

Inleiding

Voor de Europe Award doen scouts mee met het bestaande programma 'Lands of Adventure'. Dit programma is ontwikkeld door een voor de verschillende Scoutingorganisaties van Europese landen en wordt ondersteund vanuit het Europese regiobureau van de WOSM. Het programma is ontwikkeld om scouts te prikkelen meer te weten te komen over een aantal van hun Europese burens. Hierdoor komen scouts meer te weten over de vele, waardevolle overeenkomsten en verschillen tussen Europese landen en culturen.

Het 'Lands of Adventure' programma heeft de volgende doelen:

- Scouts aanmoedigen waardering op te brengen voor hun Europese burens.
- Bevorderen van het werken in ploegen binnen de speltak scouts.
- Bevorderen van het gebruik van nieuwe moderne technologieën binnen het scoutsprogramma.
- Stimuleren van het werken in projectvorm binnen het scoutsprogramma.



Werken in ploegen

Het 'Lands of Adventure' programma is gebaseerd op het werken in ploegen. Eén of meerdere ploegen binnen de troep kunnen aan het programma meedoen, waardoor het mogelijk is dit programma in te passen binnen het reguliere programma van de troep. Het werken in ploegen is één van de elementen van de spelvisie en wordt hiermee gestimuleerd.

Moderne technologieën

De huidige scouts groeien op in een informatiemaatschappij waarbij het gebruik van allerlei technologieën niet meer dan vanzelfsprekend is. Ook binnen Scouting dienen deze nieuwe technologieën een plaats te krijgen in het programma om bij de tijd te blijven. Het 'Lands of Adventure' programma vereist het gebruik van nieuwe technologieën en biedt scouts zo de mogelijkheid er praktische ervaring mee op te doen.

Projectaanpak

Het 'Lands of Adventure' programma stimuleert het projectmatig werken binnen de speltak scouts. Deze aanpak zorgt ervoor dat scouts ervaring opdoen met alle facetten van een activiteit, van planning en uitvoering tot de evaluatie. Binnen de speltak explorers wordt alleen maar projectmatig gewerkt. Dit programma biedt dan ook een goede mogelijkheid aan scouts om er alvast enige ervaring in op te doen.

In de [handleiding](#), die ook beschikbaar is voor scouts, kun je meer lezen over welke activiteiten je scouts kunnen doen voor het 'Lands of Adventure' programma om daarmee de Europe Award te halen.

Drie project opties

Een ploeg kiest uit onderstaande drie projecten één project uit om mee aan de slag te gaan:

- Express EURself: een mogelijkheid voor scouts om hun creatieve talenten te benutten.
- Europe at EUR door: onderzoek de gebruiken en tradities van een ander Europees land.
- EUR Hopping: maak contact met scouts uit een ander land en voer samen een project uit.

Hieronder is per project meer nuttige informatie opgenomen, als aanvulling op de [handleiding](#) Europe Award voor scouts, explorers en roverscouts.

Express EURself

Express EURself is een creatief project. Stimuleer de ploeg om een project te kiezen waarbij de scouts de gelegenheid krijgen hun creatieve kwaliteiten aan anderen te laten zien.



Bij het plannen van dit project moet de ploeg op twee gebieden een beslissing nemen:

- Welk onderwerp nemen ze? Wat willen ze laten zien? De ploeg mag zelf een onderwerp bedenken. Ze kunnen ook denken aan bijvoorbeeld een activiteit die ze binnenkort gaan doen met de ploeg of troep, Scouting in Nederland, de omgeving van hun Scoutinggebouw, wereldvriendschap of een vrijwilligersproject in de buurt.
- Op welke manier willen ze het onderwerp laten zien? De ploeg mag elke vorm kiezen om het onderwerp te laten zien, bijvoorbeeld door middel van een website, PowerPoint-presentatie, Prezi, videofilm, gedicht, lied, beeldhouwwerk, animatie, muziekstuk, muurtekening of dans.

Europe at EUR door

Bij Europe at EUR door is het bedoeling dat de ploeg zich gaat verdiepen in een ander Europees land. Hierbij is het van belang dat de ploeg een land kiest dat hun belangstelling heeft. Het project heeft twee aspecten:



- Onderzoek en verken het gekozen land.
Er is een aantal richtlijnen:
 - Voorkom dat het een schools project wordt, alleen gebaseerd op cijfers en feiten.
 - Stimuleer de ploeg zoveel mogelijk verschillende aspecten van het land te onderzoeken, zoals tradities, gebruiken, voedsel, cultuur en sport.
 - Laat de ploeg gebruik maken van verschillende methoden om aan de informatie te komen: contact opnemen met de ambassade, een correspondentievriend(in), gesprek met een scout uit dat land via een chat-forum, reisbureau, etc.
- Onderneem een aantal activiteiten. De activiteiten die de ploeg gaat ondernemen, moeten gebaseerd zijn op de resultaten van hun onderzoek.
Je kunt bijvoorbeeld denken aan:
 - Een internationaal voedsel festival waarbij de ploeg traditioneel voedsel bereidt en serveert uit het door hen gekozen land.
 - Spelprogramma met traditionele sporten en spelen uit het door hen gekozen land.
 - Voorstelling geven van een traditionele dans van het door hen gekozen land.

EUR hopping

Bij EUR hopping is het de bedoeling dat de ploeg samen met een ploeg uit een ander Europees land een project uitvoert.

Het is natuurlijk mooi als de ploegen elkaar tijdens het project zouden kunnen ontmoeten, maar dit levert vaak allerlei praktische problemen op. Dit is voor de uitvoering van het project dan ook niet noodzakelijk. Communicatie tussen de twee ploegen is wel nodig. De twee ploegen bepalen samen welk project ze, ieder in hun eigen land, gaan uitvoeren.

Hierbij zijn de volgende richtlijnen van belang:

- Het opzetten van communicatie tussen de ploegen is de eerste stap. De ploegen zullen moeten beslissen op welke wijze zij gaan communiceren tijdens het project en met welke regelmaat.
- Ideeën voor het project dienen door beide ploegen te worden ingebracht en niet eenzijdig.
- Het project dat wordt gekozen moet door beide ploegen inderdaad ook uit te voeren zijn.



- Het project kan elke vorm hebben, zoals een fysieke activiteit, een sociaal project of een uitwisseling over elkaars programma's.

Een aantal algemene tips

Een aantal belangrijke aandachtspunten om ervoor te zorgen dat het project succesvol wordt afgerond:

- Zorg ervoor dat je scouts een project bedenken dat ze ook daadwerkelijk als ploeg kunnen volbrengen. Ambitie is mooi, maar houd in de gaten of het ook realistisch is.
- Laat elke ploeg een projectplan maken waarin ze beschrijven welke activiteiten ze voor het project gaan doen, van het begin tot het eind. Dit voorkomt dat ze met enthousiasme beginnen, maar het project al snel stil komt te staan. In het plan zouden in ieder geval de volgende onderwerpen aan bod moeten komen: wat is het gewenste resultaat, een lijst van taken, wie waarvoor verantwoordelijk is en binnen welke tijdsperiode, een lijst van benodigde materialen, de manier waarop de ploeg het project wilt presenteren.
- Stel een bepaalde tijdsperiode vast waarin het project moet zijn afgerond en maak deze niet te lang. Het is moeilijk om gemotiveerd aan het project te werken als de tijdsperiode te lang is.
- Laat het van de troep onderdeel zijn van het reguliere scoutsprogramma. Zo kunnen ze aan de andere scouts laten zien waar ze mee bezig zijn en motiveert wellicht andere ploegen ook om met deze, of een andere, award aan de slag te gaan.
- Zorg dat de ploeg een aantal keer tussentijds evalueert. Dit zorgt ervoor dat de ploeg zich richt op het volbrengen van het project en het brengt problemen ten aanzien van het oorspronkelijke plan aan het licht.