



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 wedstrijdvlaggen, 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 vleermuizenocht.

### 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 diersporen, 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 schoendoos 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.