



Het werken in thema en het gebruik van ceremoniën is zeer gebruikelijk binnen Scouting en is een van de onderdelen van de spelvisie SCOUTS. In dit document vind je negen redenen om te werken met een thema én een handige lijst met tips hoe je hier binnen jouw kolonie mee aan de slag kunt.

Mees en Thyrsa sluipen door het bos. Ze zijn op zoek naar de schat van een piraat. Sterre vertelde er gisteravond over. Lang geleden zette de piraat voet aan wal in de buurt van Hotsjietonia en zou hij er een enorme schat hebben begraven. Toevallig vond Stuiter gisteren een stukje van een schatkaart tussen de boeken van Professor Plof en nu gaan de bevers dus op zoek naar de schat. Zo makkelijk is dat niet, want het is maar een klein stukje van de kaart die ze hebben gevonden. Gelukkig kunnen Mees en Thyrsa heel goed zoeken. Zo hopen ze de piratenschat te vinden.

Het verhaal hierboven zou zomaar een thema voor een weekendkamp van een beverkolonie in Nederland kunnen zijn. Of misschien een inleiding voor een groots spel. Een thema maakt een spel, zoals bijvoorbeeld een smokkelspel, net iets spannender of leuker. Bevers kunnen zich er helemaal in inleven. Wat Thyrsa en Mees in het voorbeeld betreft, ligt er echt een schat verstopt in het bos bij hun gebouw.

Een verhaal kan ideeën, gedachten en emoties in de hersenen van de luisteraars planten. Door te luisteren naar verhalen, maken mensen zich automatisch een voorstelling van het verhaal, hoe de dingen eruitzien, wat er gebeurt en hoe het zou zijn als jou dit zelf overkomt. Met een moeilijk woord heet dit spiegelneuronen.

Verhalen vertellen is een belangrijke traditie. Elk verhaal bevat een boodschap voor de luisteraars. Onze traditie van verhalen vertellen maakt het makkelijker om kennis over te dragen. Verhalen leren ons om samen te werken, om samen te leven, het verschil tussen goed en kwaad te leren en te streven naar een betere wereld. De verhalen, sprookjes, sagen en legenden zijn een spiegel op onze wereld, met alle goede en slechte zaken die wij kennen. In werelden die aan de oppervlakte enorm verschillen van de onze, fantastische werelden met prinses, draken en een zoektochten om het kwaad te overwinnen. Wanneer je iets verder kijkt, zie je de overeenkomsten tussen de wereld van bijvoorbeeld Sint-Joris en de draak en die van ons.

Spelen in thema...

...prikkel de fantasie

Kinderen leren door te spelen en een thema geeft ze daarbij houvast. Het spelen in thema **prikkel de fantasie** van bevers, zoals Mees en Thyrza. Die fantasie hebben ze nodig om wat ze nog niet begrijpen of weten een plaats te geven. Het verhaal in ons voorbeeld geeft Mees en Thyrza houvast om dingen (beter) te onthouden. Fantasie stimuleert de ontwikkeling van kinderen doordat ze 'losse' elementen aan elkaar knopen tot een min of meer samenhangend geheel.

Fleur Kleur

Fleur Kleur houdt van toneel, even iemand of iets anders zijn dan je bent.. Bij haar kunnen de bevers zijn wie ze willen. Ben je een stoere piraat of een koning? Of liever een grote vogel die overal heen kan vliegen? Alles is mogelijk!



... sluit aan bij de leefwereld

Bevers spelen in Hotsjietonia. Hotsjietonia is een veilig en gezellig dorp, waar een heleboel leuke, leerzame en plezierige dingen gebeuren voor bevers. In dit thema is rekening gehouden met de doelstelling van Scouting, waarin een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding leidend is. Omdat het herkenbaar is spreekt het bevers aan en **sluit het aan bij hun leefwereld**.

Steven Stroom

Steven Stroom vindt sommige dingen wel een beetje spannend om te doen. Maar hij leert ook dat hij samen met anderen meer durft dan hij denkt.



Thyrza is best wel een beetje zenuwachtig. Vandaag wordt ze geïnstalleerd als bever in de Stuiterkolonie en mag ze voor het eerst haar rode blouse aan! Samen met de andere bevers en de leiding hebben ze de wet en belofte nog een keer doorgenomen. Bas Bos vindt het belangrijk dat ze ook weet waar de wet en belofte voor staan. Je belooft namelijk niet zomaar iets. Bas Bos stelt haar vlak voor de installatie begint nog even gerust. Hij zal de belofte voorzeggen, Thyrza hoeft het alleen maar na te zeggen. Buiten staan alle ouders aan de zijkant van het plein. Bas Bos roept luid: "Verzamelen!". Alle bevers verzamelen zich op het dorpsplein en de installatie begint. Daarna wordt Thyrza naar voren geroepen en is het grote moment aangebroken. Gelukkig gaat alles goed: ze maakt nu echt deel uit van de Stuiterkolonie. Trotser had ze niet kunnen zijn.

... stimuleert het groepsgevoel

De ceremonie rond het installeren is niet iets wat je zomaar doet. Het is traditie en elke bever heeft hetzelfde meegemaakt als Thyrza. Dat **bevordert het groepsgevoel**. Thyrza draagt nu de rode beverblouse (met alles erop en eraan) en de groepsdas. Ze hoort er nu echt bij en voelt zich thuis in de kolonie.

Bas Bos

Bas is een stoer en zorgzaam type. Bas neemt graag de leiding, is altijd bezig en soms ook wel makkelijk uit de tent te lokken. Hij helpt graag anderen en wil dat iedereen het naar zijn/haar zin heeft. Samen spelen is samen delen.



... ontwikkelt sociale inzicht(en)

Door fantasie en spel worden bijvoorbeeld de belangrijkste **sociaal inzichten** , zoals sociale vaardigheden en empathie ontwikkeld. Want in fantasiespel stel je je iets voor, je bedenkt hoe iets kan zijn, voor jou en de ander. Je anticipeert hierop, oefent met reacties, oefent met gedrag zoals je het later ook in echte situaties gebruikt. In fantasiespel leren kinderen dus alle voorwaarden voor goed sociaal contact.

Wanneer je met kinderen in thema werkt, zal de bever leren om zich beter in te leven in anderen. Wanneer je kinderen op straat politie en boefje ziet spelen, hebben zij daar bepaalde ideeën bij: "Jij moet mij vangen, want ik ben een boef". Als ze daarna de rollen omdraaien, snappen zij elkaar beter.

Rozemarijn

Rozemarijn is graag in haar keuken bezig, maar houdt alles ook goed in de gaten. Als Professor Plof een probleem veroorzaakt of er een beetje ruzie is in het dorp is zij degene die het oplost. Samen met de bevers bespreekt ze wat er gebeurd is en helpt ze op een betere manier om te gaan met bepaalde situaties.



... stimuleert betrokkenheid door herkenning

De verhalen en activiteiten die uit het thema voortkomen, creëren een herkenbare omgeving voor de bevers. Wanneer je het thema toepast op de aankleding van je lokaal, kun je Hotsjietonia een gezicht geven. Noem de kast met crea-spullen 'de kast van Keet', open de opkomsten op 'het dorpsplein' en luister naar een spannend verhaal in de kussenhoek van Noa. Hierdoor voelen bevers zich meer thuis in en betrokken bij 'hun' dorp Hotsjietonia.

Professor Plof

Zodra je het huis van Professor Plof op de kaart aanwijst, weten de bevers al dat er iets spannends staat te gebeuren. Ze hebben gelijk zin om nieuwe proeven te gaan doen.



... stimuleert identificatie met figuren

Bevers **identificeren zich** met Stuiter, ze leren Stuiter net zo goed kennen als ze hun vrienden kennen. Wat Stuiter durft en doet, durven en doen de bevers ook.

Stuiter

Stuiter heeft ongeveer dezelfde leeftijd als de bevers. Stuiter heeft dezelfde mate van nieuwsgierigheid en leergierigheid als de bevers. Bevers kunnen zich daarom makkelijk met Stuiter identificeren.



... laat themafiguren rolmodel worden

Wanneer Stuiter een probleem heeft, weet Stuiter dat de bewoners van Hotsjietonia om raad en hulp gevraagd kunnen worden. Elk themafiguur heeft andere kenmerken, vaardigheden en kwaliteiten. Voor elke bever zal er een ander **rolmodel zijn** waarmee ze in nieuwe situaties geholpen worden. Voor bevers kunnen bijvoorbeeld nieuwe plekken, andere materialen of activiteiten heel spannend zijn.

Sterre

Sterre is betrouwbaar, avontuurlijk, weet en durft alles. Zij laat haar broer Steven zien hoe hij zijn grenzen kan verleggen. Zo zien bevers dat ze ook anderen kunnen helpen of om de voor hen hele spannende dingen toch te doen.



Stanley staat plotseling op. Hij zet de kop thee met een klap op het bijzettafeltje en loopt naar de deur. "Wat heb jij ineens?", vraagt Noa. "Je stelt wel heel veel eisen", zegt Stanley met een kleur. "Ik moet het allemaal maar maken, he! Dat gaat me dagen of misschien wel weken kosten!" "Eisen?", zegt Noa. "Ik stel helemaal geen eisen. Ik verzin gewoon maar wat". "Inderdaad", zegt Stanley. "En ik zit met de problemen". "Welke problemen?", vraagt Noa vriendelijk. Met Noa kun je altijd alles bespreken. Maar Stanley loopt weg, met zijn hoofd naar beneden...

... geeft houvast bij het verwerken van gevoelens

Verhalen kunnen ook zorgen dat bevers gevoelens verwerken, begrijpen en toepassen na een oefensituatie. Je kunt op een speelse manier zaken en doelstellingen aan bod laten komen, zoals we bijvoorbeeld in het bovenstaande verhaal over Stanley en Noa aan bod laten komen. Wanneer Stanley aan het einde van het verhaal wegloopt, zullen de bevers dat misschien wel herkennen. Jij kunt ze daarbij helpen door het fragment uit het verhaal opnieuw te vertellen en misschien zelf anders zouden kunnen oplossen.

Noa

Bij Noa kan je tot rust komen en je kan alles tegen haar zeggen. Ze respecteert alle emoties en gevoelens en helpt de bevers om er mee om te gaan.



Charlotte begrijpt er maar niets van. Als haar zoon Levi bij de bevers is geweest, vertelt hij thuis steeds verhalen over Keet Kleur en Professor Plof. Volgens Levi hebben ze met hen spannende en leuke activiteiten gedaan. Charlotte heeft geen idee wie deze personen zijn en wanneer ze er naar vraagt krijgt ze steevast als antwoord: "Die wonen in Hotsjietonia, samen met Rozemarijn en Sterre."

... creëert samenhang (rode draad)

Door gebruik te maken van de Hotsjietoniafiguren en de activiteitengebieden heb je een rode draad in je programmering. Het verhoogt de sfeer en de activiteiten krijgen een grote samenhang. Je programma hangt niet als los zand aan elkaar. Er ontstaat een groepsgevoel. Alleen bevers weten wie Stanley Stekker is en wat je samen met hem kunt doen. De leiding is niet een verzameling van volwassenen, maar het zijn vrienden die hen helpen de wereld om zich heen te ontdekken en allerlei activiteiten doen. Doordat de bevers de bewoners van Hotsjietonia en hun huizen herkennen worden ze meer betrokken. Geen opkomst is hetzelfde en toch stappen de bevers elke keer weer in een bekende wereld.

Stanley Stekker

Stanley Stekker heeft overal een oplossing voor. Als iets gemaakt of gebouwd moet worden gaat Stanley graag op onderzoek uit om een oplossing te vinden. Hij weet daardoor goed verbanden te leggen en de rode draad in het programma te bewaken.



Explorers Mees, Thyrsa, Levi en Natalie zitten rond het kampvuur. Ze halen herinneringen op aan hun zomerkampen van vroeger. Welk zomerkamp weten ze het best te herinneren en waarom? Levi weet het meteen: het piratenkamp! Het grote lokaal was toen helemaal omgebouwd tot piratenschap. Bas Bos liep toen de hele tijd rond als piraat en riep dingen als "Alle hens aan dek!", "Hijs de zeilen!" en "Duizend bommen en granaten!". De andere moeten lachen, want Levi doet de piraat nu perfect na. Het is alsof hij weer terug is op dat zomerkamp.

... creëert een blijvende herinnering (memorisering)

Is het je wel eens opgevallen dat, wanneer je met andere scouts herinneringen ophaalt over (zomer)kampen, je zonder problemen het thema nog weet, maar dat je nog eens goed moet nadenken over het jaartal?

... en voor de leiding?

Hilde heet op zaterdag Rebbel. De bevers kennen haar vooral bij die naam. Hun lokaal is versierd met een mooie wandschildering van Hotsjietonia en bij het begin van de opkomst zingen ze het beverlied, maar verder doen ze niet zoveel met het Hotsjietoniathema. Ze zou er wel meer mee willen doen, maar hoe dan? En vooral, kost dat niet veel extra tijd?

Het gebruik van het beverkompas bij Scouting kan je al enorm helpen. Het is een goed uitgedacht verhaal met verschillende aansprekende figuren, zowel goed als kwaad. Je kunt er zelf met jouw eigen stafteam meer van maken. Hieronder enkele tips:

- Spreek jouw eigen creativiteit aan en maak gebruik van jullie eigen mogelijkheden. Je kunt hierbij bijvoorbeeld denken aan stemgebruik en houding om de boodschap helder over te brengen.
- Maak de bevers enthousiast. Als jij een 'groot' probleem ziet, zullen de bevers het ook zo groot zien. En als jij zin hebt om het op te lossen, dan willen de meeste bevers je graag helpen. Samen met Bas Bos op zoek naar Steven die zich in het bos heeft verstopt, is een stuk uitdagender dan "we gaan het bos in om een spel te doen".
- De bevers kunnen hun 'rol' lang volhouden of nog sterker in het thema 'geloven' dan jij. Wanneer jij het thema serieus neemt, gaan ze mee in het verhaal.
- In het begin kost het misschien een beetje meer tijd, maar je zult merken dat wanneer je het vaker gedaan hebt, het ook tijd kan besparen. Een oude activiteit in een nieuw jasje wordt door de bevers als een nieuwe activiteit gezien.
- Zet een thema van begin tot het einde door, zowel in de grote lijnen als in de kleine details. Zorg dat het themaverhaal afgerond is tot een goed einde en de bevers met een goed gevoel naar huis gaan.
- Begin bij het uitwerken van een thema dingen te verzinnen vanuit het thema, waarna je kijkt hoe je het inpast in de opkomst. Werken vanuit het thema geeft je nieuwe en originele ideeën. Het geeft je ook zelf energie om ermee aan de slag te gaan.
- Leg de activiteit uit op een manier waardoor het duidelijk wordt dat de bevers bezig zijn het probleem op te lossen. Dus niet: "We gaan een pazzaspel spelen en dat gaat zo...", maar: "Zullen we voor Rozemarijn een pizza bakken? Misschien heeft Rozemarijn dan geen honger meer, dat kunnen we zo doen... laten we er een wedstrijdje van maken! Wie het snelste de pizza klaar heeft!"

Maar is dat niet saai, steeds maar spelen in Hotsjietonia? Nu gebruiken we ook piraten en gaan we terug in de tijd. Het is jammer als we dat niet meer zouden kunnen gebruiken.

Hotsjietonia is een overzichtelijk dorp dat grenst aan de grote buitenwereld. Daardoor kun je vanuit Hotsjietonia naar andere plekken gaan of juist mensen van buiten naar Hotsjietonia halen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder worden een aantal voorbeelden gegeven, tussen haakjes staat ter vergelijking een 'normaal' thema.

- Er zijn mensen uit een ver land met de boot aangekomen in Hotsjietonia. Stuiiter gaat samen met Sterre en Steven kennismaken (vergelijk: Arabieren of Chinezen).
- Een zeppelin landt aan de rand van Hotsjietonia bij het huis van Professor Plof en Stuiiter gaat een kijkje nemen en op avontuur met die hete luchtballon (vergelijk: Reis rond de wereld).

- Rebbel komt terug uit het bos met een heel oud stuk steen met letters erop. Dan blijkt dat er in het bos nog meer stukken te vinden zijn die verwijzen naar een verstopte schat (vergelijk: Indiana Jones).
- Het is winter en Stuiter wil niet binnen zitten. Dan bedenken Professor Plof en Rozemarijn dat ze ook lekker kunnen sporten. Ze organiseren allemaal sport en spel wedstrijden (vergelijk: Olympische winterspelen)
- Stanley Stekker heeft een tijdmachine gemaakt. De bevers stappen er doorheen en komen uit in de oertijd (vergelijk: holbewoners).
- Als de bevers aankomen zijn alle Hotsjietonia bewoners in rep en roer. Ze hebben een grote feestmaaltijd gemaakt en nu is ineens de taart weg! Maar niemand wil zeggen dat hij/zij het gedaan heeft, wat nu? De bevers gaan helpen om dit uit te zoeken. (vergelijk: Levend Cluedo)

Het grote voordeel is dat je de karakters van de Hotsjietonia bewoners daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het *Beverkompas* worden de eigenschappen van de Hotsjietoniabewoners uitgebreid beschreven.