



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 horde mee aan de slag kunt.

Lucas en Sophie sluipen door de jungle. Ze zijn op zoek naar de schat van Kapitein Haddock. Hathi vertelde er gisteravond over. 100 jaar geleden zette Kapitein Haddock voet aan wal in de jungle en zou hij er een enorme schat hebben begraven. Toevallig vond Mor gisteren een stukje van een schatkaart in de stekels van Ikki en nu gaan de welpen dus op zoek naar de schat. Zo makkelijk is dat niet, want Chil heeft vanochtend piraten gespot in de buurt van de Emaarate ruïne. Die zijn natuurlijk ook op zoek naar de schat. Gelukkig hebben Lucas en Sophie geleerd om te sluipen. Zo hopen ze die nare piraten te kunnen omzeilen.

Het verhaal hierboven zou zomaar een thema voor een zomerkamp of weekendkamp van een welpenhorde in Nederland kunnen zijn. Of misschien een inleiding voor een groots smokkelspel. Een thema maakt een spel, zoals bijvoorbeeld een smokkelspel, net iets spannender of leuker. Welpen kunnen zich er helemaal in inleven. Wat Sophie en Lucas in het voorbeeld betreft, lopen er écht piraten rond in het park (dat zij de jungle noemen).

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. Je spiegelneuronen gaan aan het werk: door onze spiegelneuronen reageren we automatisch op wat we zien. In ons brein voeren we de handeling zelf al uit. Daardoor nemen we de voorbeelden uit verhalen gemakkelijk over.

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.

In dit document leggen we de infographic *Spelen in thema* uit en geven we voorbeelden hoe je aan de verschillende elementen een themafiguur kan koppelen en hoe je dit element in een opkomst, activiteit of kamp kan gebruiken.

Spelen in thema...

... prikkelt de fantasie

Kinderen leren door te spelen en een thema geeft ze daarbij houvast. Het spelen in thema prikkelt de fantasie van welpen, zoals bij Lucas en Sophie. Die fantasie hebben ze nodig om elementen die ze nog niet begrijpen of weten een plaats te geven. Het verhaal in ons voorbeeld geeft Lucas en Sophie 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.



Ikki

De stekels van Ikki prikkelen de fantasie. In de stekels blijft van alles hangen. De welpen kunnen er altijd wel iets in vinden dat ze op weg helpt naar een volgend avontuur of de oplossing voor een lopende uitdaging.



...sluit aan bij de leefwereld

Welpen spelen, al vanaf het begin, in het thema van het Jungleboek. In dit thema is rekening gehouden met de doelstelling van Scouting, waarin een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding leidend is. De belevenissen van Mowgli en Shanti in de jungle zijn boeiend, avontuurlijk en mysterieus. Dat spreekt de welpen aan en sluit aan bij hun leefwereld.

Rikki Tikki Tavi

Net als de welpen houdt Rikki Tikki Tavi van spelen en is altijd op zoek naar nieuwe uitdagingen.



Tess is best wel een beetje zenuwachtig. Vandaag wordt ze geïnstalleerd als welp in de Sioniehorde. Samen met Akela heeft ze de wet en belofte nog een keer doorgenomen. Akela vindt het belangrijk dat ze ook weet waar de wet en belofte voor staan. Je belooft namelijk niet zomaar iets. Ze heeft de hele week hard geleerd om beide uit haar hoofd te kunnen opzeggen. Op advies van Baloe heeft ze zelfs de teksten onder haar kussen gelegd. Dan komt het volgens Baloe tijdens het slapen vanzelf in haar hoofd. Tess vond dat eerst wel een beetje raar, maar als Baloe het zegt moet het wel waar zijn.

Akela stelt haar vlak voor de opkomst begint nog even gerust. Wanneer Tess het even niet meer weet, zal Akela haar op weg helpen. Dan is het eindelijk zover. Akela roept luid: "YALAHIIIIIIII". Alle welpen verzamelen zich rond Akela en het openen begint. Daarna wordt Tess naar voren geroepen en is het grote moment aangebroken. Ze maakt nu echt deel uit van de Sioniehorde. 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 welp heeft hetzelfde meegemaakt als Tess. Dat bevordert het groepsgevoel. Tess draagt nu de groene welpenblouse (met alles erop en eraan) en de groepsdas. Ze hoort er nu echt bij en voelt zich thuis in de horde. Akela heeft haar ingedeeld in het rode nest. De gids van het rode nest is Noor. Zij zal, samen met de andere welpen in het nest, Tess helpen wanneer ze iets niet begrijpt of hulp nodig heeft.

Akela

Akela is de leider van de horde. Akela houdt rekening met de kwaliteiten van iedere welp, dat welpen elkaar helpen en dat iedereen haar of zijn plekje kan vinden binnen de horde. Eén voor allen, allen voor één!



...ontwikkelt sociale inzicht(en)

Door fantasie en spel worden de belangrijkste sociale inzichten, zoals bijvoorbeeld 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 welp 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.

Jacala

Jacala lijkt een rustig dier, maar houd de boel goed in de gaten. Toont een welp ongewenst gedrag? Dan grijpt hij in! Samen met de welpen bespreekt hij het ongewenste gedrag 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 welpen. Wanneer je het thema toepast op de aankleding van je lokaal, kun je de jungle een gezicht geven. Noem de kast met crea-spullen Guha grotten, creëer een Raadsrots buiten op het speelveld en open hier de opkomsten en noem de rest van het speelveld Khaali Jagah vlakke. Hierdoor voelen welpen zich meer thuis in en betrokken bij hun 'eigen' jungle.

Mor

Mor kijkt graag in de spiegel en herkent daar zichzelf. Hij houdt niet alleen van mooie dingen voor zichzelf, maar ook voor zijn omgeving. De favoriete ontwerpstyl van Mor voor welpen is 'Jungle to the max!'.



...stimuleert identificatie met hoofdfiguren

...laat themafiguren rolmodel worden

Welpen identificeren zich met Mowgli en Shanti, ze leren ze net zo goed kennen als ze hun vrienden kennen. De hoofdfiguren worden een rolmodel: wat zij durven en doen, durven en doen de welpen ook. Wanneer Mowgli of Shanti een probleem heeft, weten zij dat ze de jungledieren¹ om raad en hulp kunnen vragen.

Broer Wolf

Broer Wolf is betrouwbaar en vooral een vriend. Hij stimuleert de welpen tot het sluiten van vriendschappen, thuis en over de hele wereld.



Shanti en Mowgli

Shanti en Mowgli hebben ongeveer dezelfde leeftijd als de welpen. Ze hebben dezelfde mate van nieuwsgierigheid, leergierigheid en hang naar avontuur als de welpen. Welpen kunnen zich daarom makkelijk met hen identificeren.



¹ Met uitzondering van Shere Khan en Tabaqui, zij zijn vijanden van Mowgli en Shanti en hebben niet het beste voor met hen en de andere welpen.

Shere Khan is aangekomen bij de rots. ‘Wat zijn die gekke dieren nu weer aan het doen?’, vraagt hij zich af. Het lijkt wel een puzzel. In een kring proberen ze de snippers die ze gevonden hebben bij elkaar te passen. Shere Khan sluipt nog dichterbij en ziet tot zijn schrik dat zijn naam op het papier staat. Met mooie sierlijke letters is het geschreven en erboven staat ‘Uitnodiging’. Was hij wél uitgenodigd voor het feest? En dan weet de tijger het weer. Hij was laatst zo boos, dat hij al zijn post zonder het te lezen met zijn klauwen aan stukken heeft gescheurd.

Heel zachtjes verlaat hij het feest, met zijn staart tussen zijn benen. Hij schaamt zich ineens, want waarom heeft hij Dahinda nu zo gepest? Nu is ze verdwaald in de jungle, bang en alleen. En het is allemaal zijn schuld.

...geeft houvast bij het verwerken van gevoelens

Verhalen kunnen ook zorgen dat welpen gevoelens verwerken, begrijpen en toepassen na een oefensituatie. Je kunt op een speelse manier zaken en doelstellingen aan bod laten komen, zoals we in het openingsverhaal over het pesten van Dahinda aan bod laten komen. Wanneer Shere Khan aan het einde van het verhaal beschaamd wegloopt, zullen de welpen dat beeld opslaan en in de toekomst kunnen gebruiken. Jij kunt ze daarbij helpen door het fragment uit het verhaal opnieuw te vertellen naar aanleiding van een werkelijke situatie.

Oe

Oe blijft in alle situaties kalm en rustig. Bij Oe kunnen de welpen hun emoties en gevoelens verwerken.



Bram begrijpt er maar niets van. Sinds hij zijn zoon Levi bij de welpen heeft gedaan, komt hij thuis met verhalen over de Khaali Jagah vlakke en de Guha grotten. Volgens Levi hebben ze daar spannende en leuke activiteiten gedaan. Bram heeft geen idee waar die plekken zijn en wanneer hij ernaar vraagt krijgt hij steevast als antwoord: “In de jungle van Akela en Baloe.”. Bram weet dat de welpen de teamleider (Bas toch?) van de horde Akela noemen, maar hij weet ook dat Bas...euh...Akela niet in de jungle woont, maar gewoon in hun dorp.

...creëert samenhang (rode draad)

Door gebruik te maken van de junglefiguren 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 welpen weten waar de Khaali Jagah vlakke is en wat je er allemaal kan 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 welpen dieren en plaatsen herkennen worden ze meer betrokken. Geen opkomst is hetzelfde en toch stappen de welpen elke keer weer in een bekende wereld.

Kaa

Deze slang is niet alleen een expert in knopen, maar gaat ook graag op onderzoek uit. Hij weet daardoor goed verbanden te leggen en de rode draad in het programma te bewaken.



Daan, Liza, Luuk en Natalie zitten rond het kampvuur. Zojuist heeft de afdelingsraad hen aangewezen om het komend zomerkamp te organiseren. Het moet een spannend en avontuurlijk kamp worden op een plek waar ze nog nooit zijn geweest. Voor Natalie zal het de eerste keer zijn dat zij met explorers op kamp gaat en voor Daan de laatste. Liza, Luuk en Natalie weten nog niet zo goed hoe ze het aan moeten pakken, daarom neemt Daan, omdat hij meer ervaring heeft, de leiding. Hij vraagt elk van hen welk zomerkamp ze het best herinneren en waarom?

Luuk weet het meteen: Het Piratenkamp! Het grote lokaal was toen helemaal omgebouwd tot piratenschip. Baloe riep toen de hele tijd rond als Kapitein Haddock en riep dingen als “Alle hens aan dek!”, “Hijs de zeilen!” en “Duizend bommen en granaten!”. De andere moeten lachen, want Luuk doet de kapitein nu perfect na. Het is alsof hij weer terug is op dát zomerkamp.

...creëert een blijvende herinnering

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 Raksha. De welpen kennen haar vooral bij die naam. Hun lokaal is versierd met een mooie wandschildering van de jungle en bij het begin van de opkomst roept Akela “Yalahi!” en doen ze de opening, maar verder doen ze niet zo veel met het junglethema. Ze zou er wel meer mee willen doen, maar hoe dan? En vooral, kost dat niet veel extra tijd?

Het gebruik van het Jungleboek 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 welpen enthousiast. Als jij een ‘groot’ probleem ziet, zullen de welpen het ook zo groot zien. En als jij zin hebt om het op te lossen, dan willen de meeste welpen je graag helpen. Samen met Mowgli op zoek om iets te verzinnen om Shere Khan te verslaan, is een stuk uitdagender dan ‘we gaan het bos in om een spel te doen’.
- De welpen 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 welpen als een nieuwe activiteit gezien.
- Zet een thema van begin tot het einde door, zowel in de grote lijnen als in de kleine details. Liever een keer een opkomst zonder thema-avontuur dan een heel onlogisch, onafgemaakt of slecht avontuur. Dat ondermijnt het vertrouwen van de welpen in het thema.
- 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 welpen bezig zijn het probleem op te lossen. Dus niet: “We gaan een pizzaspel spelen en dat gaat zo...”, maar: “Zullen we voor Baloe een pizza bakken? Misschien heeft Baloe dan geen honger meer, dat kunnen we zo doen... laten we er een wedstrijdje van maken! Wie het snelste de pizza klaar heeft! Want we willen natuurlijk niet dat die arme Baloe honger heeft.”

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

De jungle is heel groot en grenst aan de grote buitenwereld. Daardoor kun je de jungle voor je zomerkamp tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. 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 komen mensen uit een ver land op bezoek in Haveli. Twee van hun welpen gaan samen met Shanti en Mowgli spelen in de jungle (vergelijk: Highland games in Schotland of Oceanië).
- Een grote boot met een zwarte vlag komt de rivier op gevaren en Mowgli en Shanti nemen een kijkje op de boot (vergelijk: Piratenkamp).
- In de Emaarate Ruïne vindt Mowgli een heel oud voorwerp en dan blijkt dat er diep in de ruïne nog een schat verstopt ligt (vergelijk: Indiana Jones).

- Diep in de Guha grotten vindt Shanti een rotstekening van mammoeten en ze vraagt zich af hoe deze mensen in de Prehistorie hebben geleefd (vergelijk: holbewoners).
- De mensen in Haveli hebben allerlei grondstoffen (zoals hout, steen en wol). Daarmee ruilen ze en maken ze bijzondere dingen. Hathi kan gemakkelijk bomen omduwen, Malchi verzamelt modder om zich heen die hard wordt in de zon en Baloe verzamelt veel honing waar iedereen lekker van kan smullen (vergelijk: Kolonisten van Catan).

Het grote voordeel is dat je de karakters van de dieren daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het *Welpenkompas* worden de eigenschappen van de dieren en de plaatsen in de jungle uitgebreid beschreven.