



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. '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 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.