met de flip-over werkt: schrijf de HOW op.

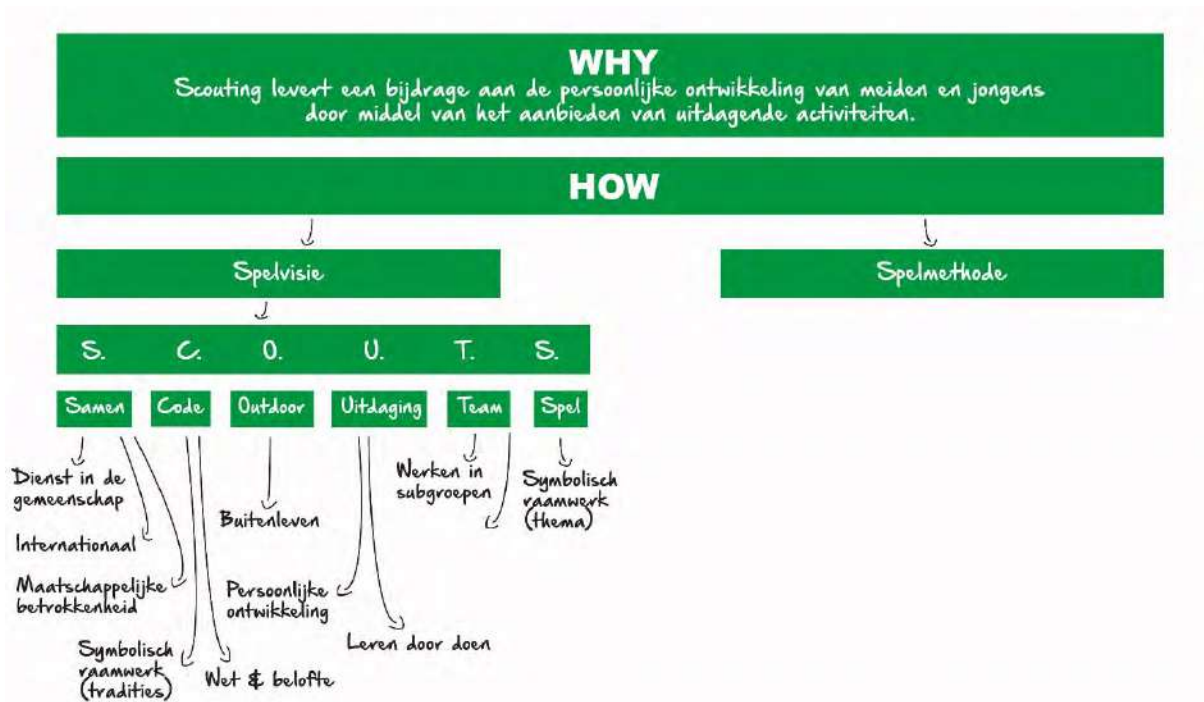
Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 5.

5. Als je met de flip-over werkt: maak nu een uitstapje naar een andere flap en schrijf hier de woorden 'spelvisie' en 'spelmethode' op (zie afbeelding hieronder).



Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 6.

Vraag aan de groep wat de spelvisie van Scouting is? De spelvisie = S.C.O.U.T.S.
 Vraag aan de groep waar de letters voor staan?
Samen Code Outdoor Uitdaging Team Spel (zie afbeelding hieronder).



De spelvisie wordt straks verder verduidelijkt.

Als je met de flip-over werkt: schrijf de onderdelen van de spelvisie SCOUTS op en schrijf de acht onderdelen van de Scoutingmethode bij het bijbehorende element uit de spelvisie SCOUTS (het onderdeel symbolisch raamwerk past bij twee elementen en het onderdeel internationaal is door Scouting Nederland extra toegevoegd).

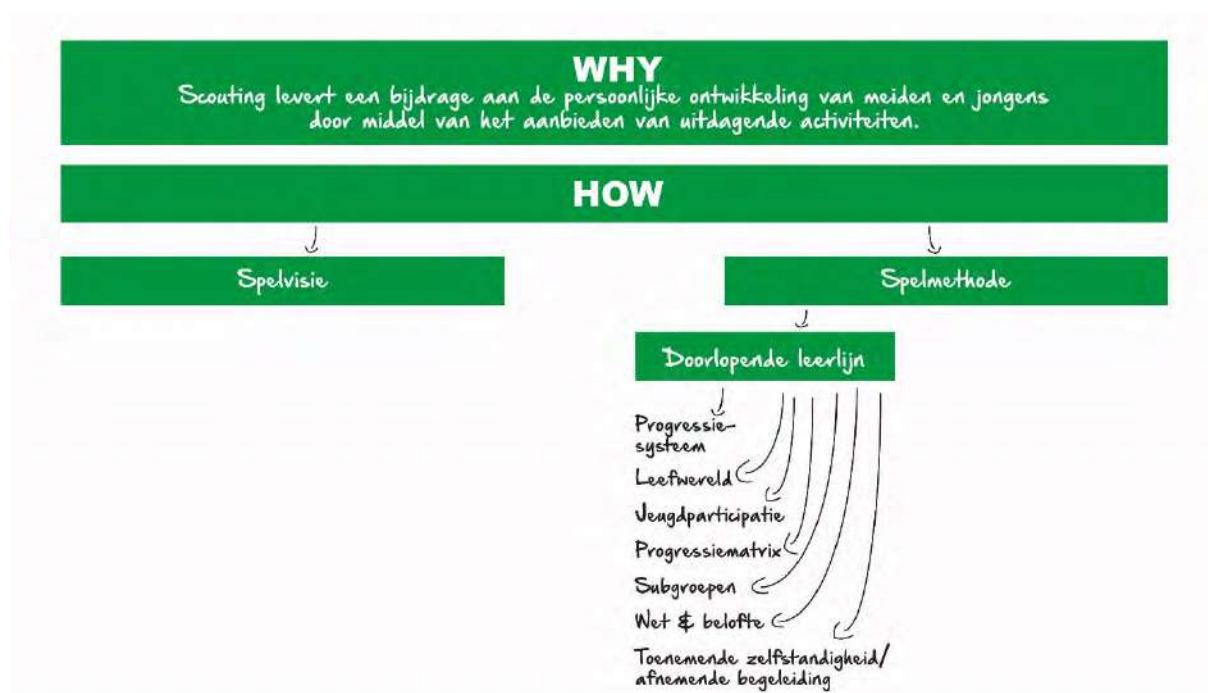
Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 7.

Vraag aan de groep wat de spelmethode is?

De spelmethode is de manier waarop we de spelvisie uitvoeren en vormgeven. Dit doen we met behulp van de doorlopende leerlijn en de activiteitengebieden.

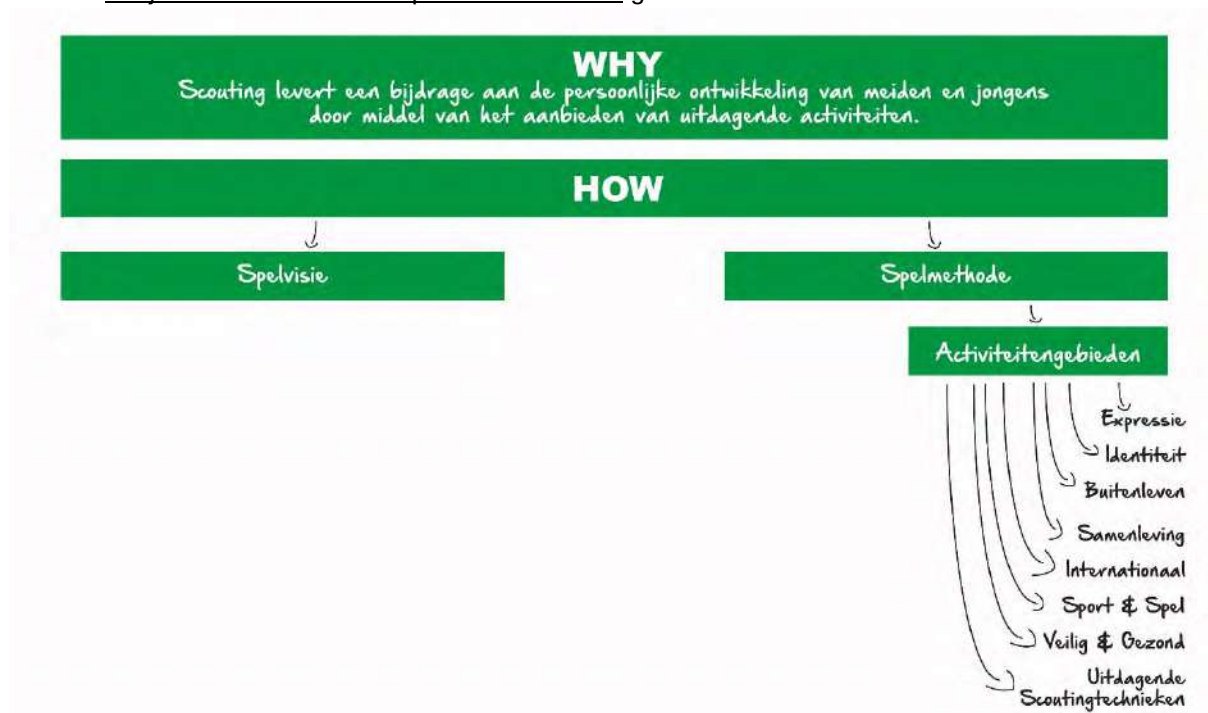
Als je met de flip-over werkt: schrijf onder de spelmethode de doorlopende leerlijn en som daaronder de onderdelen van de doorlopende leerlijn op.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 8.

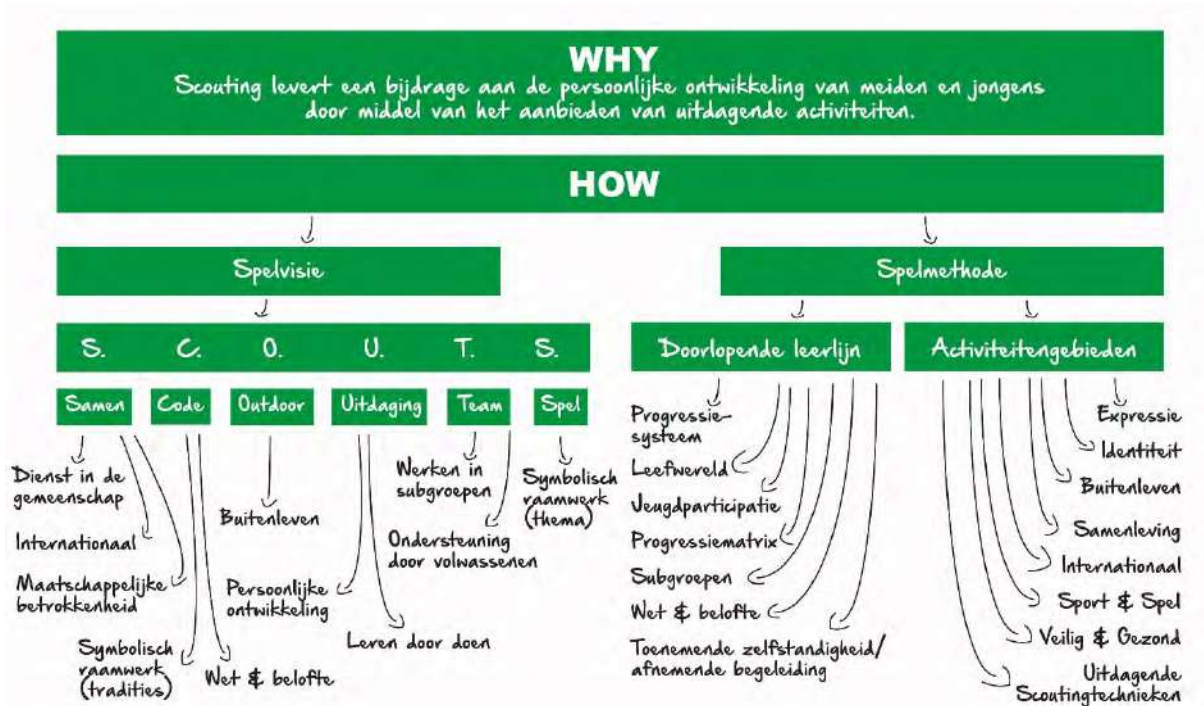


Als je met de flip-over werkt: schrijf naast de doorlopende leerlijn het woord 'activiteitengebieden' en som daaronder acht activiteitengebieden op.

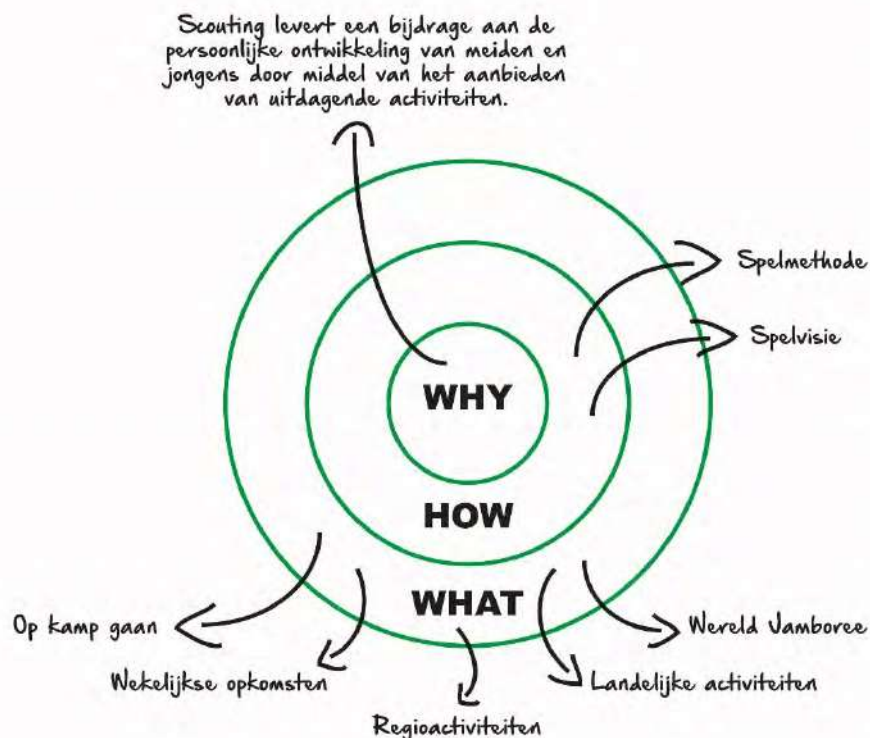
Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 9.

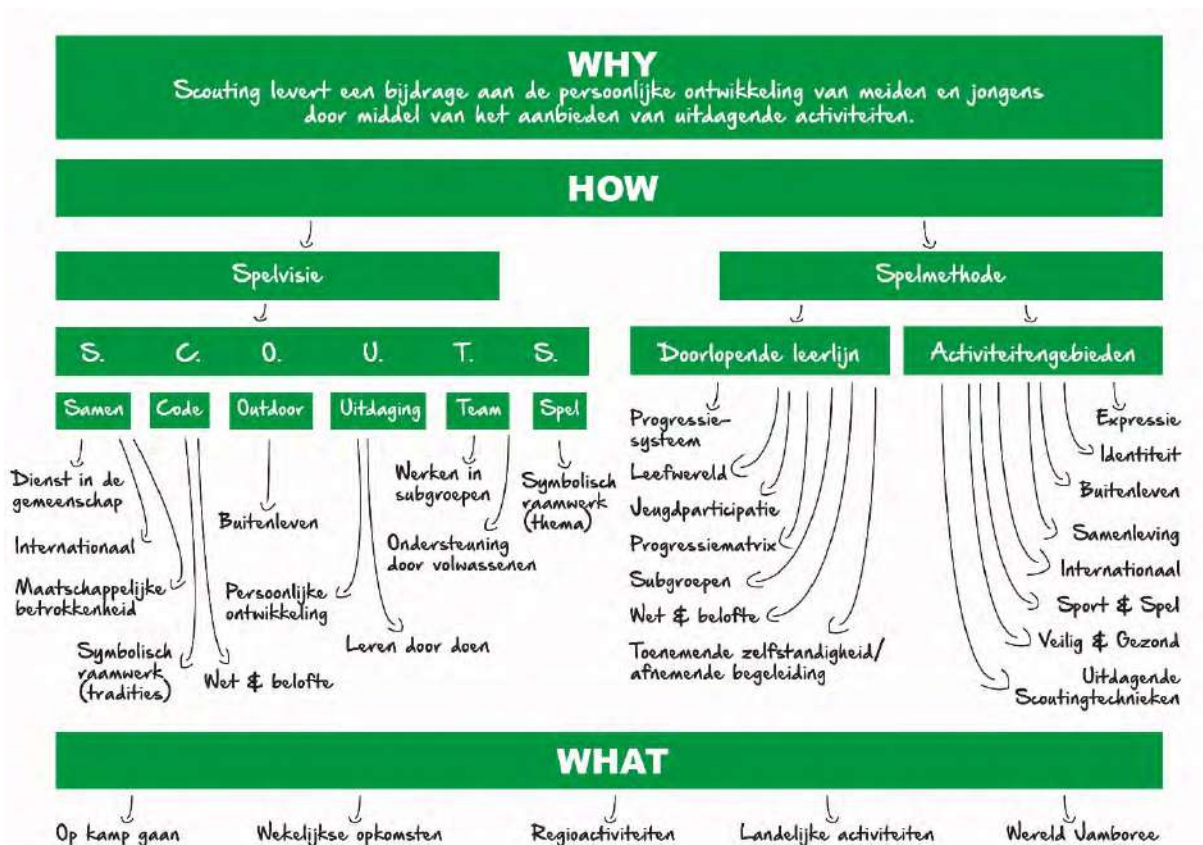


Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 10 om het gehele plaatje te laten zien.



6. Vervolgens ga je naar de WHAT: wat doen we dan om de spelvisie en spelmethode uit te voeren? We hebben het Scoutingprogramma: we gaan op kamp, er zijn wekelijks opkomsten, we doen regioactiviteiten, landelijke activiteiten en we gaan naar de Wereld Jamboree. (zie afbeeldingen hieronder).





Als je met de flip-over werkt: schrijf de WHAT en de bijbehorende onderdelen op de flap.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 11 en daarna naar 12.

7. Speel nu het volgende filmpje af: Watch out for the scouts. Speel dit filmpje tot 7:00 minuten, je mag het natuurlijk ook helemaal kijken.

Vraag aan de groep wat de HOW is van de dame in kwestie, waarom is zij een scout?

Antwoord: To make these children awesome adults.

8. Als je met de flip-over werkt: zet de beamer uit en ga weer terug naar de flap.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 14.

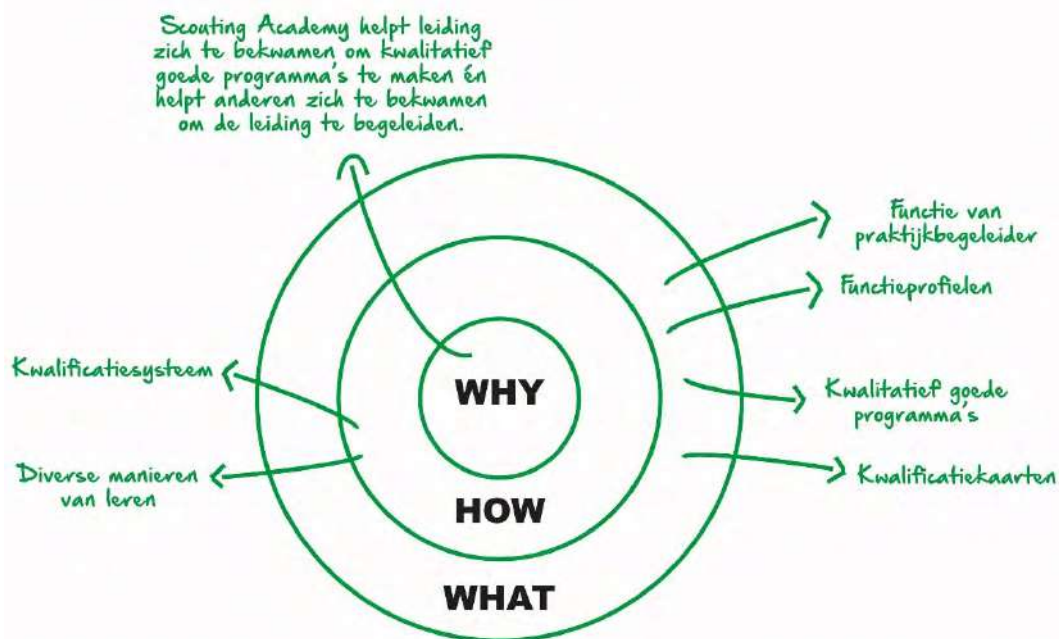
9. Op de flap maak je een uitstapje bij de WHY (zie de afbeelding op de volgende pagina).

Scouting Academy is één van de randvoorwaarden om de WHY van Scouting goed te kunnen vormgeven.

WHY van Scouting Academy: Scouting Academy helpt leiding zich te bekwamen om kwalitatief goede programma's te maken én helpt anderen zich te bekwamen om de leiding te begeleiden.

HOW: hoe doet Scouting Academy dit dan? Binnen Scouting Academy zijn er functieprofielen met kwalificatiekaarten die inzichtelijk maken wat er voor nodig is om uiteindelijk kwalitatief goede programma's neer te zetten. Ook is binnen Scouting Academy de functie van praktijkbegeleider ontstaan, die leiding uitdaagt gekwalificeerd te raken. Een andere taak van de praktijkbegeleider is het bewaken van de spelkwaliteit.

WHAT: wat heeft Scouting Academy dan? Er is een kwalificatiesysteem met deelkwalificaties ontwikkeld en er zijn diverse manieren van leren van theorie en praktijk.



Als je met de flip-over werkt: schrijf al deze zaken op de flap erbij.

Als je met de PowerPoint-presentatie werkt: ga naar slide 15.

Noem hier het verschil tussen praktijkbegeleider en groepsbegeleider. Je kunt de hand-out hierbij uitdelen.

Als werkvorm kan je bijvoorbeeld eerst vragen aan de deelnemers om een aantal verschillen te noemen. Die schrijf je op een flap. Doe dit in vijf minuten. Daarna deel je de hand-out uit en kijk je plenair of wat er op de flap staat klopt met de hand-out.

Uitleg verschil in functie praktijkbegeleider en groepsbegeleider

De groepsbegeleider kun je vergelijken met de functie van vrijwilligerscoördinator. Hij of zij zorgt ervoor dat de teams bemenst zijn met een evenwichtige verdeling van de teamrollen.

De praktijkbegeleider ondersteunt de vrijwilligers die zich als leidinggevende inzetten voor het organiseren van activiteiten met jeugdleden. Je coacht en begeleidt individuele leidinggevend en leidingteams in het ontwikkelen en versterken van hun deskundigheid om goede activiteiten voor en met jeugdleden te organiseren. Je doet dit in afstemming met de groepsbegeleider. In de hand-out *Verschil praktijkbegeleider en groepsbegeleider* vind je alle informatie, de hand-out zit in je toolbox.

2.5.2 Uitleg: Doel project Spelkwaliteit

Binnen Spel en Scouting Academy zijn er de laatste tijd veel ontwikkelingen. Zo is de functie praktijkbegeleider erbij gekomen en is er één en ander veranderd op het gebied van de spelmethode. In de gesprekken met de regio's en vrijwilligers (bijvoorbeeld leiding) is te merken dat zij niet al deze ontwikkelingen meegekregen hebben.

In deze methodiek gaan regio's en groepen met elkaar aan de slag om mensen bewust te maken van de kwaliteit van het spel en hun eigen rol daarbij. Waarom regio's en groepen? Omdat de kwaliteit van het spelaanbod zichtbaar is in de programma's van de speltakken en de praktijkbegeleider hier een belangrijke rol in speelt. De praktijkbegeleider stimuleert namelijk leidingteams om met elkaar in gesprek te gaan over de kwaliteit van het spel en de mogelijkheid om je hier als team en als persoon verder in te ontwikkelen.

Als je het huishoudelijk reglement raadpleegt, zie je bij het hoofdstuk de verantwoordelijkheden van groepsbesturen staan. Twee van deze verantwoordelijkheden hebben een link met spelkwaliteit:

1. Het bewaken van het kwalificatieniveau van de speleenheden en kaderleden.

2. Het stimuleren tot deelname aan groeps-, regio- en landelijke activiteiten.
De bewaking van het kwalificatieniveau vind je deels terug in de functie van praktijkbegeleider. Het bestuur heeft een verantwoordelijkheid ten aanzien van het invullen van de functie van praktijkbegeleider. De praktijkbegeleider heeft geen verplichte zitting in het bestuur, dit is optioneel.

Aangezien het bewaken van de spelkwaliteit een taak is van de praktijkbegeleider, kan je hiermee de link leggen richting het groepsbestuur. Je kunt ook in plaats van je verhaal vertellen aan de deelnemers vragen of zij weten wat hun taken zijn en kijken of je met hun antwoord een bruggetje kan maken naar de twee taken gericht op spelkwaliteit en op die manier bovenstaande tekst vormgeven.

De regio's ondersteunen de praktijkbegeleiders, zowel op hoe ze de ontwikkeling van leiding kunnen stimuleren als op hoe ze de kwaliteit van het spelaanbod kunnen bespreken.

2.5.3 Uitleg: Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak (hetzelfde spel als bij de eerste bijeenkomst voor praktijkbegeleiders)

We nemen we het spelaanbod en de kernpunten per speltak onder de loep. Hiermee maken we een keuze wat we aan de groepsbesturen qua kennis mee willen geven. Voor hen is een verdieping niet echt nodig. Wel is het belangrijk dat zij de grote lijnen kennen. Om dat te bereiken, is de werkvorm rond het Spiekbrieftje Spel voldoende.

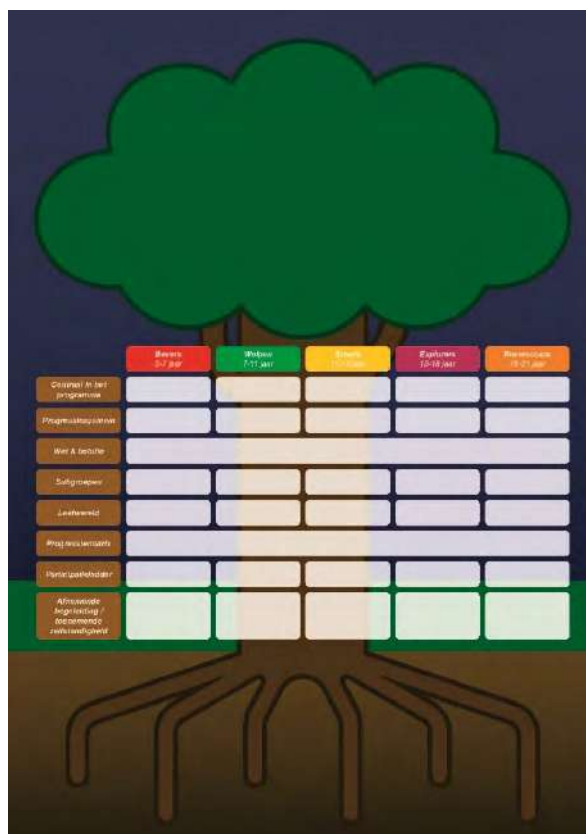
De kompassen zijn hier een handige hulp bij, leg deze op tafel. Elke praktijkbegeleider of groep zou eigenlijk een set van de kompassen moeten hebben, bij voorkeur heeft elke speltak ook zijn eigen kompas. Dit is misschien een verkooppraatje en soms kan je dit met wat humor ook net zo goed zo uitleggen, ze zijn er tenslotte voor gemaakt om leiding te helpen.

In de toolbox vind je de werkvorm die hier bij hoort. Leg eerst de 'spelregels' uit: wat gaan we doen? Per twee deelnemers deel je het spel uit. Laat de deelnemers het spel vijftien minuten spelen. Nadat het spel gespeeld is, ga je het plenair nabespreken. Doe dit stap voor stap. De deelnemers kunnen zelf meekijken of zij het goed hebben gedaan en vragen stellen.

De werkvorm is een soort puzzel rond het middenstuk van het Spiekbrieftje Spel (zie afbeelding hiernaast).

Je ziet dat bij het Spiekbrieftje Spel de activiteitengebieden en de visie eraf gehaald zijn. Na afloop ontvangen zij het volledige Spiekbrieftje Spel om mee te nemen.

Het hele middendeel is qua tekst leeg, maar de vakjes staan er nog wel. De tekst staat nu op kaartjes. Pak de kaartjes erbij. Per duo is er een set kaartjes en een Spiekbrieftje Spel nodig. De bedoeling is dat je de deelnemers de tijd geeft om zelf de kaartjes neer te leggen zoals zij denken dat het hoort. Nadat iedereen zijn of haar kaartjes heeft verdeeld over de vakjes op het Spiekbrieftje Spel, ga je dit bespreken. Iedereen kan zelf bijhouden (eventueel op een blaadje of andere manier) welke kaartjes hij of zij goed had liggen. Deel hierna de originele spiekbrieftjes uit. Bekijk ook de *Toolkit praktijkbegeleider* (groene tabblad, pagina 2). Bewaak de tijd goed!



Na de gehele uitleg, deel je de infographic met de doorlopende leerlijn uit en geef je een toelichting. Je kan hierbij de link maken naar het middenstuk van het Spiekbrieftje Spel, waar de doorlopende leerlijn ook in terug te vinden is: <https://www.scouting.nl/downloads/spel/doorlopende-leerlijn/3249-toelichting-bij-infographic-doorlopende-leerlijn/file>
Deze kun je hier gebruiken of als bijlage erbij doen.

2.5.3.1 Rij 1: Centraal in het programma



Laat hier bij de **bevers** de plaat van het dorp Hotsjietonia zien. Hopelijk is deze voor iedereen bekend. Vertel dat de bevers (zie achtergrondinformatie) via het dorp kennis maken met verschillende (Scouting)vaardigheden. In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden.

De activiteitengebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitengebied(en). Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitengebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter met elk figuur naar elk activiteitengebied toe.

De **welpen**: laat hier de plaat van de jungle zien. Welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevenden voor ze bedenkt en uitvoert.

De dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren. De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan.

Bij de **scouts** is er geen thema meer, wel hebben ze een thema voor een programma of een kamp. Bij de scouts ligt de nadruk op ploegen. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren. Scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept.

Explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 16 explorers, aangevuld met 2 begeleiders. Het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor. Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur.

Roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken welke keuze je als roverscout bij de Partenza maakt, waarmee aan het einde van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten. Eigen uitdaging zoeken dus.

Een stam bestaat uit 6 tot 16 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur.

Met de Partenza (eindceremonie) komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap: de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te kunnen nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria. Deze criteria kun je vinden in de *Roverscoutsgids*.

Achtergrondinformatie uitleg spelaanbod

Lees vooral ook de Module spelvisie en spelaanbod, een deel van de achtergrondinformatie die hier staat, komt daar uit.

Het thema van de bevers sluit goed aan bij de leeftijdsgroep waarvoor het is bedoeld en het verhaal heeft een duidelijke samenhang van begin tot eind. De bevers maken via het dorp Hotsjietonia kennis met verschillende (Scouting)vaardigheden. Bij de welpen wordt het thema op een andere manier ingezet en leren de welpen samenwerken en ze leren de basis van de technieken. Deze technieken worden bij de scouts verder uitgediept. Bij de scouts begint ook het proces om verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen leerproces en het nemen van beslissingen voor de ploeg. Daar gaat een jeugdlid bij de explorers mee verder. De roverscouts doen alles helemaal zelf en een jeugdlid is in die speltak zelf overal verantwoordelijk voor.

Bevers

- Kernpunten programma: bevers spelen het Scoutingspel in het dorp Hotsjietonia. Net als Stuiters beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de wereld om hen heen ontdekken. Bevers maken door het doen van een programma van meerdere weken kennis met het 'verdienen' van een beverbadge, de voorloper van het insigne. Meedoen en samen spelen, zijn hierbij het belangrijkste. Leidinggevendens kijken en luisteren goed naar de bevers en stemmen daar het programma op af.
- Structuur in de speltak: bevers zijn jongens en meisjes tussen de 5 en 7 jaar, wat overeenkomt met groep 2 en 3 van de basisschool. Bevers spelen in een kolonie van 6 tot 20 bevers. Per kolonie zijn 2 tot 5 leidinggevendens aanwezig.
- Thema: bevers spelen in een thema. Een thema is een fantasiewereld waarin bevers kunnen spelen en leren. Het prikkelt hun fantasie en zorgt ervoor dat ze zich meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Bevers hebben de leeftijd waarop ze de wereld om hen heen beter leren begrijpen door gebruik te maken van symbolen en beelden dan door te praten over ideeën en concepten. Door gebruik te maken van een thema kun je de bevers dus op een speelse manier belangrijke normen en waarden bijbrengen. Ditzelfde geldt voor welpen, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.
- Locatie: in het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden. De activiteitengebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitengebied(en), daar woont het figuur meestal ook. Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitengebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter wel met elk figuur naar elk activiteitengebied toe.

Welpen

- Kernpunten programma: welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij

de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevers voor ze bedenkt en uitvoert.

- **Structuur in de speltak:** welpen zijn jongens en meisjes tussen de 7 en 11 jaar, wat overeenkomt met groep 4 tot en met 7 van de basisschool. Een groep welpen noem je een horde. Een horde bestaat uit ongeveer 16 tot 30 welpen en is verdeeld in vaste subgroepjes die nesten worden genoemd. In een horde zijn 2 tot 5 leidinggevers aanwezig.
- **Thema:** een thema is een fantasiewereld waarin welpen kunnen spelen en leren. Het thema biedt leiding structuur en geeft welpen tevens de ruimte om hun eigen fantasie te gebruiken. Het thema sluit goed aan bij de beleavingswereld van de welpen. Ditzelfde geldt voor bevers, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.
- **Spelfiguren:** de dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren.
- **Locatie:** de activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle, deze plek vergroot de herkenbaarheid voor de welpen.

Scouts

- **Kernpunten programma:** scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept. Door het uitvoeren van challenges worden insignes verzameld. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren.
- **Structuur in de speltak:** scouts zijn jongens en meiden tussen de 11 en 15 jaar oud, wat overeenkomt met groep 8 van de basisschool tot en met klas 3 van de middelbare school. Een groep scouts noem je een troep. Een troep bestaat uit ongeveer 16 tot 35 scouts en er zijn 2 tot 5 leidinggevers aanwezig. De scouts werken nauw samen in ploegen van 5 tot 7 scouts, met een ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL).
- **Thema:** waar bevers en welpen baat hebben bij een fantasiewereld om de wereld om hen heen te leren begrijpen, hebben scouts de leeftijd bereikt waarop ze (cognitief) prima in staat zijn om ideeën en concepten te begrijpen. Bij de scouts wordt geen spelthema gebruikt, maar kan wel worden gewerkt met thema's tijdens bijvoorbeeld een kamp.
- **Insignes:** de leeftijdsgroep scouts is in het bijzonder de leeftijdsgroep waarin het aanleren van allerlei technieken en vaardigheden centraal staat. De periode bij de scouts bestaat uit drie fasen, waarin telkens insignes behaald kunnen worden:
 - o **Basisfase:** in deze fase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om goed, veilig en verantwoord mee te kunnen doen met de activiteiten van deze speltak.
 - o **Verdiepingsfase:** tijdens deze fase leren ze alles wat een scout minimaal moet kunnen en kennen binnen een activiteitengebied.
 - o **Specialisatiefase:** in de specialisatiefase kunnen scouts zich specialiseren in één of meerdere onderwerpen waarvoor een specialisatie-insigne te behalen is. In de eerste twee fasen was het belangrijk dat alle scouts dezelfde kennis en vaardigheden opdeden, maar in deze fase is het juist de bedoeling dat scouts zich individueel richten op een onderwerp. De specialisatiefase draait niet alleen om specialisatie in een onderwerp, maar ook om het positief bijdragen aan het programma, leiderschap en zelf organiseren.

Scouts die op zoek zijn naar extra uitdaging kunnen een award behalen, individueel of met hun troep. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Er zijn vier awards: The International Award

For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor scouts is te vinden op de website.

Explorers

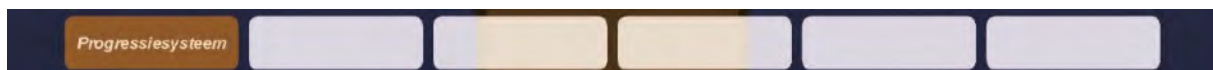
- Kernpunten programma: het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met de uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor. Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur. Door middel van de kwaliteitstest kan de afdeling zelf haar ontwikkeling meten en afzetten tegen de rest van het land.
- Structuur in de speltak: explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 20 explorers, aangevuld met 2 tot 3 begeleiders. Een afdeling heeft geen subgroepen. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er twee goed gevulde afdelingen overblijven.
- Insignes en awards: om zichzelf uit te dagen, kiest elke explorer een uitdaging om een langere tijd mee bezig te zijn. Daar kan een insigne mee worden behaald. Ieder activiteitsgebied heeft zijn eigen insigne. Wanneer een explorer een insigne wil behalen, wordt samen met de afdeling of begeleiding een project gekozen. Dit project wordt uitgevoerd door de betreffende explorer en de explorer laat aan anderen zien wat er gedaan en geleerd is. De inhoud van het project mag de explorer helemaal zelf bedenken, zolang er maar voldoende uitdaging in zit. Een insigne wordt afgerond met een presentatie: iets waarmee je laat zien wat je geleerd hebt. Waterexplorers kunnen naast de insignes ook nog de kwalificaties Zeilen Kielboot III (MBL Z1) en Roeien III (MBL Roeien) halen. Daarnaast kunnen explorers jaarbadges krijgen door het hele jaar actief betrokken te zijn bij de afdeling. Ten slotte zijn er vier awards te behalen voor de explorers. Een award is er voor afdelingen en explorers die iets extra's willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor explorers is te vinden op de website.

Roverscouts

- Kernpunten programma: roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen op een afstandje adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken wat een roverscout wil doen wanneer aan het eind van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten.
- Structuur in de speltak: roverscouts zijn jongens en meiden tussen de 18 en 21 jaar oud, wat betekent dat geen van de jeugdleden meer op de middelbare school zit, maar dat alle leden al begonnen zijn met een vervolgopleiding. Dit kan uiteenlopen van mbo tot universiteit. Een stam bestaat uit 6 tot 20 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur. Een stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur door middel van een stambestuur.

- Fases en awards: de laatste periode als jeugdlid staat in het teken van twee dingen: wat wil je nog uit Scouting halen als jeugdlid en wat ga je doen in de toekomst? Ook dit programma is in fases verdeeld. Tijdens de eerste fase (Proloog) kiest een roverscout drie uitdagingen om mee aan de slag te gaan, in de tweede fase (Traject) wordt gewerkt aan de eigen uitdagingen en de derde fase (Epiloog) is de afronding. Ten slotte vindt de eindceremonie plaats, is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek). Roverscouts die op zoek zijn naar extra uitdaging kunnen een award behalen, individueel of met hun stam. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor roverscouts is te vinden op de website.
- Partenza: met de Partenza (eindceremonie) komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap; de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria.

2.5.3.2 Rij 2: Progressiesysteem



Dit deel gaat over de badges en insignes. Gebruik hierbij de map met alle badges en insignes om te laten zien. Vertel per speltak de belangrijkste zaken over de badges en insignes. Lees hiervoor de achtergrondinformatie hierna.

Insignes en badges zijn er ook om kinderen en jongeren te motiveren. Ze vormen, naast dat ze de ontwikkeling bevorderen ook een beloningssysteem. Iedereen vindt het leuk om wat te krijgen als hij of zij ergens wat voor gedaan heeft.

Achtergrondinformatie uitleg badges, insignes en awards

Lees vooral ook de Module spelvisie en spelaanbod om meer te weten te komen over dit onderwerp.

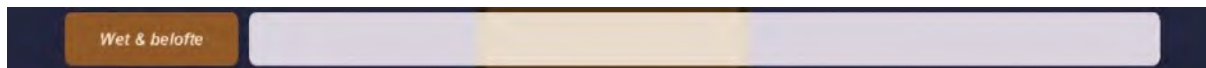
Het progressiesysteem is het geheel aan insignes voor alle speltakken:

- Voor bevers zijn er beverbages. Aan de beverbages zijn nog geen eisen verbonden. Ze zijn gekoppeld aan een themafiguur. Je kunt ze behalen door mee te doen aan activiteiten die passen bij het themafiguur.
- Voor de welpen zijn er insignes om in de breedte kennis te maken met de verschillende activiteitengebieden. Elk insigne heeft drie niveaus, zodat ieder kind op zijn of haar eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft. Voor de oudste welpen zijn er nog zes extra insignes, ter voorbereiding op de scouts.
- Voor scouts zijn er drie fases met insignes. In de basis- en verdiepfingsfase is er één insigne per activiteitengebied, plus twee extra voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. In de specialisatiefase zijn er insignes rond één bepaald thema binnen een activiteitengebied, zoals 'Avonturier', 'Kok' of 'Pionierspecialist'.
- Bij de explorers is er één insigne per activiteitengebied, waarbij een explorer zelf kiest in welk onderwerp hij of zij zich wil verdiepen. Daarnaast zijn er drie jaarbadges.
- Voor roverscouts zijn er drie uitdagingen waar het grootste deel van de roverscoutsperiode aan gewerkt wordt.

Voor scouts, explorers en roverscouts die iets extra's willen doen, zijn er vier verschillende **awards** per speltak: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de International Award. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. De awards zijn ofwel externe awards (The International Award For Young People) ofwel awards gebaseerd op

internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden en dat drie van de awards (Nature Award, Europe Award en Development Award) met de speltak gedaan kunnen worden.

2.5.3.3 Rij 3: Wet & belofte



De wet en belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.

Er zit een opbouw in de tekst van de wet en belofte, passend bij de leeftijdsgroep.

Bevers: de bevers hebben een beverwet. Dit om de bevers wel alvast een idee te geven wat er van ze verwacht wordt.

2.5.3.4 Rij 4: Subgroepen



Bevers spelen in één groep. Er zijn geen vaste subgroepjes, wel worden subgroepjes gebruikt voor het doen van bepaalde activiteiten. Bevers leren samen te spelen en het gebruik van wisselende subgroepjes sluit daar beter bij aan.

Welpen hebben subgroepen die we nesten noemen. Dit past bij het thema. Een nest bestaat uit ongeveer 6 tot 8 welpen van verschillende leeftijden. Voor waterwerkgroepen kan het een idee zijn de nesten te beperken tot 4 personen wanneer de vaarmiddelen beperkend zijn qua capaciteit. Bij andere activiteiten kun je dan 2 nesten samenvoegen, wat een grootte van 8 welpen geeft.

Elk nest heeft een gids en een helper. De gids wordt ondersteund door een helper. Die neemt de taken van de gids over bij zijn of haar afwezigheid en helpt de gids bij het uitvoeren van de taken. Het werken met gids en helper is een onderdeel van het Scoutingspel, waardoor de welpen zich verder kunnen ontwikkelen. Het werken met nesten is niet bedoeld als een hiërarchisch systeem waarin een kleine groep welpen de baas speelt over de horde of waarin de gids en helper gebruikt worden als een soort slaafje van het nest. Als leidinggevende houd je in de gaten dat de nesten en de gids en helper ingezet worden zoals bedoeld.

Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennis maken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Het ploegensysteem gebaseerd op het idee dat jongeren in deze leeftijd naar elkaar toe trekken en een vriendengroep gaan vormen. De duur van de speltak scouts is hierbij dan ook bewust aangepast naar vier jaar: zo is er voldoende spreiding in de leeftijd om én een vriendengroep te zijn én op een natuurlijke manier leiding te kunnen nemen.

Een **explorer**afdeling heeft geen subgroepen, maar er is juist een afdelingsbestuur dat de afdeling organiseert en regelt. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er 2 goed gevulde afdelingen overblijven.

Een **roverscouts**stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur en een stambestuur.

2.5.3.5 Rij 5: Leefwereld



Bevers gaan wat vaker bij vriendjes spelen of ze komen bij hen zelf thuis. Bevers kennen de weg naar school en Scouting, maar gaan daar vaak niet alleen heen. Wanneer je een andere route naar een bekende locatie neemt, 'ga je fout'.

Bevers zijn nog niet gewend om lang van huis te zijn en daarom adviseert Scouting Nederland om twee keer per jaar een logeerweekend te houden. In het eigen gebouw of een gebouw in de buurt. Vaak is dit de eerste keer dat bevers zonder ouders of opa en oma weggaan. Voor veel bevers is een weekje van huis teveel en daarbij wil je ook nog wat uitdaging houden voor als de jeugdleden naar de welpen en later naar de scouts gaan.

Welpen hebben vaak al groepjes vriendjes met wie ze omgaan. Ze kennen de eigen wijk goed en gaan soms al vooruit op de fiets naar school of, met name de oudste welpen, ze fietsen kleine stukjes alleen.

Welpen zijn al wel gewend om wat vaker van huis te gaan. Ze gaan ook al wel logeren bij vriendjes en met Scouting kunnen zij ook best wat langer van huis. Scouting Nederland adviseert twee keer per jaar een weekendkamp, eventueel in eigen gebouw of een gebouw in de buurt, en een zomerkamp van ongeveer vijf dagen. De locatie van een zomerkamp kan in een andere gemeente zijn en mag dus best al wat verder van huis zijn.

Met de welpen in een gebouw op kamp gaan, is nog wel aan te bevelen. Het gebeurt nogal eens dat ze het in tenten te spannend vinden en ze hebben nog niet altijd de juiste materialen om te kamperen. Om de oudste welpen voor te bereiden op de scouts, is er overigens wel een insigne 'Nachtje kamperen'. Daarnaast kan het ook minder goed weer zijn en moeten veel welpen nog van bed gelicht worden gedurende de nacht. In tenten is dit allemaal minder praktisch.

Scouts fietsen zelfstandig en zijn bekend in hun eigen woonplaats. Ze zitten op de middelbare school en leren ook meer kinderen kennen die niet in hun eigen wijk wonen. Soms gaan scouts al in een andere stad naar school.

Scouts kamperen bij voorkeur in tenten. Zeker op deze leeftijd is kamperen juist een uitdaging voor ze. Zeker als ze zelf met hun ploeg een tent moeten opzetten. Scouting adviseert hier regelmatig weekendkamp en het zomerkamp kan ruim een week duren. De weekendkampen mogen verder weg zijn dan het eigen gebouw en ook het zomerkamp mag op ruime afstand zijn, maar bij voorkeur nog in eigen land. Scouts zijn vaak nog niet op kamp geweest in andere provincies of naar plekken als het strand, de Veluwe, de Friese meren of de Biesbosch. Internationale ervaringen zijn gericht op internationale kampen in eigen land en uitwisselingen met andere groepen.

De leefwereld van **explorers** wordt steeds groter. Hun vriendenkring wordt groter dan de school of de jongeren die ze bij hun hobby's tegenkomen. Via internet leren ze jongeren kennen in andere delen van het land of in het buitenland. In de meeste gevallen gaan ze nog met hun ouders op vakantie of gaan ze voor de eerste keer met vrienden weg. Explorers kennen goed de weg in hun eigen stad en komen al regelmatig zelfstandig in andere steden.

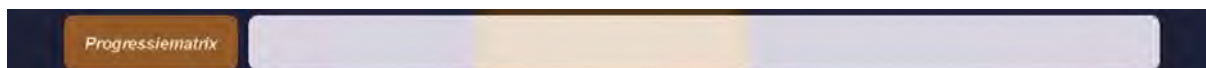
Scouting adviseert voor explorers minimaal eens in de drie jaar een expeditie naar het buitenland. Ze regelen het vervoer en de overnachtingslocatie zelf. Zelf geregeld vervoer als de trein of met busjes en in een enkel geval het vliegtuig brengt hen naar bijzondere locaties in Europa. Zij zoeken in hun overnachtingsmogelijkheden uitdaging door bijvoorbeeld te slapen in een hangmat of onder een zeiltje. Vaak duurt het kamp langer dan een week, bijvoorbeeld tien dagen.

Roverscouts doen een vervolgopleiding, waarvoor ze regelmatig moeten uitwijken naar een andere stad en misschien op kamers gaan. Sommige roverscouts wonen zelfstandig en regelen alles zelf.

Ze hebben veel vrienden. Deze wonen niet alleen meer in de eigen woonplaats, maar zijn verdeeld over het hele land en zelfs in het buitenland. Ze kennen hun eigen land goed en kunnen vrij gemakkelijk van de ene naar de andere kant van het land reizen met OV of eigen vervoer. Ze weten wat er in de wereld speelt.

Roverscouts regelen hun eigen zomerkamp en kunnen langere tijd weggaan naar het buitenland.

2.5.3.6 Rij 6: Progressiematrix



De progressiematrix is een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitsgebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak. Tijdens de vierde bijeenkomst gaan we hier verder op in.

2.5.3.7 Rij 7: Participatieladder



Inbreng van jeugdleden, groeiende zelfstandigheid en afnemende begeleiding zijn kernwoorden binnen Scouting. De mate van jeugdparticipatie wordt afgezet op de participatieladder. De participatieladder is ontwikkeld door socioloog Roger Hart (*Children's Participation from Tokenism to Citizenship*, 1992).

In verschillende situaties kan voor verschillende niveaus van betrokkenheid gekozen worden. Pedagogisch gezien is het voor jeugdleden belangrijk dat zij de kans krijgen op verschillende niveaus te (leren) participeren. Hier gaan we tijdens de tweede bijeenkomst meer op in.

2.5.3.8 Rij 8: Afnemende begeleiding/toenemende zelfstandigheid



De belangrijkste rol van de leiding van de **bevers** is het creëren van een veilige situatie, waarbinnen de bevers samen kunnen spelen. De leiding geeft daarin het goede voorbeeld. Samen met de bevers geef je vorm aan hun fantasie en schep je een eigen wereld (het dorp Hotsjietonia) waarbinnen de bevers leuk kunnen spelen.

De leiding zorgt voor een programma dat afgestemd is op het niveau van de bevers. De bevers worden elke dag een beetje wereldwijzer, door alle dingen die ze meemaken. Er blijft nog veel te ontdekken over. Aan jou als leidinggevende de taak om ze ervaringen te bieden, ze samen te beleven en te verwerken. Gun de bevers daarbij voldoende rustmomenten om weer even op adem te komen. Als leidinggevende ben je een beetje ouder en een beetje vriend. Je zorgt voor een veilige plek voor iedereen, waar je samen op een ongedwongen manier activiteiten onderneemt.

Welpen zoeken een speelse leidinggevende die kan activeren, maar ook rust kan bieden. Als leidinggevende bied je welpen een duidelijke structuur en realistische verwachtingen, zodat ze in een veilige omgeving op ontdekking kunnen gaan. Welpen zijn speels, zitten vol energie en vinden het leuk als je met ze meedoet. Jouw speelsheid zit in het bedenken van uitdagende activiteiten, het durven spelen van een themafiguur en soms gewoon gek durven doen.

Scouts willen verdraagzame en rechtvaardige leiding, die actief meedoet met het programma. Je bent eerlijk en open naar de scouts toe en je bent daarbij ook consequent. Maak afspraken die voor iedereen gelden (dus ook voor de leiding).

Wijs scouts op hun eigen verantwoordelijkheid; je bent geen welpenleider die ze in alles bij de hand neemt. Wees je bewust van je voorbeeldrol: als jij enthousiast bent, zullen ze snel volgen.

Explorers zijn heel zelfstandig en doen veel zelf. Als de begeleiding geen programma's of de expeditie voorbereidt, geen financiën doet en geen beslissingen neemt, wat doet de begeleiding dan wel? In het *Explorerkompas* (onderdeel van de *Explorergids*) worden de tien rollen van begeleiding benoemd. Deze omvatten onder meer het zorgen voor rust en orde, het aangeven van de kaders, de explorers blijven uitdagen, motiveren en stimuleren, het uitzetten van de grote lijnen en de explorers ondersteunen bij hun taken.

De rol van de begeleider verandert door het Scoutingseizoen heen. In het begin van een seizoen, wanneer er nieuwe explorers van de scouts zijn komen overvliegen, ben je relatief meer leiding, bijvoorbeeld door een eerste activiteit zelf te organiseren, als voorbeeld. Enkele weken later, als er een nieuw bestuur is, komt er meer nadruk op de oudere explorers te liggen en nog verder in het seizoen komt de verantwoording bij de hele afdeling te liggen. Je maakt dus elk jaar een nieuwe start.

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij haar leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassen.

2.5.4 Uitleg: Wat is spelkwaliteit?

Spelkwaliteit is het totaal van de spelvisie en de spelmethode en hoe die in de groep worden gebruikt. De kwaliteit is top als je de spelvisie en alle elementen van de spelmethode gebruikt in de programma's, zowel tijdens de wekelijkse opkomsten als bij de kampen.

De kwaliteit in groepen is zeer divers. Zelfs binnen een groep kan er in speltakken al verschil in de kwaliteit van het spel zitten. De praktijkbegeleiders hebben kennis opgedaan over de spelvisie en -methode door middel van diverse actieve werkvormen en ze hebben handvatten gekregen hoe ze hiermee om kunnen gaan. Daarnaast hebben zij voor de groep een spel gekregen waarmee ze met leiding in gesprek kunnen gaan over de spelkwaliteit.

Belangrijk is dat in het project ieder voor zich met zijn eigen kwaliteit bezig kan gaan en dat men zich realiseert dat uiteindelijk de hele groep zich bewust moet zijn van de huidige kwaliteit van het spel. Je hebt namelijk alle speltakken nodig om de kwaliteit op een hoger niveau te krijgen.

Laat nu het spel *Power up your game* zien!

2.5.5 Uitleg: Rondje vragen deelnemers

Dit is eventuele uitlooptijd, maar je kan, als je tijd over hebt, de tijd gebruiken om eventuele vragen te beantwoorden van de groepsbestuursleden.

3 Bijeenkomst voor regiobestuur

3.1 Inleiding

Voor deze bijeenkomst zijn de regiobestuurleden uitgenodigd. Bij voorkeur zijn hier ook de coördinator trainingsteam en de coördinator regioactiviteiten bij. Het **trainersteam** speelt een belangrijke rol in de spelkwaliteit, omdat zij natuurlijk veel leidinggevers op trainingen spreken en hen de theorie en praktijk rondom spelkwaliteit aanbieden. Zie hiervoor ook de kwalificatiekaart voor trainers.

De **organisatoren** die de regioactiviteiten organiseren, volgen de speldraad die Scouting elk jaar aanbiedt in de vorm van speltakgebonden thema's, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Conform het huishoudelijk reglement hebben de organisatoren de taak om de spelkwaliteit te bewaken. In de praktijk blijkt echter dat zij zich hier niet van bewust zijn en er in de regel niet zoveel of niets mee doen. De spelraden die zij houden, zijn er vaak voor om de activiteiten te bespreken en te organiseren.

Beide regionovrijwilligers hebben veel contact met direct leidinggevers en kunnen op die manier de boodschap van de spelvisie en spelmethode uitdragen en zijn dus een belangrijke schakel tussen de regio en de groep.

De **praktijkcoach** begeleidt de praktijkbegeleiders en heeft daarmee ook indirect een lijntje richting spelkwaliteit. Voor de praktijkcoach is het belangrijk zich dit te realiseren en spel ook onder de aandacht te houden van en te bespreken met de praktijkbegeleiders. Zie hiervoor ook de kwalificatiekaart voor praktijkbegeleiders en praktijkcoaches.

De **regiocoach** heeft contact met groepen over de kwaliteit van de hele groep en heeft ook van daaruit de link naar spelkwaliteit. Ook de regiocoach kan een signalerende functie hebben en een groep adviseren of doorverwijzen naar een andere discipline binnen de regio.

De **regiovoorzitter**, **penningmeester** en **secretaris** hebben niet direct een lijn met spelkwaliteit, maar zijn er vanuit hun functie in het regiobestuur toch mede verantwoordelijk voor om in elk geval de ondersteuning richting groepen te faciliteren.

Zelfs al heeft een regio niet alle functies bezet, dan nog kunnen zij kijken met welke middelen en mogelijkheden zij de groepen kunnen ondersteunen op het gebied van spelkwaliteit. Bedenk dat er tussen optimaal en wenselijk veel mogelijkheden zijn om een bijdrage te leveren.

3.2 Doel

- De regiobestuurleden hebben zicht op de invulling van de actuele ondersteuning ten aanzien van spelkwaliteit.
- De regiobestuurleden zijn zich bewust van de ideale invulling van de ondersteuning rond spelkwaliteit richting de groepen.
- De regiobestuurleden hebben een voorstel hoe zij in hun regio invulling kunnen geven aan de ondersteuning op het gebied van spelkwaliteit.
- De regio heeft de verantwoordelijkheid voor de ondersteuning op het gebied van spelkwaliteit duidelijk ondergebracht bij één of meerdere teams of functies.

3.3 Materiaal

- Werkvorm Spiekbrieftje Spel.
- Spiekbrieftje Spel en infographic doorlopende leerlijn.
- Werkvorm organisatie-opstelling.

3.4 Voorbereiding

- Leg de werkvorm Spiekbrieftje Spel klaar.
- Leg de markeringshoedjes en de pion klaar.
- Leg de Spiekbrieftjes Spel en infographics doorlopende leerlijn klaar om uit te delen.

3.5 Programma

20:00 Kort voorstelrondje.

20:05 Doel project Spelkwaliteit (zie 3.5.1).

20:10 Doel van de bijeenkomst (zie 3.5.2).

20:15 Samenvatten wat er tot nu toe in de bijeenkomsten in de regio is gebeurd (zie 3.5.3).

20:25 Werkvorm Spiekbriefje spel (zie 3.5.4).

20:55 Korte pauze.

21:00 Werkvorm organisatieopstelling (zie 3.5.5).

21:45 Afronden.

22:00 Einde.

De **vetgedrukte** programmaonderdelen worden hierna uitgelegd.

3.5.1 Uitleg: Doel project Spelkwaliteit

Op zich zou het doel bekend moeten zijn, dus voor sommigen is dit nieuw en voor sommigen een herhaling. Het is echter goed om allemaal met dezelfde informatie te starten. Je kunt ook in plaats van je verhaal te vertellen aan de deelnemers vragen of zij weten wat hun taken zijn en kijken of je met hun antwoord een bruggetje kan maken naar de drie taken gericht op spelkwaliteit en op die manier onderstaande tekst vormgeven.

Binnen Spel en Scouting Academy zijn er de laatste tijd veel ontwikkelingen. Zo is de functie praktijkbegeleider erbij gekomen en is er één en ander veranderd op het gebied van de spelmethode. In de gesprekken met de regio's en vrijwilligers (bijvoorbeeld leiding) is te merken dat zij niet al deze ontwikkelingen meegekregen hebben.

In deze methodiek gaan regio's en groepen met elkaar aan de slag om mensen bewust te maken van de kwaliteit van het spel en hun eigen rol daarbij. Waarom regio's en groepen? Omdat de kwaliteit van het spelaanbod zichtbaar is in de programma's van de speltakken en de praktijkbegeleider hier een belangrijke rol in speelt.

De regio's ondersteunen de groepen. Zowel op inhoudelijk vlak (trainingen, regioactiviteiten als Groepsontwikkeling). Daarnaast ondersteunen zij de praktijkbegeleiders, zowel op hoe ze de ontwikkeling van leiding kunnen stimuleren als op hoe ze de kwaliteit van het spelaanbod kunnen bespreken.

Als je het huishoudelijk reglement raadpleegt, dan zie je bij het hoofdstuk regiobesturen de verantwoordelijkheden van regiobesturen staan. Drie van die verantwoordelijkheden hebben een link met spelkwaliteit:

- Het stimuleren tot deelname aan regio- en landelijke activiteiten.
- Aanstelling van het team Deskundigheidsontwikkeling en het team Spel en programma.
- Het voorbereiden en uitvoeren van de deskundigheidsontwikkeling in de regio.

Het is duidelijk waarom ook het regiobestuur nadenkt over spelkwaliteit in de regio en de ondersteuning richting de groepen.

3.5.2 Uitleg: Doel van de bijeenkomst

Net hebben we van de taken die een regiobestuur conform het huishoudelijk reglement heeft, drie taken genoemd die gerelateerd zijn aan spelkwaliteit:

- Het stimuleren tot deelname aan regio- en landelijke activiteiten.
- Aanstelling van het team Deskundigheidsontwikkeling en het team Spel en programma.
- Het voorbereiden en uitvoeren van de deskundigheidsontwikkeling in de regio.

Tijdens deze bijeenkomst leggen we de spelvisie en spelmethode uit aan de regiobestuurders, zodat ook zij deze kennis hebben. Daarnaast nemen we de achtergrond mee van de Golden circle van Scouting, waardoor ze ook begrijpen waarom we doen wat we doen.

Daarnaast gaan we met elkaar het gesprek aan over de actuele stand van zaken van de ondersteuning van spelkwaliteit en of de huidige ondersteuning voldoende aansluit bij de groepen. Als dit niet aansluit, gaan we bekijken wat er dan eventueel veranderd kan worden en welke mogelijkheden de regio heeft.

3.5.3 Uitleg: Samenvatten wat er tot nu toe in de bijeenkomsten in de regio is gebeurd

Leg hier uit welke bijeenkomsten er al zijn geweest, hoe groot de opkomst was, wat er ongeveer op het programma stond en wat er nog gepland staat. Niet alle bestuurders zullen hiervan op de hoogte zijn.

3.5.4 Uitleg: Werkvorm spelaanbod en kernpunten programma per speltak (hetzelfde spel als bij de eerste bijeenkomst voor praktijkbegeleiders)

We nemen we het spelaanbod en de kernpunten per speltak onder de loep. Hiermee maken we een keuze wat we aan de regiobestuurders qua kennis mee willen geven. Voor hen is een verdieping niet echt nodig. Wel is het belangrijk dat zij de grote lijnen kennen. Om dat te bereiken, is de werkvorm rond het Spiekbrieftje Spel voldoende.

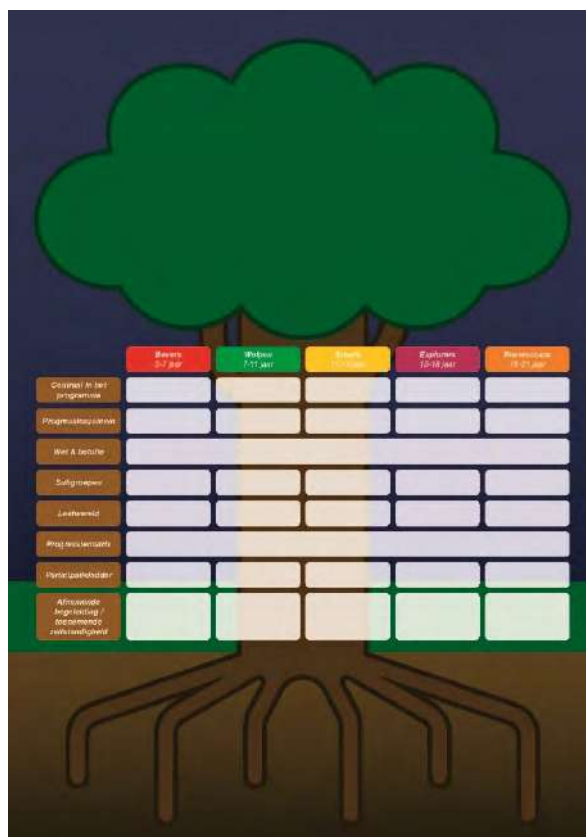
De kompassen zijn hier een handige hulp bij, leg deze op tafel. Leuk en handig om te laten zien. Dit is misschien een verkooppraatje en soms kan je dit met wat humor ook net zo goed zo uitleggen, ze zijn er tenslotte voor gemaakt om leiding te helpen.

In de toolbox vind je de werkvorm die hier bij hoort. Leg eerst de 'spelregels' uit: wat gaan we doen? Per twee deelnemers deel je het spel uit. Laat de deelnemers het spel vijftien minuten spelen. Nadat het spel gespeeld is, ga je het plenair nabespreken. Doe dit stap voor stap. De deelnemers kunnen zelf meekijken of zij het goed hebben gedaan en vragen stellen.

De werkvorm is een soort puzzel rond het middenstuk van het Spiekbrieftje Spel (zie afbeelding hiernaast).

Je ziet dat bij het Spiekbrieftje Spel de activiteitengebieden en de visie eraf gehaald zijn. Na afloop ontvangen zij het volledige Spiekbrieftje Spel om mee te nemen.

Het hele middendeel is qua tekst leeg, maar de vakjes staan er nog wel. De tekst staat nu op kaartjes. Pak de kaartjes erbij. Per duo is er een set kaartjes en een Spiekbrieftje Spel nodig. De bedoeling is dat je de deelnemers de tijd geeft om zelf de kaartjes neer te leggen zoals zij denken dat het hoort. Nadat iedereen zijn of haar kaartjes heeft verdeeld over de vakjes op het Spiekbrieftje Spel, ga je dit bespreken. Iedereen kan zelf bijhouden (eventueel op een blaadje of andere manier) welke kaartjes hij of zij goed had liggen. Deel hierna de originele spiekbrieftjes uit. Bekijk ook de *Toolkit praktijkbegeleider* (groene tabblad, pagina 2). Bewaak de tijd goed!



Na de gehele uitleg, deel je de infographic met de doorlopende leerlijn uit en geef je een toelichting. Je kan hierbij de link maken naar het middenstuk van het Spiekbrieftje Spel, waar de doorlopende leerlijn ook in terug te vinden is (je kunt ook de QR-code hiernaast scannen): <https://www.scouting.nl/downloads/spel/doorlopende-leerlijn/3249-toelichting-bij-infographic-doorlopende-leerlijn/file>
Deze kun je hier gebruiken of als bijlage erbij doen.



3.5.4.1 Rij 1: Centraal in het programma



Laat hier bij de **bevers** de plaat van het dorp Hotsjietonia zien. Hopelijk is deze voor iedereen bekend. Vertel dat de bevers (zie achtergrondinformatie) via het dorp kennis maken met verschillende (Scouting)vaardigheden. In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden.

De activiteitengebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitengebied(en). Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitengebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter met elk figuur naar elk activiteitengebied toe.

De **welpen**: laat hier de plaat van de jungle zien. Welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevers voor ze bedenkt en uitvoert.

De dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren. De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan.

Bij de **scouts** is er geen thema meer, wel hebben ze een thema voor een programma of een kamp. Bij de scouts ligt de nadruk op ploegen. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren. Scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept.

Explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 16 explorers, aangevuld met 2 begeleiders.

Het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor. Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur.

Roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en

te ontdekken welke keuze je als roverscout bij de Partenza maakt, waarmee aan het einde van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten. Eigen uitdaging zoeken dus.

Een stam bestaat uit 6 tot 16 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur.

Met de Partenza (eindceremonie) komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap: de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te kunnen nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria. Deze criteria kun je vinden in de *Roverscoutsgids*.

Achtergrondinformatie uitleg spelaanbod

Lees vooral ook de Module spelvisie en spelaanbod, een deel van de achtergrondinformatie die hier staat, komt daar uit.

Het thema van de bevers sluit goed aan bij de leeftijdsgroep waarvoor het is bedoeld en het verhaal heeft een duidelijke samenhang van begin tot eind. De bevers maken via het dorp Hotsjietonia kennis met verschillende (Scouting)vaardigheden. Bij de welpen wordt het thema op een andere manier ingezet en leren de welpen samenwerken en ze leren de basis van de technieken. Deze technieken worden bij de scouts verder uitgediept. Bij de scouts begint ook het proces om verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen leerproces en het nemen van beslissingen voor de ploeg. Daar gaat een jeugdlid bij de explorers mee verder. De roverscouts doen alles helemaal zelf en een jeugdlid is in die speltak zelf overal verantwoordelijk voor.

Bevers

- Kernpunten programma: bevers spelen het Scoutingspel in het dorp Hotsjietonia. Net als Stuiters beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de wereld om hen heen ontdekken. Bevers maken door het doen van een programma van meerdere weken kennis met het 'verdiene' van een beverbadge, de voorloper van het insigne. Meedoen en samen spelen, zijn hierbij het belangrijkste. Leidinggevend kijken en luisteren goed naar de bevers en stemmen daar het programma op af.
- Structuur in de speltak: bevers zijn jongens en meisjes tussen de 5 en 7 jaar, wat overeenkomt met groep 2 en 3 van de basisschool. Bevers spelen in een kolonie van 6 tot 20 bevers. Per kolonie zijn 2 tot 5 leidinggevend aanwezig met een verhouding leiding:jeugdleden van 1:3 tot 1:4.
- Thema: bevers spelen in een thema. Een thema is een fantasiewereld waarin bevers kunnen spelen en leren. Het prikkelt hun fantasie en zorgt ervoor dat ze zich meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Bevers hebben de leeftijd waarop ze de wereld om hen heen beter leren begrijpen door gebruik te maken van symbolen en beelden dan door te praten over ideeën en concepten. Door gebruik te maken van een thema kun je de bevers dus op een speelse manier belangrijke normen en waarden bijbrengen. Ditzelfde geldt voor welpen, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.
- Locatie: in het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitsgebieden. De activiteitsgebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitsgebied(en), daar woont het figuur meestal ook. Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitsgebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter wel met elk figuur naar elk activiteitsgebied toe.

Welpen

- Kernpunten programma: welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om

hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevendenden voor ze bedenkt en uitvoert.

- **Structuur in de speltak:** welpen zijn jongens en meisjes tussen de 7 en 11 jaar, wat overeenkomt met groep 4 tot en met 7 van de basisschool. Een groep welpen noem je een horde. Een horde bestaat uit ongeveer 16 tot 30 welpen en is verdeeld in vaste subgroepjes die nesten worden genoemd. In een horde zijn 2 tot 5 leidinggevendenden aanwezig.
- **Thema:** een thema is een fantasiewereld waarin welpen kunnen spelen en leren. Het thema biedt leiding structuur en geeft welpen tevens de ruimte om hun eigen fantasie te gebruiken. Het thema sluit goed aan bij de belevingswereld van de welpen. Ditzelfde geldt voor bevers, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.
- **Spelfiguren:** de dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren.
- **Locatie:** de activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle, deze plek vergroot de herkenbaarheid voor de welpen.

Scouts

- **Kernpunten programma:** scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept. Door het uitvoeren van challenges worden insignes verzameld. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren.
- **Structuur in de speltak:** scouts zijn jongens en meiden tussen de 11 en 15 jaar oud, wat overeenkomt met groep 8 van de basisschool tot en met klas 3 van de middelbare school. Een groep scouts noem je een troep. Een troep bestaat uit ongeveer 16 tot 35 scouts en er zijn 2 tot 5 leidinggevendenden aanwezig. De scouts werken nauw samen in ploegen van 5 tot 7 scouts, met een ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL).
- **Thema:** waar bevers en welpen baat hebben bij een fantasiewereld om de wereld om hen heen te leren begrijpen, hebben scouts de leeftijd bereikt waarop ze (cognitief) prima in staat zijn om ideeën en concepten te begrijpen. Bij de scouts wordt geen spelthema gebruikt, maar kan wel worden gewerkt met thema's tijdens bijvoorbeeld een kamp.
- **Insignes:** de leeftijdsgroep scouts is in het bijzonder de leeftijdsgroep waarin het aanleren van allerlei technieken en vaardigheden centraal staat. De periode bij de scouts bestaat uit drie fasen, waarin telkens insignes behaald kunnen worden:
 - o **Basisfase:** in deze fase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om goed, veilig en verantwoord mee te kunnen doen met de activiteiten van deze speltak.
 - o **Verdiepingsfase:** tijdens deze fase leren ze alles wat een scout minimaal moet kunnen en kennen binnen een activiteitengebied.
 - o **Specialisatiefase:** in de specialisatiefase kunnen scouts zich specialiseren in één of meerdere onderwerpen waarvoor een specialisatie-insigne te behalen is. In de eerste twee fasen was het belangrijk dat alle scouts dezelfde kennis en vaardigheden opdeden, maar in deze fase is het juist de bedoeling dat scouts zich individueel richten op een onderwerp. De specialisatiefase draait niet alleen om specialisatie in een onderwerp, maar ook om het positief bijdragen aan het programma, leiderschap en zelf organiseren.

Scouts die op zoek zijn naar extra uitdaging kunnen een award behalen, individueel of met hun troep. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor scouts is te vinden op de website.

Explorers

- Kernpunten programma: het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met de uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor. Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur. Door middel van de kwaliteitstest kan de afdeling zelf haar ontwikkeling meten en afzetten tegen de rest van het land.
- Structuur in de speltak: explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 20 explorers, aangevuld met 2 tot 3 begeleiders. Een afdeling heeft geen subgroepen. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er twee goed gevulde afdelingen overblijven.
- Insignes en awards: om zichzelf uit te dagen, kiest elke explorer een uitdaging om een langere tijd mee bezig te zijn. Daar kan een insigne mee worden behaald. Ieder activiteitsgebied heeft zijn eigen insigne. Wanneer een explorer een insigne wil behalen, wordt samen met de afdeling of begeleiding een project gekozen. Dit project wordt uitgevoerd door de betreffende explorer en de explorer laat aan anderen zien wat er gedaan en geleerd is. De inhoud van het project mag de explorer helemaal zelf bedenken, zolang er maar voldoende uitdaging in zit. Een insigne wordt afgerond met een presentatie: iets waarmee je laat zien wat je geleerd hebt. Waterexplorers kunnen naast de insignes ook nog de kwalificaties Zeilen Kielboot III (MBL Z1) en Roeien III (MBL Roeien) halen. Daarnaast kunnen explorers jaarbadges krijgen door het hele jaar actief betrokken te zijn bij de afdeling. Ten slotte zijn er vier awards te behalen voor de explorers. Een award is er voor afdelingen en explorers die iets extra's willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor explorers is te vinden op de website.

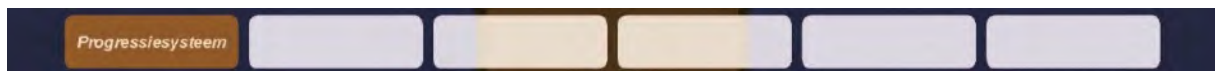
Roverscouts

- Kernpunten programma: roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen op een afstandje adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken wat een roverscout wil doen wanneer aan het eind van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten.
- Structuur in de speltak: roverscouts zijn jongens en meiden tussen de 18 en 21 jaar oud, wat betekent dat geen van de jeugdleden meer op de middelbare school zit, maar dat alle leden al begonnen zijn met een vervolgopleiding. Dit kan uiteenlopen van mbo tot universiteit. Een stam bestaat uit 6 tot 20 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of

een adviseur. Een stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur door middel van een stambestuur.

- Fases en awards: de laatste periode als jeugdlid staat in het teken van twee dingen: wat wil je nog uit Scouting halen als jeugdlid en wat ga je doen in de toekomst? Ook dit programma is in fases verdeeld. Tijdens de eerste fase (Proloog) kiest een roverscout drie uitdagingen om mee aan de slag te gaan, in de tweede fase (Traject) wordt gewerkt aan de eigen uitdagingen en de derde fase (Epiloog) is de afronding. Ten slotte vindt de eindceremonie plaats, is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek). Roverscouts die op zoek zijn naar extra uitdaging kunnen een award behalen, individueel of met hun stam. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor roverscouts is te vinden op de website.
- Partenza: met de Partenza (eindceremonie) komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap; de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria.

3.5.4.2 Rij 2: Progressiesysteem



Dit deel gaat over de badges en insignes. Gebruik hierbij de map met alle badges en insignes om te laten zien.

Vertel per speltak de belangrijkste zaken over de badges en insignes. Lees hiervoor de achtergrondinformatie hieronder.

Insignes en badges zijn er ook om kinderen en jongeren te motiveren. Ze vormen, naast dat ze de ontwikkeling bevorderen ook een beloningssysteem. Iedereen vindt het leuk om wat te krijgen als hij of zij ergens wat voor gedaan heeft.

Achtergrondinformatie uitleg badges, insignes en awards

Lees vooral ook de Module spelvisie en spelaanbod om meer te weten te komen over dit onderwerp.

Het progressiesysteem is het geheel aan insignes voor alle speltakken:

- Voor bevers zijn er beverbadges. Aan de beverbadges zijn nog geen eisen verbonden. Ze zijn gekoppeld aan een themafiguur. Je kunt ze behalen door mee te doen aan activiteiten die passen bij het themafiguur.
- Voor de welpen zijn er insignes om in de breedte kennis te maken met de verschillende activiteitengebieden. Elk insigne heeft drie niveaus, zodat ieder kind op zijn of haar eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft. Voor de oudste welpen zijn er nog zes extra insignes, ter voorbereiding op de scouts.
- Voor scouts zijn er drie fases met insignes. In de basis- en verdiepfase is er één insigne per activiteitengebied, plus twee extra voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. In de specialisatiefase zijn er insignes rond één bepaald thema binnen een activiteitengebied, zoals 'Avonturier', 'Kok' of 'Pionierspecialist'.
- Bij de explorers is er één insigne per activiteitengebied, waarbij een explorer zelf kiest in welk onderwerp hij of zij zich wil verdiepen. Daarnaast zijn er drie jaarbadges.
- Voor roverscouts zijn er drie uitdagingen waar het grootste deel van de roverscoutsperiode aan gewerkt wordt.

Voor scouts, explorers en roverscouts die iets extra's willen doen, zijn er vier verschillende **awards** per speltak: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de International Award. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. De awards zijn ofwel externe awards (The International Award For Young People) ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden en dat drie van de awards (Nature Award, Europe Award en Development Award) met de speltak gedaan kunnen worden.

3.5.4.3 Rij 3: Wet & belofte



De wet en belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.

Er zit een opbouw in de tekst van de wet en belofte, passend bij de leeftijdsgroep.

Bevers: de bevers hebben een beverwet. Dit om de bevers wel alvast een idee te geven wat er van ze verwacht wordt.

3.5.4.4 Rij 4: Subgroepen



Bevers spelen in één groep. Er zijn geen vaste subgroepjes, wel worden subgroepjes gebruikt voor het doen van bepaalde activiteiten. Bevers leren samen te spelen en het gebruik van wisselende subgroepjes sluit daar beter bij aan.

Welpen hebben subgroepen die we nesten noemen. Dit past bij het thema. Een nest bestaat uit ongeveer 6 tot 8 welpen van verschillende leeftijden. Voor waterwerkgroepen kan het een idee zijn de nesten te beperken tot 4 personen wanneer de vaarmiddelen beperkend zijn qua capaciteit. Bij andere activiteiten kun je dan 2 nesten samenvoegen, wat een grootte van 8 welpen geeft.

Elk nest heeft een gids en een helper. De gids wordt ondersteund door een helper. Die neemt de taken van de gids over bij zijn of haar afwezigheid en helpt de gids bij het uitvoeren van de taken. Het werken met gids en helper is een onderdeel van het Scoutingspel, waardoor de welpen zich verder kunnen ontwikkelen. Het werken met nesten is niet bedoeld als een hiërarchisch systeem waarin een kleine groep welpen de baas speelt over de horde of waarin de gids en helper gebruikt worden als een soort slaafje van het nest. Als leidinggevende houd je in de gaten dat de nesten en de gids en helper ingezet worden zoals bedoeld.

Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennis maken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Het ploegensysteem gebaseerd op het idee dat jongeren in deze leeftijd naar elkaar toe trekken en een vriendengroep gaan vormen. De duur van de speltak scouts is hierbij dan ook bewust aangepast naar vier jaar: zo is er voldoende spreiding in de leeftijd om én een vriendengroep te zijn én op een natuurlijke manier leiding te kunnen nemen.

Een **explorer**afdeling heeft geen subgroepen, maar er is juist een afdelingsbestuur dat de afdeling organiseert en regelt. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er 2 goed gevulde afdelingen overblijven.

Een **roverscouts**stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur en een stambestuur.

3.5.4.5 Rij 5: Leefwereld



Bevers gaan wat vaker bij vriendjes spelen of ze komen bij hen zelf thuis. Bevers kennen de weg naar school en Scouting, maar gaan daar vaak niet alleen heen. Wanneer je een andere route naar een bekende locatie neemt, 'ga je fout'.

Bevers zijn nog niet gewend om lang van huis te zijn en daarom adviseert Scouting Nederland om twee keer per jaar een logeerweekend te houden. In het eigen gebouw of een gebouw in de buurt. Vaak is dit de eerste keer dat bevers zonder ouders of opa en oma weggaan. Voor veel bevers is een weekje van huis teveel en daarbij wil je ook nog wat uitdaging houden voor als de jeugdleden naar de welpen en later naar de scouts gaan.

Welpen hebben vaak al groepjes vriendjes met wie ze omgaan. Ze kennen de eigen wijk goed en gaan soms al vooruit op de fiets naar school of, met name de oudste welpen, ze fietsen kleine stukjes alleen.

Welpen zijn al wel gewend om wat vaker van huis te gaan. Ze gaan ook al wel logeren bij vriendjes en met Scouting kunnen zij ook best wat langer van huis. Scouting Nederland adviseert twee keer per jaar een weekendkamp, eventueel in eigen gebouw of een gebouw in de buurt, en een zomerkamp van ongeveer vijf dagen. De locatie van een zomerkamp kan in een andere gemeente zijn en mag dus best al wat verder van huis zijn.

Met de welpen in een gebouw op kamp gaan, is nog wel aan te bevelen. Het gebeurt nogal eens dat ze het in tenten te spannend vinden en ze hebben nog niet altijd de juiste materialen om te kamperen. Om de oudste welpen voor te bereiden op de scouts, is er overigens wel een insigne 'Nachtje kamperen'. Daarnaast kan het ook minder goed weer zijn en moeten veel welpen nog van bed gelicht worden gedurende de nacht. In tenten is dit allemaal minder praktisch.

Scouts fietsen zelfstandig en zijn bekend in hun eigen woonplaats. Ze zitten op de middelbare school en leren ook meer kinderen kennen die niet in hun eigen wijk wonen. Soms gaan scouts al in een andere stad naar school.

Scouts kamperen bij voorkeur in tenten. Zeker op deze leeftijd is kamperen juist een uitdaging voor ze. Zeker als ze zelf met hun ploeg een tent moeten opzetten. Scouting adviseert hier regelmatig weekendkamp en het zomerkamp kan ruim een week duren. De weekendkampen mogen verder weg zijn dan het eigen gebouw en ook het zomerkamp mag op ruime afstand zijn, maar bij voorkeur nog in eigen land. Scouts zijn vaak nog niet op kamp geweest in andere provincies of naar plekken als het strand, de Veluwe, de Friese meren of de Biesbosch. Internationale ervaringen zijn gericht op internationale kampen in eigen land en uitwisselingen met andere groepen.

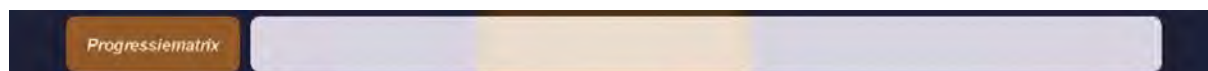
De leefwereld van **explorers** wordt steeds groter. Hun vriendenkring wordt groter dan de school of de jongeren die ze bij hun hobby's tegenkomen. Via internet leren ze jongeren kennen in andere delen van het land of in het buitenland. In de meeste gevallen gaan ze nog met hun ouders op vakantie of gaan ze voor de eerste keer met vrienden weg. Explorers kennen goed de weg in hun eigen stad en komen al regelmatig zelfstandig in andere steden.

Scouting adviseert voor explorers minimaal eens in de drie jaar een expeditie naar het buitenland. Ze regelen het vervoer en de overnachtingslocatie zelf. Zelf geregeld vervoer als de trein of met busjes en in een enkel geval het vliegtuig brengt hen naar bijzondere locaties in Europa. Zij zoeken in hun overnachtingsmogelijkheden uitdaging door bijvoorbeeld te slapen in een hangmat of onder een zeiltje. Vaak duurt het kamp langer dan een week, bijvoorbeeld tien dagen.

Roverscouts doen een vervolgopleiding, waarvoor ze regelmatig moeten uitwijken naar een andere stad en misschien op kamers gaan. Sommige roverscouts wonen zelfstandig en regelen alles zelf. Ze hebben veel vrienden. Deze wonen niet alleen meer in de eigen woonplaats, maar zijn verdeeld over het hele land en zelfs in het buitenland. Ze kennen hun eigen land goed en kunnen vrij gemakkelijk van de ene naar de andere kant van het land reizen met OV of eigen vervoer. Ze weten wat er in de wereld speelt.

Roverscouts regelen hun eigen zomerkamp en kunnen langere tijd weggaan naar het buitenland.

3.5.4.6 Rij 6: Progressiematrix



De progressiematrix is een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitsgebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak. Tijdens de vierde bijeenkomst gaan we hier verder op in.

3.5.4.7 Rij 7: Participatieladder



Inbreng van jeugdleden, groeiende zelfstandigheid en afnemende begeleiding zijn kernwoorden binnen Scouting. De mate van jeugdparticipatie wordt afgezet op de participatieladder. De participatieladder is ontwikkeld door socioloog Roger Hart (*Children's Participation from Tokenism to Citizenship*, 1992).

In verschillende situaties kan voor verschillende niveaus van betrokkenheid gekozen worden. Pedagogisch gezien is het voor jeugdleden belangrijk dat zij de kans krijgen op verschillende niveaus te (leren) participeren. Hier gaan we tijdens de tweede bijeenkomst meer op in.

3.5.4.8 Rij 8: Afnemende begeleiding/toenemende zelfstandigheid



De belangrijkste rol van de leiding van de **bevers** is het creëren van een veilige situatie, waarbinnen de bevers samen kunnen spelen. De leiding geeft daarin het goede voorbeeld. Samen met de bevers geef je vorm aan hun fantasie en schep je een eigen wereld (het dorp Hotsjietonia) waarbinnen de bevers leuk kunnen spelen.

De leiding zorgt voor een programma dat afgestemd is op het niveau van de bevers. De bevers worden elke dag een beetje wereldwijzer, door alle dingen die ze meemaken. Er blijft nog veel te ontdekken over. Aan jou als leidinggevende de taak om ze ervaringen te bieden, ze samen te beleven en te verwerken. Gun de bevers daarbij voldoende rustmomenten om weer even op adem te komen. Als leidinggevende ben je een beetje ouder en een beetje vriend. Je zorgt voor een veilige plek voor iedereen, waar je samen op een ongedwongen manier activiteiten onderneemt.

Welpen zoeken een speelse leidinggevende die kan activeren, maar ook rust kan bieden. Als leidinggevende bied je welpen een duidelijke structuur en realistische verwachtingen, zodat ze in een veilige omgeving op ontdekking kunnen gaan. Welpen zijn speels, zitten vol energie en vinden het leuk als je met ze meedoet. Jouw speelsheid zit in het bedenken van uitdagende activiteiten, het durven spelen van een themafiguur en soms gewoon gek durven doen.

Scouts willen verdraagzame en rechtvaardige leiding, die actief meedoet met het programma. Je bent eerlijk en open naar de scouts toe en je bent daarbij ook consequent. Maak afspraken die voor iedereen gelden (dus ook voor de leiding).

Wijs scouts op hun eigen verantwoordelijkheid; je bent geen welpenleider die ze in alles bij de hand neemt. Wees je bewust van je voorbeeldrol: als jij enthousiast bent, zullen ze snel volgen.

Explorers zijn heel zelfstandig en doen veel zelf. Als de begeleiding geen programma's of de expeditie voorbereidt, geen financiën doet en geen beslissingen neemt, wat doet de begeleiding dan wel? In het *Explorerkompas* (onderdeel van de *Explorergids*) worden de tien rollen van begeleiding benoemd. Deze omvatten onder meer het zorgen voor rust en orde, het aangeven van de kaders, de explorers blijven uitdagen, motiveren en stimuleren, het uitzetten van de grote lijnen en de explorers ondersteunen bij hun taken.

De rol van de begeleider verandert door het Scoutingseizoen heen. In het begin van een seizoen, wanneer er nieuwe explorers van de scouts zijn komen overvliegen, ben je relatief meer leiding, bijvoorbeeld door een eerste activiteit zelf te organiseren, als voorbeeld. Enkele weken later, als er een nieuw bestuur is, komt er meer nadruk op de oudere explorers te liggen en nog verder in het seizoen komt de verantwoording bij de hele afdeling te liggen. Je maakt dus elk jaar een nieuwe start.

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij haar leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassen.

3.5.5 Uitleg: Werkvorm organisatieopstelling

Een organisatieopstelling is een onderzoeksmethode die gebaseerd is op systeemdenken. Een andere benaming, die veel binnen de psychologie wordt gebruikt, is familieopstelling. Het is een methode die, zonder veel woorden, laat zien welke plek we in onze huidige organisatie innemen. Opstellingen helpen ons om half bewuste of onbewuste verbanden te zien en om te zien welke mogelijke wegen er zijn.

Een organisatieopstelling is een ruimtelijke weergave van een organisatie, waarin, in onze situatie van deze bijeenkomst, vrijwilligers in de ruimte worden opgesteld in verhouding tot de uitvoerende taak van spelkwaliteit. Wij maken door middel van de organisatieopstelling inzichtelijk hoe groot de ondersteunende rol van een regiobestuurslid is in de taak van het ondersteunen van de spelkwaliteit richting groepen. De taken die zij hebben, hebben wij al eerder gesproken.

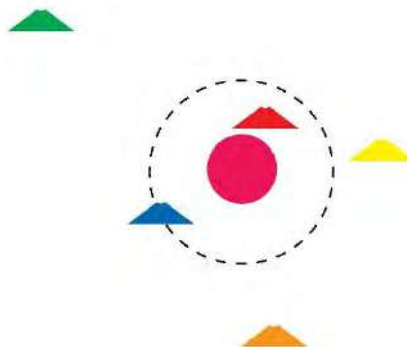
Belangrijk: het gaat hier niet om een competitie-element, het gaat niet om hoeveel of hoe weinig iemand doet! Wees er waakzaam op dat men elkaar in de waarde laat en er respectvol gediscussieerd wordt.

Het is te verklaren dat een bestuurslid veel doet en een ander minder. Dit verschil zit 'm in de taken van de personen. Het kan echter best zo zijn dat iemand meer doet dan zijn of haar taak inhoudt. Als er afwijkingen zijn, kan je er met de bestuursleden over in gesprek gaan, maar altijd vanuit een veilige sfeer (respect voor elkaar, je hebt een gezamenlijk doel, etc.).

Mochten er vanuit de opstelling andere discussies komen, die dus niet meer met spelkwaliteit te maken hebben maar met andere zaken die spelen binnen het bestuur, werk er dan naar toe dat je hier niet mee verder gaat en de discussie stopt. Als blijkt dat er andere zaken zijn die binnen het bestuur zelf niet lekker lopen, dan past dit niet binnen deze bijeenkomst. Je kan ze altijd adviseren om het team regiosupport in te schakelen. Zij kunnen dan kijken welke ondersteuning er mogelijk een bijdrage kan leveren aan de situatie van het bestuur.

De werkvorm gaat als volgt:

1. In de ruimte maak je een denkbeeldige cirkel en in het midden ervan zet je de grote pion. Dit is het symbool voor spelkwaliteit. Alle regiobestursleden krijgen een markeringshoedje met een verschillende kleur. Hiermee staat de kleur symbool voor de functie.
Bijvoorbeeld: de voorzitter heeft een blauw markeringshoedje en de coördinator trainingen een rood markeringshoedje.
2. Men gaat in een cirkel om de pion heen staan met het gezicht naar de pion toe. Als men achteruit loopt, betekent dit dat je minder ondersteunend bezig bent en als je dichtbij de pion staat, betekent dit dat je veel ondersteunend bezig bent.
Op het plaatje hieronder zie je hoe zo'n opstelling eruit kan zien.



3. Vraag nu aan de bestuursleden om na te denken over hun taak, wat doen zij nu in de regio op het gebied van ondersteuning bieden op het gebied van spelkwaliteit richting de groepen? Geef ze even bedenktijd.
4. Vraag ze om te gaan staan op de afstand van de pion die symbool staat voor hun ondersteuningstaak. Ze kunnen dus nog dichtbij de pion gaan staan als ze veel doen of verder naar achter lopen als ze weinig doen.
5. Laat ze nu eens naar elkaar kijken en hun markeringshoedje naast zich op de grond zetten.
6. Vraag om een reactie van één of meerdere bestuursleden. Wat vinden ze van de opstelling? Is dit wat ze al hadden bedacht vooraf? Zijn ze verrast door de plek waar iemand is gaan staan? Waarom zijn ze verrast of waarom niet?
7. Vraag nu de bestuursleden om buiten de cirkel te gaan staan, zodat er vanaf een afstand naar het totaal gekeken kan worden.
8. Nodig een bestuurslid uit om markeringshoedjes naar een andere plek te verplaatsen die, naar zijn of haar inzicht, wenselijker is. Het kan zijn dat hij of zij bijvoorbeeld het hoedje van de coördinator trainingen dichtbij de pion zet.
9. Verzoek hem of haar de keuze toe te lichten en informeer wat de 'eigenaar' van het hoedje van de nieuwe plek vindt.
10. Creëer vanuit de laatste stap de gewenste situatie, afhankelijk van de actuele mogelijkheden van het regiobestuur en de regiovrijwilligers, die de ondersteuning zo optimaal mogelijk maakt richting de groepen.

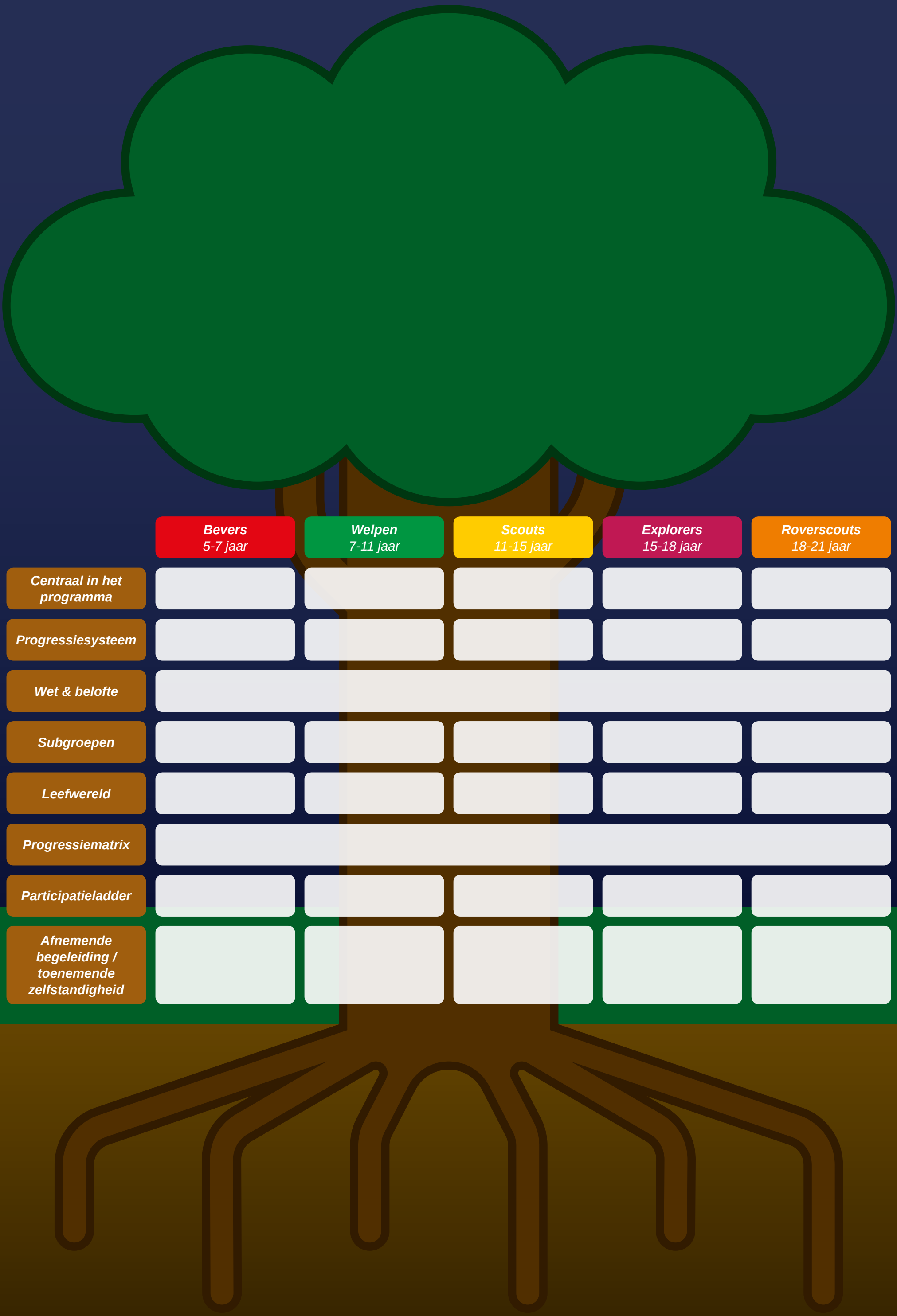
Het kan zijn dat het bestuur de conclusie trekt dat zij met hun groepen, tijdens een regionaal bijeenkomst, de wensen gaan inventariseren om de ondersteuning het beste af te stemmen op ie wensen.

Het gaat er deze avond niet om dat er een concrete afspraak ligt bij wie of waar de verantwoordelijkheid voor spelkwaliteit ligt in de regio, maar dat het bestuur zich vooral bewust wordt van de huidige situatie en of het tevreden is met wat er nu is, of dat het veranderd of verbeterd moet worden. Het is een mooi resultaat als het bestuur de bijeenkomst afsluit met een actie die zij gaan ondernemen die de ondersteuning op het gebied van spelkwaliteit ten goede komt.

3.5.6 Uitleg: Afronden

Sluit de bijeenkomst af met een korte samenvatting van het programma en de uitkomsten van de bijeenkomst. Als de regio verdere ondersteuning zou willen op het gebied van spelkwaliteit, dan kunnen zij een beroep doen op het landelijk team Spel (spelspecialisten@scouting.nl) en Team Scouting Academy Support (scoutingacademy@scouting.nl). Ze kunnen altijd een mail sturen naar spelkwaliteit@scouting.nl of contact opnemen met één van de aanwezige begeleiders, zodat deze persoon de vraag verder kan uitzetten. Informeer ook wat men vond van de avond en noteer dit voor een terugkoppeling aan de projectleider.

Heb je vragen naar aanleiding van deze handleiding, stuur dan een mail sturen naar spelkwaliteit@scouting.nl.



Activiteitengebieden:

 Uitdagende scoutingtechnieken		 Expressie
 Identiteit	 Internationaal	 Sport en spel
 Veilig en Gezond	 Samenleving	 Buitenleven

Doorlopende leerlijn:

Dorp Hotsjietonia	Jungle	Werken in ploegen	Zelfbestuur	Eigen uitdagingen en Partenza
Badges	Insignes, 3 niveaus	Insignes, 3 fases en awards	Jaarbadges, insignes 3 fases en awards	3 uitdagingen, 3 fases en awards
De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen. Er zit een opbouw in de tekst van de wet & belofte, passend bij de leeftijdsgroep.				
Wisselende groepjes	Nesten	Ploegen	Afdeling en projectmatig	Stam en projectmatig
Speltak/ groep	Groep/regio	Nederland	Europa	Wereld
Een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitengebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak.				
Informereren	Raadplegen	Adviseren	Coproduceren	(Mee)beslissen
Leiding	Leiding	Leiding	Begeleiding	Coach/ adviseur

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.	Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur	Teamgevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar
Code en traditie zijn onze basis, de wet & belofte onze waarde.	Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts.	Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten

Activiteitsgebieden



**Uitdagende
Scoutingtechnieken**



Sport & Spel



Expressie



Buitenleven



Identiteit



Samenleving



Internationaal



Veilig & Gezond

	Beyers 5-7 jaar	Welpen 7-11 jaar	Scouts 11-15 jaar	Explorers 15-18 jaar	Roverscouts 18-21 jaar
Centraal in het programma	Dorp Hotsjietonia	Jungle	Werken in ploegen	Zelfbestuur	Eigen uitdagingen en Partenza
Progressiesysteem	Badges	Insignes, 3 niveaus	Insignes, 3 fasen en awards	Jaarbadges, insignes, 3 fasen en awards	3 uitdagingen, 3 fasen en awards
Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen. Er zit een opbouw in de tekst van de wet & belofte, passend bij de leeftijdsgroep.				
Subgroepen	Wisselende groepjes	Nesten	Ploegen	Afdeling en projectmatig	Stam en projectmatig
Leefwereld	Speltak/groep	Groep/regio	Nederland	Europa	Wereld
Progressiematrix	Een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitsgebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak.				
Participatieladder	Informereren	Raadplegen	Adviseren	Coproduceren	(Mee)beslissen
Afnemende begeleiding / toenemende zelfstandigheid	Leiding	Leiding	Leiding	Begeleiding	Coach/adviseur

Spelvisie

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur.

Teamgevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar.

Code en traditie zijn onze basis, de wet & belofte onze waarde.

Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts.

Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten.

Doorlopende leerlijn

In het Scoutingprogramma zit een opbouw van jong tot oud waarmee aangesloten wordt bij de ontwikkeling die meiden en jongens doormaken. Deze opbouw wordt de **doorlopende leerlijn** genoemd en omvat de volgende elementen:

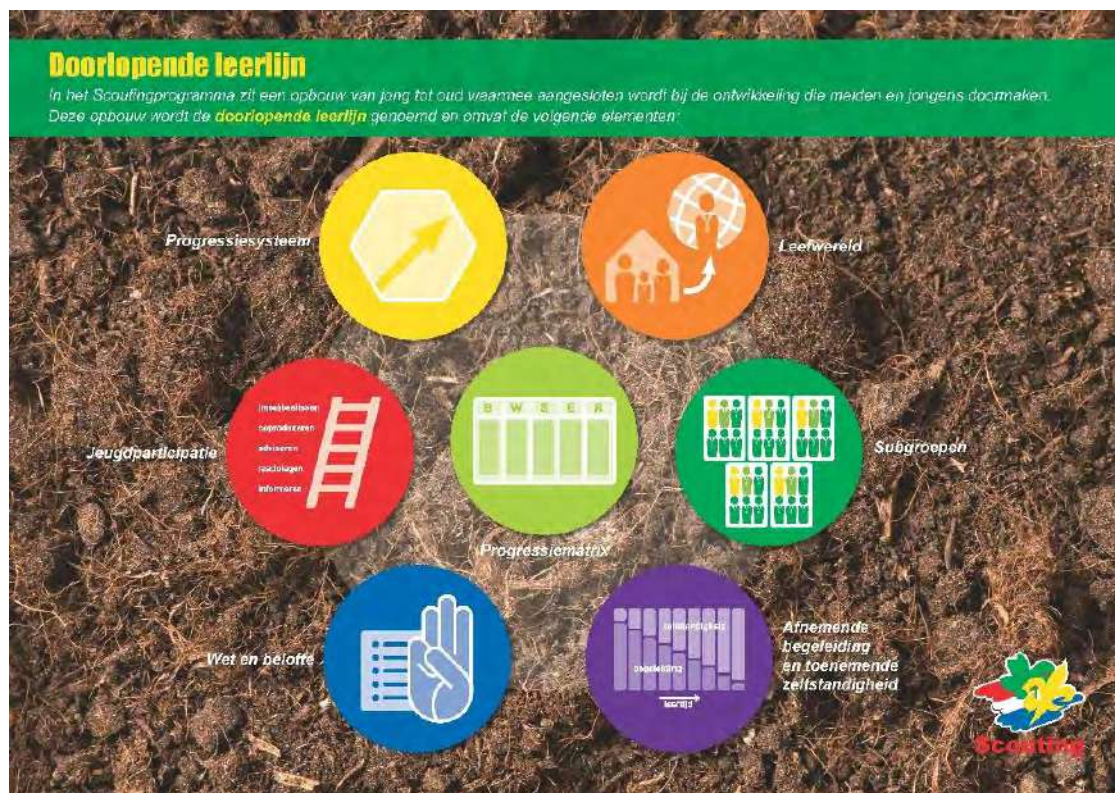




1. **Het progressiesysteem is het geheel aan badges, insignes en awards van alle speltakken.** Het werken met insignes stimuleert jeugdleden zich te ontwikkelen, waarbij ze nieuwe kennis en vaardigheden opdoen. Naarmate de jeugdleden ouder worden, gaan ze zelf actiever richting geven aan hun eigen ontwikkeling. Ze worden zich steeds meer bewust van de kennis en vaardigheden die ze hebben opgedaan en willen opdoen. Het werken met insignes geeft ook erkenning voor het geleerde, maakt de individuele vooruitgang zichtbaar en geeft ruimte aan individuele interesses. De invulling verschilt per speltak, passend bij het ontwikkelingsniveau van de betreffende leeftijdsgroep en voortbouwend op de vorige speltak. Meer informatie over de invulling per speltak vind je in de verschillende *Kompassen* en *Gidsen* en op de website van Scouting Nederland.
2. **Leefwereld gaat over de steeds groter wordende wereld van kinderen en komt terug in de schaalgrootte van de activiteiten bij Scouting.** De wereld van jeugdleden wordt groter naarmate ze ouder worden. Bij kinderen rond de vijf en zes jaar staat vooral het gezin centraal, terwijl dat voor jongeren van 18 jaar en ouder de hele wereld is. Dat geldt voor hun dagelijkse leven en dat zien we ook terug in het Scoutingprogramma. De schaalgrootte waarop we activiteiten doen, breidt zich steeds verder uit. Bevers doen vooral activiteiten in hun eigen speltak en hun eigen groep en een enkele keer met een regionale activiteit. Welpen doen al vaker mee aan regionale activiteiten. Scouts doen daarnaast ook mee met landelijke activiteiten. Explorers gaan weer een stapje verder en doen ook mee aan internationale activiteiten, veelal wel binnen Europa. En roverscouts gaan de hele wereld over.
3. **Jeugdparticipatie is het actief betrekken van kinderen en jongeren bij beslissingen over en vormgeving van hun eigen speltak, waarmee ze zelf richting leren geven aan hun eigen ontwikkeling.** Scouting bouwt dit, naarmate de jeugdleden ouder worden, steeds verder uit, overeenkomstig de participatieladder van socioloog Roger Hart. Dit loopt van informeren bij bevers, via raadplegen bij welpen, adviseren bij scouts en coproduceren bij explorers, tot (mee)beslissen bij de roverscouts. Op de website is meer informatie te vinden over dit onderwerp.
4. **De progressiematrix is een overzicht van de invulling per speltak van de verschillende activiteiten die vallen onder de acht activiteitsgebieden.** De progressiematrix kan gebruikt worden voor de invulling van het wekelijkse Scoutingprogramma van iedere speltak. Binnen de groep is het een hulpmiddel dat er voor zorgt dat de speltakken goed op elkaar aansluiten en dat het programma voor de leden uitdagend blijft. De progressiematrix is een richtlijn waar je, als de situatie in je speltak of groep daar om vraagt, van af kunt wijken. Je kunt de [progressiematrix in verschillende formaten downloaden](#).
5. **Subgroepen worden ingezet als een manier van samenwerken binnen de speltak, gebaseerd op het feit dat kinderen en jongeren in kleine (vrienden)groepen van elkaar leren.** Het draagt bij aan de groeiende zelfstandigheid van jeugdleden en doet een beroep op hun medewerking, betrokkenheid en verantwoordelijkheid en biedt ze de kans ervaring op te doen met leiderschap. De invulling verschilt per speltak. Bevers hebben nog geen vaste subgroepen, zij leren nog samen te werken. Bij de welpen en scouts maken we gebruik van vaste subgroepen met vijf tot zeven jeugdleden, respectievelijk nesten en ploegen. Hierbij nemen de, meestal wat oudere, jeugdleden de rol van gids en helper respectievelijk (assistent) ploegleider op zich. Bij explorers en roverscouts zijn er geen vaste subgroepen meer, maar werkt de gehele afdeling of stam als één team samen. Het speltakbestuur heeft daarbij een coördinerende rol. Daarnaast wordt er op een projectmatige manier gebruik gemaakt van subgroepen, zoals bij het organiseren van de expeditie of een regionale activiteit. Meer informatie over de invulling per speltak vind je in de *Kompassen* en *Gidsen*.

6. **In de wet & belofte staat de basis van de manier waarop we met elkaar omgaan binnen Scouting verwoord.** Het zijn de spelregels van Scouting waaraan we ons committeren. De inhoud ervan is aangepast aan de verschillende leeftijdsgroepen, waarbij aangesloten wordt bij de cognitieve en morele ontwikkeling van kinderen en jongeren. Zo is iets beloven voor bevers nog een vrij abstract begrip, terwijl roverscouts de betekenis van de wet en belofte ook kunnen doortrekken naar hun dagelijks leven en daar hun eigen keuzes in kunnen maken. In de *Kompassen* en *Gidsen* en op de website kun je de verschillende teksten vinden.
7. **Afnemende begeleiding & toenemende zelfstandigheid is de combinatie tussen het afnemen van de mate van (bege)leiding van de leidinggevenden en het toenemen van de zelfstandigheid van de jeugdleden.** Naarmate de jeugdleden ouder worden, verandert de rol die je als leidinggevende hebt. Van de leidinggevende die alles rondom de programmering en de organisatie van de speltak regelt bij de bevers, tot degene die van een afstandje bekijkt hoe de jeugdleden het allemaal zelf doen bij de roverscouts. Maar ook binnen een speltak heb je te maken met jonge en oudere kinderen, waar je de mate van (bege)leiding op aanpast. In de *Kompassen* en *Gidsen* kun je meer lezen over de invulling van jouw rol als leidinggevende bij de verschillende speltakken.

De zeven elementen van de doorlopende leerlijn zijn terug te voeren op de ontwikkeling van kinderen en jongeren, waardoor ze onderling samenhangen. Hoe ouder de jeugdleden worden, hoe minder begeleiding er is rondom programmering en organisatie. Het werken in subgroepen en bijvoorbeeld het gebruik maken van een troepraad, helpen daarbij. Op deze manier krijgen scouts steeds meer eigen verantwoordelijkheid en zelfbestuur. Uiteindelijk komt het erop neer dat het Scoutingprogramma dat we aanbieden aan onze jeugdleden op allerlei manieren aansluit bij hun ontwikkeling. Niet alleen in de activiteiten die we doen, maar ook in de manier waarop we de activiteiten aanbieden en in de manier waarop we met de jeugdleden omgaan.





Inleiding

Hoe goed ken je de activiteitengebieden? Aan de hand van een kort spel wordt gekeken of deelnemers activiteiten bij de goede activiteitengebieden kunnen plaatsen. De progressiematrix biedt het antwoord.

Materiaal

- 8 controle activiteitengebied-basis-kaarten (voor spelleider).
- 8 activiteitengebieden-basis-kaarten.
- 64 fotokaartjes (8 x 8).
- Progressiematrix.
- Bij meer dan 16 personen deel je groep in tweeën en pak je een tweede set van het spel.
- Document met uitleg voor de nabespreking.

Doel van het spel

- Plaats de foto's bij het juiste activiteitengebied. Bij elk activiteitengebied passen acht foto's.
- Het achterliggend doel is inzicht krijgen in de verschillende activiteitengebieden en voor welke activiteiten welk gebied symbool staat.
- Het achterliggend doel is inzicht krijgen in hoe je een programma afwisselend kan maken door de activiteitengebieden te gebruiken.

Speluitleg

- De nummering van de foto's is bedoeld als hulpmiddel bij de nabespreking. Je noemt in eerste instantie niet dat er nummers op staan. Als extra spelelement kun je halverwege het spel aangeven dat elke kaart foto's heeft met de nummering 1 tot en met 8. Deelnemers die foto's hebben met een zelfde nummer moeten er dan één houden en de rest terug leggen.
- Verspreid de foto's zichtbaar op de tafel.
- De deelnemers krijgen nu alleen of met z'n tweeën een activiteitengebied en gaan op zoek naar de foto's die er volgens hen bij horen.
- Als alle kaartjes op zijn, wordt er aan de hand van de controlekaarten gekeken of het klopt.
- Er volgt een nabespreking. Waarom is er gekozen om een bepaalde foto bij een bepaald activiteitengebied te leggen?
- Als de foto bij het verkeerde activiteitengebied ligt, begrijpt iedereen dan waarom het daar niet hoort en waar het dan wel zou moeten?
- Je kunt hier concluderen dat er overlap is met activiteitengebieden en het goed is om te checken of je gebruik maakt van alle activiteitengebieden.
- Gebruik de progressiematrix om te laten zien dat hier de activiteiten ook per gebied verdeeld zijn.



















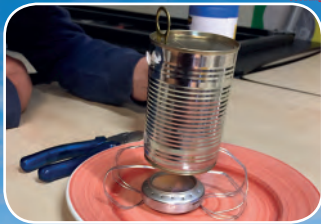
1. Naambordje maken



1. Welke speltakken zijn er?



1. Wie woont waar?



1. Koken op een blikje



1. Boodschappenlijst maken



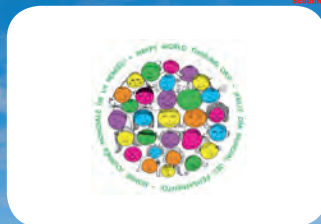
1. Slapen in een frietzak



1. Stijldansen



1. Schoenkeuze



2. Wat is World Thinking Day?



2. Kompasrichtingen leren



2. Waar vind ik?



2. Videoclip maken



2. Duinenmars



2. Kosher koken



2. Water filteren



2. Eigen yell maken



3. Soorten touw herkennen



3. Fotocollage



3. Natuurwerkdag



3. Momentje stil zijn



3. Handen wassen



3. Meedoen met JOTA-JOTI



3. Vossenjacht



3. Toeristische tour regelen



4. Waar staat dit beeld?



4. Kennismaken met andere geloven



4. Zeefdrukken



4. Bouwtekening van pio-object maken



4. Levend ganzenbord



4. Kamperen in het buitenland



4. Gezien worden



4. Wat voor weer is het?



5. Auto schilderen



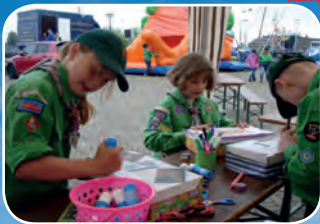
5. Actie voor de Voedselbank



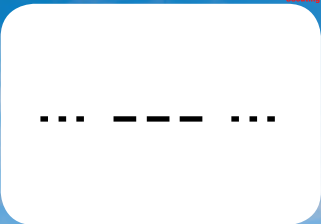
5. Meedoen met Jungledag



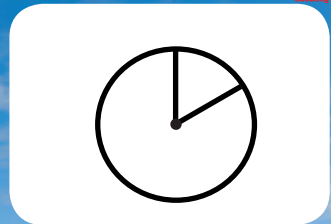
5. Estafettespel



5. Schoenmaatjesactie



5. Morse-ezelsbruggetje



5. 10 minuten koelen



5. Maankompas maken



6. Driedaagse vlottenrace



6. Knaak voor een taak



6. Stofslinger maken



6. Vlierbessenjam maken



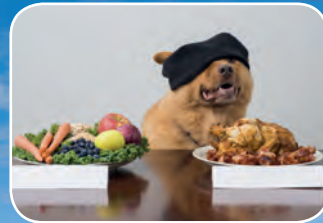
6. Hoe ziet een ander mij?



6. Op bezoek in Ghana



6. Is een visum nodig?



6. Proefspel



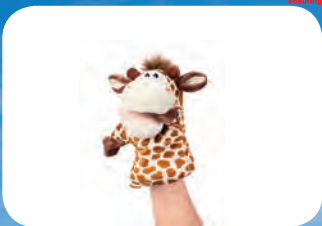
7. Welke drugs zijn er?



7. Zelf op pad met...



7. Feestje!



7. Handpopspelen



7. Koken op alternatieve warmtebronnen



7. Hollandse leeuwen



7. Naar de Pasar malam



7. Natuurlijke verf maken



8. Wat eten ze waar?



8. Oude en nieuwe huizen



8. Windmolentje maken van papier



8. Muziek maken



8. Competitief bordspel



8. Sporen afdrukken



8. De emotiebus



8. Respectvolle omgang



1. Slapen in een frietzak



2. Water filteren



3. Natuurwerkdag



4. Wat voor weer is het?



5. Maankompas maken



6. Vlierbessenjam maken



7. Natuurlijke verf maken



8. Sporen afdrukken



1. Stijldansen



2. Videoclip maken



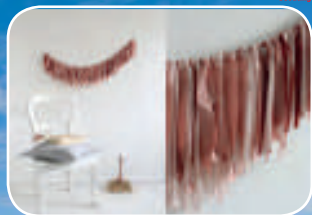
3. Fotocollage



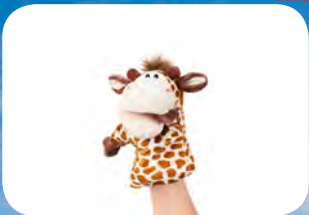
4. Zeefdrukken



5. Auto schilderen



6. Stofslinger maken



7. Handpopspelen



8. Muziek maken



1. Naambordje maken



2. Eigen yell maken



3. Momentje stil zijn



4. Kennismaken met andere



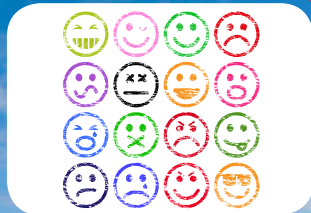
5. Meedoen met Jungledag



6. Hoe ziet een ander mij?



7. Feestje!



8. De emotiebus



1. Welke speltakken zijn er?



2. Wat is World Thinking Day?



3. Meedoen met JOTA-JOTI



4. Kamperen in het buitenland



5. Schoenmaatjesactie



6. Op bezoek in Ghana



7. Naar de Pasar malam



8. Wat eten ze waar?



1. Wie woont waar?



2. Waar vind ik?



3. Toeristische tour regelen



4. Waar staat dit beeld?



5. Actie voor de Voedselbank



6. Knaak voor een taak



7. Zelf op pad met...



8. Oude en nieuwe huizen



1. Schoenkeuze



2. Duinenmars



3. Vossenjacht



4. Levend ganzenbord



5. Estafettespel



6. Proefspel



7. Hollandse leeuwen



8. Competitief bordspel



1. Koken op een blikje



2. Kompasrichtingen leren



3. Soorten touw herkennen



6. Driedaagse vlotrace



4. Bouwtekening van pio-object maken



5. Morse-ezelsbruggetje



7. Koken op alternatieve warmtebronnen



8. Windmolentje maken van papier



1. Boodschappenlijst maken



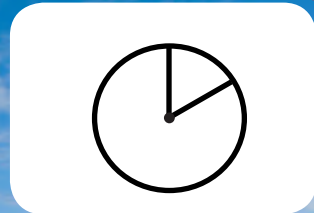
2. Kosher koken



3. Handen wassen



4. Gezien worden



5. 10 minuten koelen



6. Is een visum nodig?



7. Welke drugs zijn er?



8. Respectvolle omgang

Bij de nabespreking hoort ook de **progressiematrix**. De voorbeelden die bij de foto's worden gegeven, komen uit de progressiematrix. De speltak uit het voorbeeld is willekeurig gekozen. Je kunt zelf bedenken en in de matrix terugvinden wat de andere speltakken doen aan activiteiten bij een bepaald activiteitengebied.

Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken

1. Stoken

- Welpen leren wat je nodig hebt om een vuur te maken (branddriehoek) en hoe je het vuur weer uit kunt maken. Ze zijn zich bewust van het gevaar van vuur en weten waarom je water of zand klaar moet zetten.
- Ze weten dat kleding brandbaar kan zijn en je daarop moet letten.
- Onder begeleiding oefenen welpen met het maken van een vuur, bijvoorbeeld een klein vuurtje onder een blik om pannenkoeken te bakken.
- Ook kunnen ze een houtvoorraad aanleggen.



2. Kaart en kompas

- Bevers zijn nog veel bezig met zichzelf en wat er direct om hen heen gebeurt.
- Zij oefenen om zich te oriënteren in hun omgeving door bijvoorbeeld een plattegrond te maken van het gebouw of hun eigen huis. Ze maken hierbij gebruik van concrete, herkenbare punten.
- Daarnaast leren bevers wat links en rechts is en maken ze kennis met de vier windstreken.

3. Schiemannen

- Explorers zijn in staat om met behulp van touw knopen te maken die stevig moeten zijn en veel gewicht kunnen dragen.
- Explorers leren meer zeldzame knopen en sierknopen.
- Explorers herkennen verschillende soorten touw en kunnen stootwillen maken.

4. Pionieren

- Roverscouts leren vooraf een goede bouwtekening te maken van een pionierwerk en daarbij ook aspecten van veiligheid in acht te nemen, bijvoorbeeld bij een JOTA-toren of toegangspoort.
- Daarnaast leren ze pionierhout te maken.

5. Seinen

- Scouts beheersen de simpele technieken om een boodschap over te brengen en oefenen in het gebruik van meer complexe technieken als morse, braille, semafoor seinen en gebarentaal.
- Waterscouts leren bootvlaggen te gebruiken en wedstrijdvlagen, evenals seintekens op het water.
- Daarnaast oefenen scouts zenden tijdens de JOTA-JOTI.
- Ze weten waarvoor de technieken bruikbaar zijn.

6. Zeilen of varen

- Explorers kunnen zelfstandig varen onder alle omstandigheden.

- Ze zijn op de hoogte van vaarregels en veiligheid.
- Explorers kunnen de leiding nemen over een groep kano's.
- Ze gaan wildwatervaren onder professionele begeleiding, nemen deel aan of organiseren een vlotterrace van drie dagen.
- In de kajak oefenen explorers de behendigheid van sturen en leren ze eskimoteren.
- Explorers kunnen zelf hun kano of kajak onderhouden.

7. Primitief koken

Roverscouts beheersen de technieken om op verschillende alternatieve warmtebronnen (zoals onder de motorkap van een auto) eten klaar te maken.

8. Spelen met lucht- en modelbouw

Bever doen simpele proefjes, bijvoorbeeld met een ballon gevuld met helium, een papiertje boven een föhn houden, het knutselen van simpele windmolentjes en ervaren hoe groot een parachute is. Bevers maken met papier hun eerste kleine vliegtuigje en proberen of deze kan vliegen.

Activiteitengebied: Identiteit

1. Zelfbeeld

- Bevers zijn erg gericht op zichzelf.
- Ze kunnen eenvoudige kenmerken over zichzelf vertellen, zoals naam, gezin, familie, wat vind ik lekker, lievelingskleur, etc.



2. Groep

- Scouts geven hun eigen identiteit vorm aan de hand van subgroepnamen, een eigen vlag, yell of lied. Hechtere sociale groepen, bijvoorbeeld een subgroep, zijn heel belangrijk.
- Scouts herkennen de verschillen tussen hun eigen groep en andere (Scouting)groepen en handelen hier ook naar.

3. Levensovertuiging

- Welpen weten welke signatuur hun eigen groep heeft en waar je dat aan kunt herkennen. Ze oefenen met een moment stil zijn.
- Welpen maken onbewust kennis met de code (normen en waarden) van Scouting.
- Welpen weten dat mensen anders kunnen denken of geloven dan zij doen.

4. Levensovertuiging

- Roverscouts maken hun eigen keuzes wat betreft zingeving en religie.
- Ze kunnen hun visie op een respectvolle manier delen met anderen en dit verwerken in een programma.
- Daarnaast maken ze door hun activiteiten (bijvoorbeeld reizen) kennis met andere geloven en culturen.
- Roverscouts respecteren de keuzes van anderen en praten hier met elkaar over.

5. Groep

- Welpen zijn erg fantasierijk en kunnen zich goed inleven in het thema.
- Ze doen mee aan groepsactiviteiten en zijn zich dan bewust van hun eigen positie.

6. Zelfbeeld

- Explorers worden voor een school-, beroeps- of studiekeuze gesteld.
- Explorers kunnen onderscheid maken in hoe ze zichzelf zien en hoe anderen tegen hen aan kijken.

7. Groep

- Bevers kunnen zich goed inleven in een fantasiewereld en spelen in thema.
- Hier komen eigen rituelen, liedjes en spelletjes in terug.
- Ze doen op hun eigen wijze mee aan groepsactiviteiten en leren zo op een speelse wijze de andere speltakken kennen.
- Rituelen rondom verjaardagen zijn bekend.

8. Zelfbeeld

- Welpen worden zich bewust van hun omgeving en kunnen hun positie in een groep aangeven, ook wat dat dan betekent. Bijvoorbeeld jonger/ouder, nieuw/langer lid, gids/helper.
- Ze kunnen zich nog moeilijk in een ander verplaatsen.
- Ze leren emoties te herkennen bij zichzelf en anderen.

Activiteitengebied: Expressie



1. Dans

- Explorers zijn in staat om zelf te bedenken welke dans ze kunnen gebruiken om iets te vertellen of uit te beelden.
- Explorers leren over de oorsprong van stijldansen, salsa en capoeira en oefenen de bijbehorende danspassen.

2. Filmen

- Explorers maken zelfstandig een film of videoclip.
- Ze zijn in staat om rekening te houden met alle aspecten die daarbij komen kijken: draaiboek, aftiteling, muziek, decor, acteurs, etc.
- Ze kunnen rekening houden met het soort film dat gemaakt moet worden (kort/lang, fictie/non-fictie, etc.).

3. Fotograferen

- Welpen zijn al wat vaardiger in het gebruik van een fototoestel.
- Welpen maken foto's van de omgeving en kunnen een fotoverhaal of collage maken over een bepaald onderwerp.

4. Grafische technieken

- Scouts zijn toe aan het gebruik van meer complexe technieken en ander materiaal.
- Oudere scouts kunnen een logo ontwerpen (al dan niet op de computer) en dit vervolgens op een T-shirt zeefdrukken. Zwart/wit, maskers, gekke figuren en 'heftiger' striptekeningen spreekt aan.
- Andere voorbeelden zijn schatkaarten tekenen, plattegrond van een fantasie eiland, vlaggen ontwerpen, fantasievoertuigen bedenken.
- Scouts worden erg kritisch over hun eigen werk.

5. Handvaardigheid

- Roverscouts weten welke materialen en technieken je toe kunt passen om bijzondere voorwerpen te beschilderen (bijvoorbeeld een auto). Ze maken een hele totempaal.

6. Textiele werkvormen

- Bevers oefenen onder begeleiding met eenvoudige technieken en materialen.
- Hun fantasie speelt een grote rol.
- Bijvoorbeeld knutselen met lapjes, nieuwe kleding voor een themafiguur maken, lappenpopjes, slingers maken.

7. Toneelspelen

- Bevers maken kennis met toneel: ze leren dat je daarmee een bepaalde rol in kunt nemen.
- Ze kunnen zelf een beperkt aantal bekende types spelen, bijvoorbeeld in een rollenspel of de leiding leest een verhaal voor en de bevers moeten doen wat er verteld wordt.
- Bevers leren dat er verschillende vormen van optreden en uitvoering zijn, zoals kampvuursketch, pantomime, poppenkast, schimmelspel. De bevers kunnen hier onder begeleiding aan mee doen.
- Ze kunnen zelfstandig een mop vertellen of liedje zingen voor een groep(je).

8. Muziek maken

- Welpen kunnen zelfstandig een eenvoudig muziekinstrument maken en met hun nest een yell bedenken en ten gehore brengen.
- Onder begeleiding kunnen welpen een liedje schrijven en hier muziek bij maken.
- Bij het kampvuur kunnen ze (kinder)liedjes meezingen.

Activiteitengebied: Sport & Spel

1. Sporten

- Explorers kunnen veel sporten die een bepaalde techniek vragen zelfstandig beoefenen (klimmen, abseilen).
- Nieuwe technieken leren ze onder begeleiding: duiken, zweefvliegen, speleo.
- Daarnaast zijn explorers fysiek in staat grotere afstanden af te leggen (40 km zonder, 25 km met rugzak).
- Tot slot hebben explorers door hun ervaring kennis van kleding, schoeisel en materiaal en zijn ze op de hoogte van de effecten die bepaalde materiaalkeuzes hebben.



2. Sporten

- Bevers zijn vooral op zichzelf gericht en hebben nog moeite met samenwerken. Ze kunnen hier wel een begin mee maken door in twee teams een estafette te doen, bijvoorbeeld rennen of zaklopen.
- Sporten zijn individueel: 'sterkste bever', hardlopen, touwtrekken, touwtje springen.
- Bevers zijn fysiek nog niet in staat om ver te lopen: ze kunnen onder begeleiding maximaal 5 km lopen, bijvoorbeeld met de avondvierdaagse.
- Bevers leren buiten Scouting zwemmen (diploma A en of B) en zwemmen op Scouting onder begeleiding.

3. Postenspel

- Explorers kunnen zelf simpele spelen bedenken voor bijvoorbeeld de welpen in de groep, of een meer ingewikkeld spel voor scouts.
- Explorers kunnen de rol van post op zich nemen tijdens een spel, en bijvoorbeeld vos zijn tijdens een vossenjacht.
- Het spel dat ze zelf spelen kan bestaan uit meerdere locaties.

4. Postenspel

- Bevers kunnen onder begeleiding in kleine groepjes een eenvoudig postenspel spelen.
- De opdrachten die ze hierbij krijgen, zijn helder en eenduidig.
- Ook kunnen ze levend ganzenbord spelen of onder begeleiding meedoen aan een vossenjacht.

5. Renspel

- Welpen (met name de oudere welpen) zijn al in staat om in groepjes samen te werken.
- Ze nemen het tegen elkaar op in nesten (competitie), bijvoorbeeld met een estafette.
- Daarnaast kunnen welpen in een spel een bepaalde rol aannemen, bijvoorbeeld aan de hand van een verhaal een tikspel doen (ratten, raven).
- Spelregels, en het eerlijk naleven hiervan, is voor welpen erg belangrijk.

6. Binnenspel

- Bevers zijn niet gewend om tegen of met elkaar te spelen. Ze kunnen hier kennis mee maken door het spelen van varianten van memory, kwartet of kim (proeven, horen, voelen of ruiken), waarbij ze het ook tegen elkaar opnemen.

7. Renspel

- Meer dan welpen zijn scouts gericht op competitie. Ze ontwikkelen zich fysiek sterk. Een renspel geschikt voor scouts is bijvoorbeeld Hollandse Leeuwen.
- Regels worden nog al eens aan de laars gelapt.

8. Binnenspel

- Roverscouts organiseren spelavonden om in een competitieladder ingewikkelde bordspelen te spelen.
- Ze combineren ook spellen, passen regels aan en kunnen spellen duidelijk uitleggen aan anderen.

Activiteitengebied: Buitenleven

1. Buitensport

- Scouts zijn zich bewust van de risico's van survivals en kunnen inschatten waar ze op moeten letten.
- Ook fysiek kunnen ze hogere, moeilijkere of zwaardere activiteiten aan. Bijvoorbeeld een trappersbaan, buikschuif of primitief overnachten (frietzak).



2. Milieu

- Bevers leren simpele regels wat betreft afval scheiden en het opruimen van hun directe omgeving.
- Ook kunnen ze het onderscheid tussen schoon en vies water maken.
- Door middel van filteren, ontdekken ze dat vies water wel schoner wordt, maar dat je het nog steeds niet zo maar kan drinken.

3. Natuurbeheer

- Welpen worden zich bewust van het belang verantwoord om te gaan met de natuur.
- Ze oefenen met het onderhouden van een eigen tuintje of helpen mee bij het snoeien van struiken rond het gebouw. Bijvoorbeeld tijdens de Natuurwerkdag: wilgentenen zagen en zwerfafval rapen.

4. Weer

- Explorers verdiepen zich verder in het weer en doen ook eenvoudige voorspellingen omtrent het weer. Explorers beschrijven soorten wolken, herkennen slecht weer, weten de werking van hoge en lage druk, thermiek. Ze weten of het verstandig is het water op te gaan, afhankelijk van het weer.
- Explorers zijn op de hoogte van wat een hoge of lage druk betekent en bouwen een weerstation.

5. Sterrenkunde

- Roverscouts passen hun kennis over sterrenkunde toe en ontwikkelen zelf instrumenten om gegevens te verzamelen of te meten. Ze zijn zich bewust van de positie van onze aarde, onder andere de effecten van het draaien van de aarde. Voorbeelden van activiteiten: een maankompas bouwen of sterrennavigatie materiaal als sextant gebruiken.

6. Natuureducatie

- Bevers gaan onder begeleiding in hun eigen omgeving op onderzoek uit. Ze gaan op zoek naar dieren, pootafdrukken, geluiden of vraatsporen.
- Zorgen voor huisdieren, dieren helpen in de winter of op bezoek bij de kinderboerderij zijn passende activiteiten.
- Ook leren bevers veilig om te gaan met dieren.
- Bevers herkennen alledaagse planten uit de omgeving, kweken of verzorgen planten en onderzoeken welke planten of vruchten je wel en niet kunt eten.
- Ze hebben interesse in het aanleggen van een moestuintje, maken een herfst- of kerststukje, knutselen met natuurlijk materiaal, maken jam.
- Ze weten dat je geen water uit de sloot mag drinken en niet te dicht bij de waterkant mag komen.

7. Natuureducatie

- Explorers passen de kennis toe die zij hebben over de natuur en de mogelijke gevaren die er in de natuur zijn.
- Ze zijn op de hoogte van de verschillende soorten eetbare planten, gaan verven met natuurlijke materialen, breiden hun kennis van hout uit (waarvoor gebruik je wat voor hout) en houden een vleermuizenjacht.

8. Natuureducatie

- Welpen hebben meer kennis over de natuur en zijn ook meer gericht op hun omgeving dan bevers.
- Ze doen eenvoudige activiteiten rondom het thema natuur. Ze ondernemen activiteiten als de dierentuin bezoeken, maken van een vetbol, herkennen van verschillende soorten bladeren en vruchten, gipsafdruk maken van dieren sporen, dierengeluidenspel, 'Samoerai'.
- Welpen worden zich ook bewust van eventuele gevaren.
- Welpen maken gebruik van de zoekkaarten van de IVN.

Activiteitengebied: Samenleving

1. Je eigen omgeving

- Voor bevers is alles dichtbij of heel ver. Ze kunnen binnen hun omgeving bepaalde plaatsen herkennen, zonder zich bewust te zijn van de afstanden tot elkaar.
- Onder andere waar je woont (stad, dorp en naam), huis of flat, straatnaam, met wie woon je daar.
- Ze kunnen daarnaast verschillende soorten omgevingen herkennen (bos, strand, heide, ...).



2. Je eigen omgeving

- Het zwaartepunt van de eigen omgeving ligt bij de welpen.
- Ze oriënteren zich binnen de eigen omgeving al een beetje en weten de weg: waar ze zelf wonen en waar een andere welp woont, onder begeleiding ergens naartoe fietsen of lopen (zelf de weg weten).
- Weten waar huisarts, apotheek en ziekenhuis zijn.

- Tijdens een spel in de stad kunnen ze in een afgebakend stuk zelfstandig op pad en de weg weer terugvinden.
- Welpen weten waar ze wel en niet mogen komen in en rondom het gebouw, een kampterrein e.d.

3. Cultureel erfgoed

- Roverscouts zijn zich bewust van de culturele en toeristische waarde van Nederland en delen deze kennis met anderen.

4. Cultureel erfgoed

- Scouts zijn zich bewust van hun stad of omgeving en de historische waarde daarvan.
- Ze weten wat de toeristische en culturele waarde is van een dorp of stad en in hoeverre dat op hun dorp of stad van toepassing is.
- Ze kunnen markante plaatsen in hun woonplaats aanwijzen.

5. Maatschappij

- Explorers zijn zich bewust van de positie van kinderen of jongeren in de maatschappij.
- Ze bedenken zelf activiteiten waarmee ze bepaalde groepen in de samenleving kunnen bereiken en kunnen dit beargumenteren, bijvoorbeeld bejaarden leren internetten, activiteiten voor asielzoekerskinderen voorbereiden, etc.

6. Maatschappij

- Welpen zijn zich ervan bewust dat sommige mensen of kinderen het moeilijker hebben dan zichzelf, en dat je iemand anders kunt helpen.
- Zij doen iets vóór iemand anders (bijvoorbeeld kerststukjes maken, heitje voor een karweitje, geld inzamelen voor een goed doel).
- Welpen weten dat kinderen in andere landen een heel ander leven hebben en leren een aantal rechten die kinderen wereldwijd hebben.
- Welpen weten waar 4 of 5 mei voor staat.

7. Je eigen omgeving

- Scouts zijn gewend aan de eigen omgeving. Ze gaan zich meer richten op dorp, stad, regio of gemeenschap. Ze kunnen zelfstandig gebruik maken van verschillende vervoersmiddelen en de weg vinden (lopend, fietsend, openbaar vervoer).
- Op kamp oefenen scouts onder begeleiding met het vinden van de weg, de omgeving verkennen, mensen ontmoeten, weten waar de bakker en supermarkt zit, etc.

8. Cultureel erfgoed

- Bevers herkennen het verschil tussen iets dat oud (monumentaal) of nieuw is.

Activiteitengebied: Internationaal

1. Scouting wereldwijd

- Bevers zijn gericht op hun eigen omgeving en de eigen speltak.
- Ze leren dat er ook andere Scoutinggroepen zijn met bevers (Bever-Doe-Dag) en dat een groep meerdere speltakken heeft.



2. Scouting wereldwijd

- Scouts weten dat Scouting twee wereldorganisaties heeft en dat er internationale activiteiten georganiseerd worden.

- Ze ronden een internationaal insigne af en nemen deel aan internationale kampen in Nederland (Nationale Jamboree, Jamborette, Intercamp).
- Tijdens JOTA -JOTI communiceren ze met buitenlandse scouts.
- Ze zijn op de hoogte van de achtergrond van World Thinking Day en participeren hierin.

3. Scouting wereldwijd

- Welpen weten welke positie ze in een Scoutinggroep innemen.
- Ze kunnen andere groepen of speltakken herkennen.
- Welpen gaan zich oriënteren op de wereld en leren dat Scouting in heel veel landen zit.
- Ze nemen deel aan World Thinking Day en JOTA-JOTI.

4. Internationale uitwisseling

- Explorers nemen deel internationale kampen in Europa, waarbij ze de organisatie van deelname, reis en verblijf deels zelf op zich nemen. Voorbeelden hiervan zijn kamperen in het buitenland (onder andere bij een internationaal scoutcentrum), Wereld Jamboree, partnership, uitwisseling, etc.).

5. Internationale uitwisseling

- Bevers weten dat er kinderen in andere landen zijn.
- Bevers helpen graag mee om een schoenendoos te vullen voor een kind in een arm land.
- Als de groep een partnership heeft dan maken de bevers graag tekeningen voor de buitenlandse gasten.

6. Internationale uitwisseling

- Roverscouts zijn zich ervan bewust dat ze van Scoutingleden uit andere landen veel kunnen leren en ervaringen uit kunnen wisselen.
- Als jeugddeelnemer of vrijwilliger doen ze mee aan internationale uitwisselingen en projecten.

7. Culturen

- Roverscouts zijn zich bewust van de bijdrage die ze kunnen leveren aan de ontwikkeling van een ander land en onze samenleving. Ze gaan bijvoorbeeld vrijwilligerswerk doen in het buitenland.
- Daarnaast beseffen roverscouts dat deelname aan bepaalde gebruiken of gewoonten je meer bewust maakt van de andere cultuur (bijvoorbeeld Suikerfeest, Pasar Malam).

8. Culturen

- Bevers richten zich vooral op hun eigen omgeving en wat ze daar zien.
- Ze worden zich ervan bewust dat er in Nederland mensen wonen afkomstig uit verschillende culturen.
- Ze leren duidelijk herkenbare culturen (Chinezen, Indianen, Afrikanen) herkennen aan de hand van simpele dingen als eetgewoonten, kleding en woningen.

Activiteitengebied: Veilig & Gezond

1. Koken en voeding

- Welpen bereiden onder begeleiding met of voor hun nest een hele maaltijd of tussendoortje (beleggen van een pizza, pannenkoeken, popcorn, koekjes, taart, soep, onderdelen van of complete maaltijden).
- Ook het maken van een boodschappenlijst en opruimen of afwassen horen hier bij, onder begeleiding.
- Welpen kunnen voor basisproducten als fruit, groenten en zoet aangeven of het wel of niet gezond is.



2. Koken en voeding

- Roverscouts zijn zich bewust van de culturele verschillen wat betreft eten en maaltijden, en kunnen hierop inspelen (plaatselijke en westerse gerechten, kosher, halal, multiculturele wereldkeuken).
- Ze koken voor de hele Scoutinggroep.

3. Hygiëne

- Welpen kunnen eenvoudige regels voor persoonlijke verzorging zelf toepassen, bijvoorbeeld (handen) wassen, tanden poetsen, schone kleding op kamp aan doen, zorgdragen voor eigen bagage op kamp.
- Meehelpen bij het schoonmaken van het lokaal.

4. Veiligheid

- Scouts leren zorg te dragen voor hun eigen veiligheid, bijvoorbeeld rondom vuur, pionierobject, hakken of zagen of een avondtocht (reflecterend hesje).
- Bij een brandweeroefening ontdekken ze: wat moet je doen en waar moet je op letten?
- Ze maken gebruik van gereedschappen bij het onderhoud van hun vlet.
- Rondom het water weten ze: waar mag ik zwemmen en wat is de invloed van het weer op de veiligheid?
- Scouts werken volgens het samen-uit-samen-thuisprincipe.

5. EHBO

- Bij bevers gaat het om een eerste eenvoudige kennismaking met EHBO. Ze herkennen wanneer iemand gewond is en weten wat je moet doen en wie je roept.
- Ook oefenen ze eenvoudige beginselen zoals pleister plakken en handen wassen.
- Bevers weten dat je moet koelen met water als je je verbrand hebt.

6. Veiligheid

- Bij roverscouts breidt het gebied rondom veiligheid zich verder uit. Dit heeft bijvoorbeeld betrekking op: waar moet je op letten als je op reis gaat (in een ander land): visa, inentingen, vervoer, slaaplocatie, bereikbaarheid, etc.
- Ze stellen een ontruimingsplan voor het kampterrein of gebouw op en organiseren een oefening.
- Roverscouts dragen of voelen de verantwoordelijkheid voor andere speltakken.

7. Middelengebruik

- Scouts leren onderscheid maken in verschillende soorten drugs of alcohol en kennen de effecten van het gebruik ervan.
- Tijdens een (kamp)aandacht kan aandacht geschonken worden aan het onderwerp middelengebruik en meeloopgedrag.

8. Omgaan met elkaar

- Explorers zijn in staat om met anderen samen te werken, ook als je onderling verschilt.
- Ze weten in een groep de kwaliteiten van elkaar te benutten.
- Binnen de afdeling weten ze wanneer er niet respectvol met elkaar omgegaan wordt en ze kunnen dit op een goede manier aankaarten en oplossen.
- Explorers komen in de groep gezamenlijk tot een besluit en weten wat de nadelen zijn wanneer dit niet gebeurt.
- Explorers stellen onder begeleiding in de groep pesten aan de orde en bespreken hoe dit te voorkomen of ermee om te gaan.

Inleiding

'Doorlopende leerlijn' is een begrip dat je vaak hoort rondom de spelvisie en -methode. Maar waar staat het nu precies voor en vooral: waar is het goed voor? Laat je uitdagen tijdens deze activiteit en sta met ons stil bij een stukje achtergrond van de doorlopende leerlijn met de leerzonetheorie.

Materiaal

- Iets om cirkels mee uit te tekenen of uit te zetten (bijvoorbeeld lint, touw, krijt, etc.).
- Maak drie cirkels: de kleinste met 1 meter doorsnee, de grootste met 4 meter doorsnee (zo groot dat iedereen met z'n beide voeten op een cirkel kan staan).
- 3 kokervormige bakken (bijvoorbeeld emmers of dozen ter grootte van een emmer) met A, B en C gelabeld.
- Tennis-, plastic of pingpongballen.
- Iets om de ballen mee te markeren (post-its, stiften).
- Emotiekaartjes.

Doel

- Het doel is om in het eerste deel van het spel zoveel mogelijk antwoorden goed te hebben en daarmee emotiekaartjes te 'winnen', degene met de meeste kaartjes heeft gewonnen.
- Het achterliggende doel is om inzicht te krijgen in hoe kinderen het meest optimaal leren.
- Het achterliggend doel is om inzicht te krijgen in de methode van de doorlopende leerlijn en hoe dit past bij de verschillende leeftijdsgroepen als het gaat om ontwikkeling.

Speluitleg: De juiste uitdaging, deel 1 van het spel

De deelnemers gaan in een cirkel staan (op een al uitgetekend 'veld' met drie cirkels voor de leerzones). Er worden 6 vragen gesteld over de doorlopende leerlijn: 2 heel erg gemakkelijke, 2 uitdagende en 2 onmogelijke. Er zijn telkens drie antwoordmogelijkheden, die horen bij de drie kokervormige bakken in het midden van de cirkel.

De deelnemers moeten een tennis- of pingpongbal met hun naam of initialen er op (post-it, markeerstift) in de juiste bak gooien om een antwoord te geven. Bij de eerste 2 vragen (1^e ronde) staan we in een dichte cirkel (de kleinste) om de bakken, bij de 3^e en 4^e vraag (2^e ronde) gaan we iets verder weg (op de rand van de leerzone, de middelste cirkel) en bij de laatste twee vragen (3^e ronde) staan we aan de rand van de paniekzone (de grootste cirkel).

Per ronde krijgt de deelnemer bij de 1^e vraag voor elk goed geplaatste bal een kaartje. Bij de 2^e vraag wordt er van iedereen die zijn of haar bal niet in de goede bak heeft zitten een kaartje afgepakt. Wie heeft na afloop hoeveel kaartjes?

Je vindt de vragen op de volgende pagina's.

Vragen (goede antwoorden zijn vetgedrukt)

1. Naar de World Jamboree ga je als:
 - A. Bever.
 - B. Welp.
 - C. Explorer.**

2. Een scout haalt zijn of haar allereerste insigne in:
 - A. De basisfase.**
 - B. De verdiepingsfase.
 - C. De specialisatiefase.

3. De progressiematrix is een handig hulpmiddel om activiteiten af te stemmen op de verschillende activiteitsgebieden en leeftijdsgroep en zo een betere aansluiting te krijgen tussen de speltakken. Onder welke speltak staat bijvoorbeeld bij Buitenleven, bij het onderdeel 'Weer' het volgende beschreven?:

Jeugdleden van deze speltak verdiepen zich verder in het weer en doen ook eenvoudige voorspellingen omtrent het weer. Ze beschrijven soorten wolken, herkennen slecht weer, weten de werking van hoge en lage druk, thermiek. Ze weten of het verstandig is het water op te gaan, afhankelijk van het weer. Ze zijn op de hoogte van wat een hoge of lage druk betekent en bouwen een weerstation.

 - A. Welpen.
 - B. Scouts.
 - C. Explorers.**

4. Bij welpen en scouts wordt bij de insignes gewerkt in drie niveaus of fases omdat...:
 - A. Jeugdleden zo sterk worden gemotiveerd om hun kennis en vaardigheden steeds verder uit te breiden binnen de door henzelf gekozen uitdaging.
 - B. Jeugdleden zo hun kennis en vaardigheden steeds verder uit kunnen breiden, terwijl ze werken op hun eigen niveau met een constante uitdaging.**
 - C. Er nu eenmaal maar acht activiteitsgebieden zijn en we anders insignes te kort komen.

5. De progressiematrix hangt nauw samen met de doorlopende leerlijn. Wat is in de progressiematrix het vijfde onderdeel onder Uitdagende Scoutingtechnieken?
 - A. Pionieren.
 - B. Routetechnieken.
 - C. Schiemannen.**

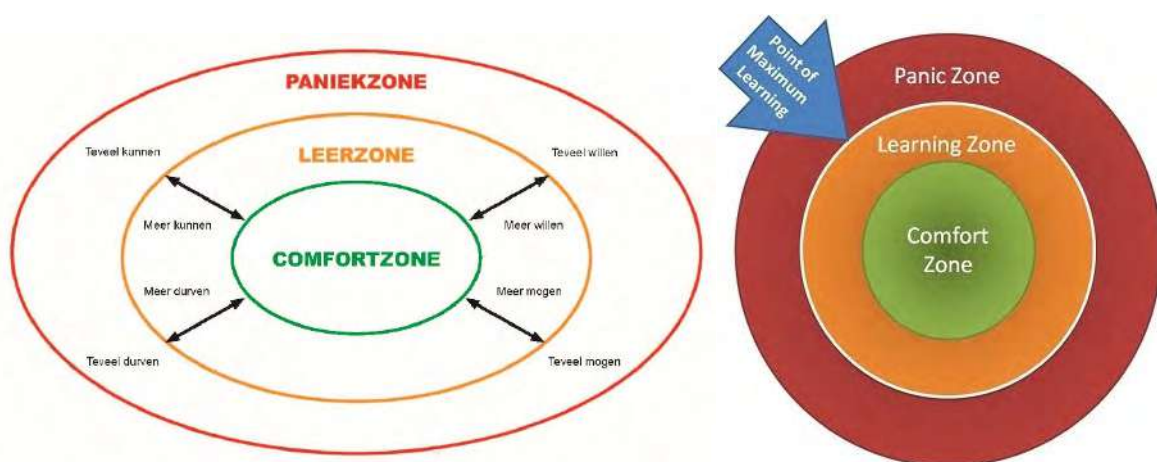
6. Om zijn of haar verdiepingsinsigne Samenleving te behalen, voert een scout minimaal drie van de volgende vijf challenges uit (antwoorden heel snel oplezen):
 - A.**
 - 1 Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.**
 - 2. Ga aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?**
 - 3. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.**
 - 4. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?**
 - 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in**

de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.

- B.
1. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?
 2. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 3. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 4. Ga na wat volkskunst is. Onderzoek welke technieken en versieringsvormen veel voorkomen in jouw omgeving (let bijvoorbeeld op gevelstenen, tegels, hekken, merklappen, aardewerk, kleding). Maak een voorwerp of wandversiering waarbij je gebruik maakt van een oude techniek of motief.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, zwerfvuil, foutparkeren, te weinig speelplaatsen, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of niet? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een plan en presenteer dit aan je troep.
- C.
1. Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.
 2. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 3. Vertel iets over de geschiedenis van je woonplaats. Denk hierbij aan de naam, het wapen, oude gebouwen, bijzondere gebeurtenissen, etc. Illustreer je verhaal met een zelfgemaakte oudheidkundige kaart, waarop allerlei wetenswaardigheden vermeld staan en gebruik plaatjes.
 4. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koningsdag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegeholpen bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.

Achtergrondinformatie

Een belangrijke voorwaarde voor het slagen van ervarend leren, is dat er een leeromgeving gecreëerd wordt die uitdaagt tot leren. Deze voorwaarde wordt verwoord in het theoretisch concept van de leerzones (Senninger, 2000).



Elk(e) kind of jongere heeft een veilige omgeving nodig om te leren, maar daarnaast ook een omgeving die uitdaging en spanning biedt. In de alledaagse situatie is alles bekend en is veelal sprake van routinematig handelen. Zelden wordt een beroep op kinderen en jongeren gedaan om te leren of

te veranderen (zij leven in een comfortzone). Willen kinderen of jongeren tot leren komen, dan moet er sprake zijn van een omgeving die spanning oproept, die uitdaagt, en waarover nog niet alles bekend is (regels, afspraken, hoe werkt het) en waarin kinderen en jongeren nog niet alles kunnen (competenties), maar die wel veilig is (de leerzone). Zowel in de paniekzone als in de comfortzone, kunnen kinderen en jongeren niet tot leren komen (bron: *Handboek Jeugdzorg DL 2*, Hermans, Verheij en Nijnatten).

Met de doorlopende leerlijn zorgen we telkens voor een gepaste uitdaging om van te leren en vooral plezier van te hebben. Leiding moedigt hierbij als het ware aan om de saaie comfortzone te verlaten, maar zorgt ook voor de veiligheid en ondersteuning waarmee de paniekzone wordt vermeden. Subgroepen zijn ook een middel om elkaar in de leerzone te ondersteunen. Het ondersteunen biedt weer een nieuwe uitdaging voor de oudere subgroepleden, voor wie de leerzone van de jongere subgroepleden inmiddels een comfortzone is geworden.

Speluitleg: Nabespreking (theorie): de leerzones, deel 2 van het spel

De drie namen van de leerzones worden op de juiste plek in de cirkel gelegd door de spelleider.

De deelnemers hebben met de quiz verschillende emotiekaartjes verdiend met daarop termen die de gevoelens of prestaties van jeugdleden binnen deze cirkel verwoorden. De emotiekaartjes die tijdens de laatste vragenrondes zijn afgenomen, worden teruggegeven en verdeeld onder de deelnemers. De deelnemers krijgen de opdracht deze op de juiste cirkels neer te leggen. Hierover wordt vervolgens kort gediscussieerd.



Beheerst



Te moeilijk



Nieuw



Onzekerheid



Frustratie



Uitdaging



Spanning



Zelfvertrouwen



Stilstand



Veiligheid



Bereikbaar



Te veel



Bekend



Verlamming



Motivatie



Verveling



(Faal)angst



Voldoening



Groei



Stress



Ondersteunen



Oververmoeidheid



Gemakzucht



Aanmoedigen



Uit handen nemen



Vertrouwen



Onderschatten



Overschatten



Overvragen

Inleiding

Binnen het Scoutingprogramma is er veel aandacht voor de groeiende zelfstandigheid en verantwoordelijkheid van de jeugdleden binnen én buiten Scouting. Wat betreft de pedagogische visie wordt voor de (bege)leiding van onze jeugdleden verwezen naar de participatieladder van Roger Hart. Verken tijdens deze spelactiviteit de participatieladder en de verhoudingen tot de verschillende speltakken binnen Scouting. Hoe goed weet jij (letterlijk) de balans te vinden in de (bege)leiding en zelfstandigheid van je jeugdleden tijdens hun klim omhoog?

Materiaal

- Toren van Pisa-spel.
- Overvliegkaarten.
- Dobbelsteen.

Doel

- Het speldoel is om samen zoveel mogelijk leden te werven en te behouden door ze op de juiste manier te 'begeleiden' (op de toren te (ver)plaatsen).
- Achterliggend doel is om inzicht te krijgen in de verschillende vormen van jeugdparticipatie.
- Achterliggend doel is om inzicht te krijgen welke vorm van jeugdparticipatie wij bij Scouting kennen, welke past bij welke leeftijdsgroep en waarom.

Speluitleg

De deelnemers gaan een spel spelen met de toren van Pisa. Iedere 'verdieping' van de toren van Pisa staat voor een speltak, oplopend in leeftijd: de bevers op de onderste ring, de roverscouts op 'het dak'. Het doel is om samen uiteindelijk zoveel mogelijk leden te 'werven' en te behouden, door ze op de juiste manier te 'begeleiden' (op de toren te (ver)plaatsen). Des te hoger een 'jeugdlid' staat, des te meer punten deze aan het einde oplevert. Gevallen poppetjes verdwijnen volledig uit het spel. Naast de toren liggen de kaarten met diverse vormen van jeugdparticipatie. Leg uit dat er drie vormen zijn die bij Scouting niet gebruikt worden, namelijk afkopen, decoratie en manipulatie (zie hiervoor het schema bij de achtergrondinformatie in paragraaf 1.2.8.5). De deelnemers gooien om de beurt met een dobbelsteen. Voordat ze de dobbelsteen gooien, moeten ze aangeven of ze leden gaan werven of één jeugdlid gaan laten overvliegen.

Werven

De deelnemer gooit met de dobbelsteen. Zoveel ogen als hij of zij gooit, zoveel poppetjes mag (en moet!) diegene op de 'beverring' plaatsen. In het spel beginnen we altijd bij de bevers met nieuwe leden.

Overvliegen

De deelnemer gooit met een dobbelsteen. De getallen op de dobbelsteen komen overeen met de rol van leiding binnen bepaalde trappen van de participatieladder. Deze rollen liggen geprint op A4 bij het spel. Zet niet de speltak erbij! Ieder level valt globaal te koppelen aan een speltak, maar dit vertel je natuurlijk niet aan deelnemers.

1. Coproduceren (E).
2. Adviseren (S).
3. (mee)beslissen (R).

4. Informeren (B).
5. Raadplegen (W).

Als er 6 wordt gegooid, mag de deelnemer zelf een term kiezen.

Als er 5 wordt gegooid, mag een eventuele roverscout van het 'dakje' af en is hij leidinggevende.

De deelnemer pakt een poppetje dat hij of zij een verdieping hoger wil plaatsen. Vervolgens vertelt hij hoe dit poppetje zich op deze manier heeft kunnen ontwikkelen. Als de deelnemer een poppetje op een verkeerde verdieping pakt, verdwijnt dit poppetje uit het spel. Omdat er wat overlap is, kan je wel met een goed verhaal, met één term een 'jeugdlid' naar een bepaalde speltak over laten vliegen, of juist een jeugdlid van die speltak over laten vliegen naar de volgende.

Bijvoorbeeld: 'Adviseren' (betrekken bij (een deel van) het programma en om advies vragen) hoort bij uitstek bij de scouts, maar kan ook gebruikt worden om een gids van een nest klaarstomen voor de scouts door een groeiende verantwoordelijkheid (voor het corvee van zijn of haar nest, of het materiaal...) en een keer (mede)bedenken van een (afscheids)programma. 'Coproducteren' doe je natuurlijk bij de explorers, maar hiervoor wordt een ploegleider bij de scouts al een beetje klaargestoomd door zijn of haar verantwoordelijkheden voor de ploeg en het aansturen bij het in ploegen bedenken van een programma(onderdeel).

Na de roverscouts

Als een deelnemer 5 gooit en er een poppetje 'op het dakje' bij de roverscouts staat, mag dit poppetje (met uitleg) van de toren af worden gehaald en voor de deelnemer worden neergezet: deze scout heeft zijn of haar hele jeugdlidcarrière vol gemaakt en kan nu leidinggevende worden.

Dit poppetje levert zo nog een punt extra op, maar nog belangrijker: het kan nu niet meer uit het spel verdwijnen door van de toren te vallen.

Einde van het spel

Bij het eindsignaal van de activiteit leggen de deelnemers de kaartjes met de verschillende termen op de goede volgorde als een ladder, terwijl de spelleider de punten voor alle poppetjes optelt:

- Bever: 1 punt.
- Welp: 3 punten.
- Scout: 5 punten.
- Explorer: 7 punten.
- Roverscout: 9 punten.
- Leidinggevende: 10 punten.

Achtergrondinformatie

Binnen het Scoutingprogramma is er veel aandacht voor de groeiende zelfstandigheid en verantwoordelijkheid van de jeugdleden binnen én buiten Scouting. Dit betekent dat naarmate de jeugdleden ouder worden, de leiding steeds meer stapjes terug doet en de jeugdleden meer verantwoordelijkheid krijgen (naar gids, ploegleider, speltakbestuur, etc.). Naast dat jeugdleden steeds opnieuw worden uitgedaagd, ontwikkelen ze zo vaardigheden die ze ook buiten Scouting in kunnen zetten. Pedagoog en socioloog Hart heeft een aantal gradaties van jeugdparticipatie onderscheiden en deze ter illustratie op een ladder gezet. Je vindt hieronder meer uitleg.

Participatie	(Mee)beslissen: de jeugd neemt het initiatief en voert het project uit. Volwassenen kunnen eventueel bij de besluitvorming betrokken worden.	Roverscouts
	Coproduceren: de jeugd neemt het initiatief voor een project of activiteit en neemt besluiten over de uitvoering. Volwassenen hebben een begeleidende rol.	Explorers
	Adviseren: het project of de activiteit wordt gecoördineerd door volwassenen, maar de jeugd wordt bij onderdelen betrokken en om advies gevraagd.	Scouts
	Raadplegen: het project of de activiteit wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt geraadpleegd. De jeugd heeft inzicht in het proces en hun mening wordt serieus genomen.	Welpen
	Informereren: het project of de activiteit wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt ad hoc betrokken door ze te informeren.	Bevers
Schijnparticipatie	Afkopen: kinderen of jongeren lijken een stem te krijgen, maar zij hebben totaal geen invloed.	
	Decoratie: kinderen of jongeren worden ingezet om een actie van volwassenen op te luisteren.	
	Manipulatie: kinderen of jongeren worden ingezet bij activiteiten die door volwassenen geïnitieerd zijn maar zij weten niet wat de doelen of activiteiten inhouden.	

De onderste drie treden van de ladder proberen we bij Scouting te voorkomen, omdat het geen echte vormen van jeugdparticipatie zijn.

1. Coproduceren

De jeugd neemt het initiatief voor een activiteit en neemt besluiten over de uitvoering. Volwassenen hebben een begeleidende rol.

2. Adviseren

De activiteit wordt gecoördineerd door volwassenen. De jeugd wordt bij de organisatie van onderdelen betrokken en om advies gevraagd bij de uitvoering.

3. (Mee)beslissen

De jeugd neemt het initiatief en voert het programma uit. Volwassenen kunnen eventueel bij de besluitvorming betrokken worden.

4. Informeren

De beslissing wordt door volwassenen genomen en de jeugd wordt erbij betrokken door ze te informeren.

5. Raadplegen

Het programma wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt geraadpleegd. De jeugd weet hoe het programma eruit ziet en hun mening over het programma wordt serieus genomen.

Inleiding

De spelvisie SCOUTS van Scouting Nederland komt niet uit de lucht vallen, maar is gebaseerd op de acht elementen van de Scoutingmethode, de educatieve methode waarop Scouting internationaal gebaseerd is. Zeven van die elementen zijn voor zowel WOSM als WAGGGS van toepassing.

WAGGGS heeft nog een achtste element:

- Wet & belofte
- Buitenleven
- Persoonlijke progressie/ontwikkeling
- Werken met subgroepen
- Begeleiding door volwassenen
- Symbolisch raamwerk
- Leren door doen
- Dienst in de gemeenschap (alleen bij WAGGGS)

Materiaal

- Kwartet spelvisie, per 4 deelnemers 1 set
- 5 kaartjes met de 8 elementen, zie schema hieronder

Doel

- Het speldoel is door slim te spelen en te vragen zoveel mogelijk setjes van vier kaarten te verzamelen: de kwartetten. Door goed op te letten bij andere beurten kun je achterhalen wie welke kwartetkaarten heeft. Degene met de meeste kwartetten wint.
- Het achterliggende doel is te weten wat de spelvisie van Scouting is (SCOUTS).
- Het achterliggende doel is om aan een ander de spelvisie uit te kunnen leggen.

Speluitleg

De meeste mensen zullen het wel kennen: kwartetten. Om je geheugen op te frissen of voor degenen die geen kwartetervaring hebben, hieronder de belangrijkste spelregels.

Vorbereiding

Alle kaarten worden onder de spelers verdeeld. Het kan zijn dat sommige spelers meer kaarten hebben dan andere spelers. De kaarten neem je in je hand en laat je niet aan de andere spelers zien.

Het spel

Een willekeurige speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers een kaart die je niet hebt. Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal één kaart in je hand hebt. Noem de naam van het kwartet en vraag naar de kaart die je wilt hebben. Als de speler die kaart heeft, dan moet hij of zij die aan je afgeven en mag je doorgaan met kaarten vragen. Dit mag aan dezelfde of een andere speler. Als je een setje van vier kaarten hebt, roep je "Kwartet!" en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en is de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg aan de beurt. Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn.

Achtergrondinformatie

Schema Scoutingmethode	
Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je als scout wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.
Buitenleven	Natuur als spelterrein en met een opvoedende waarde ('overleven' in de natuur, je verbinden met de natuur).
Persoonlijke progressie/ontwikkeling	Insignes, badges en awards, jeugdleden zijn steeds meer zelf actief bij hun ontwikkeling.
Werken in subgroepen	Nesten, gidsen en helpers, ploegen, (assistent-)ploegleiders, speltakbestuur en projecten.
Ondersteuning door volwassenen	Toenemende zelfstandigheid jeugdleden, afnemende (bege)leiding rondom programmering van activiteiten en organisatie van de speltak.
Symbolisch raamwerk	Symbolen, tradities en ceremoniën, het 'theater' en de verbeelding van Scouting. Speltakthema's dorp Hotsjietonia en de jungle. World Thinking Day, het schudden van de linkerhand, openen en sluiten, de Powwow.
Leren door te doen	Niet alleen theorie, maar de kans krijgen om zelf uit te proberen, te experimenteren en te leren. Vallen en opstaan.
Dienst in de gemeenschap	Scouts staan midden in de samenleving en dragen daar een steentje aan bij. Denk aan Jantje Beton, Partnership Ghana, 100 Liter Bloed of Heitje voor een karweitje.

Samen



Betrokkenheid

Internationale verbondenheid
Midden in de samenleving
Iets doen voor een ander

Samen



Betrokkenheid

Internationale verbondenheid
Midden in de samenleving
Iets doen voor een ander

Samen



Betrokkenheid

Internationale verbondenheid
Midden in de samenleving
Iets doen voor een ander

Samen



Betrokkenheid

Internationale verbondenheid
Midden in de samenleving
Iets doen voor een ander

Code



St. Jorisyviering

Wet & belofte
Scoutingkleding
Ceremoniën

Code



St. Jorisyviering

Wet & belofte
Scoutingkleding
Ceremoniën

Code



St. Jorisyviering

Wet & belofte
Scoutingkleding
Ceremoniën

Code



St. Jorisyviering

Wet & belofte
Scoutingkleding
Ceremoniën

Outdoor



Avontuur

Ontdekken
Natuur
Buitenleven

Outdoor



Avontuur
Ontdekken
Natuur
Buitenleven

Outdoor



Avontuur
Ontdekken
Natuur
Buitenleven

Outdoor



Avontuur
Ontdekken
Natuur
Buitenleven

Uitdaging



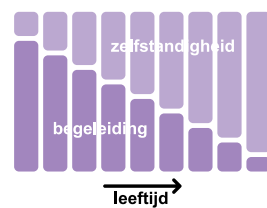
Progressie
Grenzen verleggen
Groeïende zelfstandigheid
Leren door doen

Uitdaging



Progressie
Grenzen verleggen
Groeïende zelfstandigheid
Leren door doen

Uitdaging



Progressie
Grenzen verleggen
Groeïende zelfstandigheid
Leren door doen

Uitdaging



Progressie
Grenzen verleggen
Groeïende zelfstandigheid
Leren door doen

Team



Leren van elkaar
Samenwerken
Vaste groep
Trots

Team



Leren van elkaar
Samenwerken
Vaste groep
Trots

Team



Leren van elkaar
Samenwerken
Vaste groep
Trots

Team



Leren van elkaar
Samenwerken
Vaste groep
Trots

Spel



Creativiteit
Afwisseling
Spelthema
Hulpmiddelen

Spel



Creativiteit
Afwisseling
Spelthema
Hulpmiddelen

Spel



Creativiteit
Afwisseling
Spelthema
Hulpmiddelen

Spel



Creativiteit
Afwisseling
Spelthema
Hulpmiddelen