



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.