

PL-/APL-training



Scouting

Inhoudsopgave

1	Raamwerk van de training	4
1.1	Doel	4
1.2	Doelgroep	4
1.3	Randvoorwaarden	4
1.4	Beginniveau deelnemers	4
1.5	Eindtermen deelnemers	4
1.6	Kort overzicht van de inhoud	5
1.7	Documentatie	5
2	Schematisch overzicht van de training	6
2.1	Zaterdag	6
2.2	Zondag	6
3	Uitgewerkt programma van de training	7
3.1	Zaterdagochtend	7
3.1.1	Doelstelling	7
3.1.2	Kennismakingsspel	7
3.2	Zaterdagmiddag	7
3.2.1	Doelstelling	7
3.2.2	Voorkennisspel	7
3.2.3	Motivatiespel	9
3.3	Zaterdagavond	10
3.3.1	Doelstelling	10
3.3.2	Inleiding	10
3.3.3	Ploegtest	10
3.3.4	Stellingenspel over sfeer en omgang binnen het ploegleven	10
3.4	Zondagochtend	11
3.4.1	Doelstelling	11
3.4.2	Inleiding	11
3.4.3	Uitleg over programmeren door scouts	11
3.4.4	Zelf aan de slag met programmeren	12
3.4.5	Formuleren persoonlijke opdracht	12
3.4.6	Beleidsspel	12
3.5	Zondagmiddag	13
3.5.1	Eindspel	13
3.5.2	Sluiting	13
4	Bijlage 1: Materiaal voorkennisspel	14

4.1	Stafinstructie: Maak een kompas en vind de schat	15
4.1.1	Nodig	15
4.1.2	Speluitleg	15
4.2	Stafinstructie: Seinen	16
4.2.1	Nodig	16
4.2.2	Speluitleg	16
4.3	Stafinstructie: Maak zeep uit as	17
4.3.1	Nodig	17
4.3.2	Speluitleg	17
4.4	Stafinstructie: Maak een blikbrandertje	18
4.4.1	Hoe werkt het blikbrandertje?	18
4.4.2	Wat heb ik nodig om het brandertje te maken?	18
4.4.3	Hoe maak ik het brandertje?	18
4.4.4	Hoe gebruik ik de blikbrander?	19
4.5	Stafinstructie: Maak een apenvuistje	20
4.5.1	Nodig	20
4.5.2	Speluitleg	20
5	Bijlage 2: Materiaal motivatiespel	21
5.1	(A)PL-kaartjes	21
5.2	Ploeglidkaartjes	22
6	Bijlage 3: De Scoutingkennistest	23
6.1	Uitleg	23
6.2	Invulblad	23
6.3	Uitslag	25
7	Bijlage 4: Stellingenspel	26
7.1	Uitleg	26
7.2	Vragen, stellingen en probleemsituaties	26
8	Bijlage 5: Tien programma-ideeën	27
9	Bijlage 6: Programmeerschema	28
9.1	Schema 1: voor de hele middag	28
9.2	Schema 2: Voor een activiteit	29
10	Bijlage 7: Materiaal beleidsspel	30
10.1	Nodig	30
10.2	Speluitleg	30
10.3	Kaartjes voor fase 1	31
10.4	Kaartjes voor fase 2	32
10.5	Kaartjes voor fase 3	33

1 Raamwerk van de training

1.1 Doel

Door deel te nemen aan deze training, doen scouts kennis en vaardigheden op voor hun rol als (assistent-)ploegleider.

1.2 Doelgroep

Ploegleiders en (eventueel) assistent-ploegleiders. Dit zijn jeugdleden uit de scoutsleeftijd die door hun eigen leiding naar de training worden afgevaardigd. Meestal zullen dit oudere scouts zijn (vanaf 12 jaar), maar dat is ter beoordeling aan de eigen leiding en in samenspraak met de organisatoren van deze trainingen. Essentieel is dat alleen ervaren scouts naar de training komen. Als criterium kan bijvoorbeeld worden genomen dat de scouts ten minste één zomerkamp hebben meegedraaid en tenminste anderhalf seizoen bij Scouting Nederland als scout staan ingeschreven.

1.3 Randvoorwaarden

Tijd	Twee dagen (bijvoorbeeld zaterdagochtend tot en met zondagmiddag). Het is ook mogelijk de training in vijf losse dagdelen te doen, maar de informele uitwisseling is hierdoor wel minder.
Accommodatie	Bij goed weer: een kampeerlocatie met voor elke ploeg van vijf of zes personen een tent. Een voorziening om bij regen binnen te kunnen zitten, is essentieel. In de winter kan worden overwogen om een clubhuis te gebruiken. Het is gewenst als de ploegen van vijf of zes personen de mogelijkheid hebben om zelf te koken.
Aantal deelnemers	Minstens twee ploegen van vijf scouts (tien dus). Maximum wordt bepaald door de regio. Een maximum van dertig personen lijkt wenselijk, omdat de contacten tussen de deelnemers (een nevensdoel van de training) anders erg sporadisch worden.
Aantal trainers	Ten minste één trainer. Verder moet er per ploeg een begeleider of observator aanwezig zijn.

1.4 Beginniveau deelnemers

De deelnemers hebben minimaal de basisfase scouts afgerond. In de ideale situatie hebben ze ook de verdiepingsfase afgerond, aangezien een rol als (assistent-)ploegleider onderdeel is van de specialisatiefase. Binnen hun eigen ploeg functioneren deze scouts als (assistent-)ploegleiders. Het niveau waarop ze dat doen, zal sterk variëren, afhankelijk van de gebruiken in hun groep.

1.5 Eindtermen deelnemers

De eindtermen zijn zeer ambitieus. De eindtermen worden hieronder op twee manieren geformuleerd. De eerste opsomming zijn de formele eindtermen, zoals die bij het maken van de training gebruikt zijn. De tweede opsomming zijn dezelfde eindtermen, maar meer concreet gemaakt naar de situatie in een troep. Deze opsomming spreekt de deelnemers waarschijnlijk meer aan, maar gaat voorbij aan het feit dat de deelnemers veel meer algemene vaardigheden hebben opgedaan, die ook bij de explorers en in het dagelijks leven hun nut zullen bewijzen.

De formele eindtermen van de training zijn als volgt. Na het volgen van de training moet je als deelnemer:

- weten wat je rol als (A)PL binnen Scouting kan inhouden;
- jezelf een idee gevormd hebben hoe je die rol binnen jouw troep kan invullen;
- in staat zijn onderlinge verhoudingen in je ploeg goed in te schatten, overleg binnen je ploeg te organiseren en je ploeg naar de rest van de troep te vertegenwoordigen;
- in staat zijn de capaciteiten van je ploegleden in te schatten en gezamenlijk te werken aan de

- ontwikkeling daarvan, in overleg met je leiding;
- in staat zijn het programma van de troep mede te bepalen en onderdelen daarvan te organiseren;
- in staat zijn kennis en verantwoordelijkheden over te dragen aan ploegleden.

Meer concreet toegespitst op de 'dagelijkse praktijk' van ploegleiders kunnen we zeggen dat de eindtermen als volgt zijn. Na dit weekend weet je:

- waarom je ploegleden soms niet lijken te willen meewerken;
- hoe je kan zorgen dat je ploeg toch goed samenwerkt;
- hoe je met je leiding kan overleggen over het programma en de samenstelling van je ploeg;
- hoe je zelf een programma kan organiseren;
- hoe je ook 'Pietje' eindelijk kan uitleggen hoe het kompas werkt;
- hoe jouw ploeg de meeste kans maakt bij de regionale of landelijke Scoutingwedstrijden.

1.6 Kort overzicht van de inhoud

De training bestaat uit vijf dagdelen (ochtend, middag, avond, ochtend, middag). Voor het gemak gaan we uit van een zaterdag en een zondag. Andere dagen zijn natuurlijk ook prima.

De inhoud is als volgt:

Zaterdagochtend	Opening Ploegen samenstellen Kennismaking De rol van de ploegleider
Zaterdagmiddag	Kennis en verantwoordelijkheden overdragen
Zaterdagavond	Omgaan met ploegleden Nachtspel
Zondagochtend	Functioneren als (A)PL in de troep Formuleren waar je thuis mee aan de slag gaat
Zondagmiddag	Eindspel Opruimen en afsluiting

1.7 Documentatie

Het [Scoutskompas](#) en [Werken met ploegen](#).

2 Schematisch overzicht van de training

2.1 Zaterdag

Tijd	Onderdeel	Materiaal	Aandachtspunten
10.00 uur	Ontvangst, inschrijving, naamkaartjes	Naamkaartjes, deelnemerslijst, muziek (of andere sfeermakers)	
10.30 uur	Opening en korte inleiding op de training		Eventueel huisregels e.d. melden
10.45 uur	Algemeen kennismakingsrondje: Namenspel. Mogelijkheden hiervoor zijn: <ul style="list-style-type: none"> • Namenloopspel • Ik ga op reis en ik neem mee... • Krantenslagspel • ... Indeling in ploegen		Bij de indeling in ploegen is het goed om ervoor te zorgen dat ploegleiders uit dezelfde Scoutinggroep niet bij elkaar in de ploeg komen; stel dit dan ook als voorwaarde, wanneer de deelnemers hun eigen ploeg samenstellen
11.00 uur	Kennismakingspel in de ploeg		
12.30 uur	Lunch		
14.00 uur	Voorkennisspel	Zie speluitleg	Bij dit spel moeten de deelnemers ontdekken welke voorkennis zij zelf veronderstellen als ze iets uitleggen
15.30 uur	Motivatiespel	Zie speluitleg	Het doel van dit spel is na te denken over motivatie.
16.30 uur	Plenaire nabespreking		
17.00 uur	Foerage, koken in de ploeg of er wordt gekookt voor de deelnemers		
19.00 uur	Inleiding		
19.15 uur	Ploegtest	Test, pennen	
20.15 uur	Stellingspel	Kaartjes met stellingen, kampvuur	
21.00 uur	Evaluatie en afsluiting		
22.00 uur	Eventueel een nachtspel		

2.2 Zondag

Tijd	Onderdeel	Materiaal	Aandachtspunten
10.00 uur	Inleiding		
10.15 uur	Programmeren		
11.00 uur	Formuleren persoonlijke opdracht		
11.15 uur	Beleidsspel	Spelbord, kaartjes, pen en papier	
12.15 uur	Lunch		
13.00 uur	Eindspel		
14.00 uur	Opruimen en afsluiting		
14.30 uur	Evaluatie trainingsstaf		

3 Uitgewerkt programma van de training

3.1 Zaterdagochtend

3.1.1 Doelstelling

Het doel van de zaterdagochtend is het kennismaken en het samenstellen van de ploegen. Daarnaast worden de deelnemers uitgedaagd om zelf na te denken over hun rol als (A)PL en over wat ze zouden kunnen, moeten of willen leren tijdens de training.

3.1.2 Kennismakingsspel

Interview elkaar in tweetallen, waarbij om de beurt de één de ander interviewt.

Hierbij gaat het om:

- Hoe lang je al bij Scouting zit.
- Hoe lang je (A)PL bent.
- Wat je daar wel of niet leuk aan vindt.
- Wat je verwacht van dit weekend.
- Etc.

Na de interviews is er even tijd om de interviews van de andere ploegleden te lezen. Daarna moet door de ploeg uitbeelden of tekenen hoe de ideale ploegleider eruit ziet. Welke eigenschappen of kenmerken moet hij of zij bezitten? Dit kan bijvoorbeeld door een persoon te tekenen op een flap en de scouts hierin de eigenschappen te laten schrijven.

Het geheel wordt afgesloten door een korte centrale bespreking. Hiervoor kun je ook kijken in het *Scoutskompas* (pagina 50 en 51) waar het één en ander staat over de rol en taken van (A)PL.

Bij de nabespreking is het van belang dat duidelijk wordt wat belangrijke eigenschappen of kenmerken zijn van een goede (A)PL en waarom. Laat de deelnemers dan ook duidelijk uitleggen waarom zij een eigenschap of kenmerk belangrijk vinden.

3.2 Zaterdagmiddag

3.2.1 Doelstelling

Het doel van het middagprogramma is om de (A)PL te laten zien hoe hij of zij bij ploegleden overkomt wanneer hij of zij iets uitlegt. Zodra hij of zij zich hiervan bewust is, wordt aangegeven hoe je daarvan gebruik kunt maken bij het aanleren van technieken en het verdelen van taken in de ploeg.

3.2.2 Voorkennisspel

Doel en achtergrond

Een belangrijke taak voor ploegleiders is het begeleiden van hun minder ervaren ploegleden bij activiteiten die ze nog niet kennen. Ploegleden die voor het eerst op kamp zijn, vinden het bijvoorbeeld prettig als hun ervaren ploegleider zo af en toe iets uitlegt over het koken, de afwas, de hudo, etc. In de praktijk blijkt dat veel ploegleiders daar niet erg goed in zijn. Maar al te vaak krijgt scoutsleiding op kamp klachten van de ploegleiders over hun ploegleden: "Jantje moest vandaag afwassen, maar na twee uur was er nog niets gebeurd", "Ik heb Marieke wel tien keer gezegd dat ze de tent moest opruimen", etc.

De eerste vraag die je als scoutsleider dan moet stellen is: "Kan Jantje dat wel?" Vaak gaan (A)PL's uit van hun eigen kennis, terwijl ze uit zouden moeten gaan van de kennis van hun ploegleden. Dit programmaonderdeel moet (A)PL's bewust maken van dit soort verschillen in voorkennis. Dit gebeurt in een spel dat ongeveer een uur mag duren, gevolgd door een nabespreking.

Opzet van het spel

Er zijn veel spelletjes die zich voor dit doel lenen. De vorm van het spel kan dus naar believen aan de groep worden aangepast (ruig, minder ruig, nat, droog, etc.). Hierna volgt een suggestie, het staat

iedereen vrij om zelf een andere variant te bedenken. De opzet is wel steeds dezelfde: er is een serie opdrachten die de ploeg moet uitvoeren. De uitleg van die opdrachten wordt steeds gegeven aan een ander ploeglid dan degene die ze moet uitvoeren.

Na afloop van iedere opdracht is het de bedoeling om even kort na te bespreken hoe de opdracht is verlopen. Waarom liep het gemakkelijk of juist erg moeilijk? Wat had de (A)PL op dat moment bedacht wat de rest van zijn of haar ploeg of het ploeglid waar hij of zij uitleg aan gaf, al wist? Hoe zou je de uitleg kunnen verbeteren?

Variant 1:

Er moeten evenveel posten zijn als ploegleden.

Meer in detail is de opzet als volgt:

1. De gespreksleider begint met een korte uitleg over het doel van dit programmaonderdeel. Dit gebeurt in een gesprek van ongeveer tien minuten over de voorkennis die de verschillende ploegleden hebben. De gespreksleider kan hierin alvast wat vaardigheden aan de orde stellen die bij de opdrachten van belang zijn, zodat de ploegleden elkaar al wat leren kennen (bijvoorbeeld: hoe goed is iedereen met een kompas?). Hierna verdeelt de gespreksleider de posten onder de ploegleden.
2. Ieder lid van de ploeg gaat naar zijn of haar post en krijgt daar uitleg over de opdracht op die post. Die uitleg is zeer uitgebreid. Natuurlijk zal de trainingsstaf ook veel informatie geven die allang bekend is bij veel deelnemers. Deze uitleg duurt in totaal een kwartier tot twintig minuten. Er wordt nog niet begonnen met het uitvoeren van de opdracht. Na een centraal signaal gaat iedereen weer terug naar zijn of haar ploeg.
3. De gespreksleider verdeelt de posten opnieuw, zodat iedereen naar een andere post moet dan waarvoor hij of zij uitleg heeft gekregen. De ploeg krijgt tien minuten om de opdrachten aan elkaar uit te leggen. Dit vereist de nodige organisatie, omdat iedereen natuurlijk een keer zijn of haar taak moet uitleggen en een keer uitleg over zijn of haar nieuwe taak moet krijgen. Van tevoren is binnen de trainingsstaf afgesproken of de gespreksleider dit organiseert of dat dit aan de ploeg wordt overgelaten. Uiteraard kan worden besloten om hiervoor meer tijd in te ruimen, al naar gelang het niveau van de deelnemers.
4. Na een signaal breekt de gespreksleider de uitleg af en gaat iedereen zijn opdracht uitvoeren. De staf op de posten geeft hierbij geen uitleg meer. Natuurlijk mogen de verschillende deelnemers op de post (van verschillende ploegen) wel met elkaar overleggen over de opdracht. Voor het uitvoeren van de opdracht wordt een score gegeven. Hierbij wordt rekening gehouden met hulp die aan andere deelnemers is gegeven.
5. Nadat de uitslag bekend is gemaakt, volgt een nabespreking in de ploeg. Was de uitleg van de andere ploegleden voldoende om de opdracht uit te voeren? Wat voor informatie ontbrak er? Had iedereen de voorkennis van de anderen goed ingeschat?

Bij de eerste variant voert ieder ploeglid een andere opdracht uit. Dit gaat wel sneller, maar wordt niet altijd door de deelnemers als leuk ervaren, omdat zij graag ook de andere opdrachten hadden gedaan. Daarom is er ook een tweede variant; die kost echter wel meer tijd en je moet hier dus de planning van de training op aanpassen.

Variant 2:

1. De gespreksleider begint met een korte uitleg over het doel van dit programmaonderdeel. Dit gebeurt in een gesprek van ongeveer tien minuten over de voorkennis die de verschillende ploegleden hebben. De gespreksleider kan hierin alvast wat vaardigheden aan de orde stellen die bij de opdrachten van belang zijn, zodat de ploegleden elkaar al wat leren kennen (bijvoorbeeld: hoe goed is iedereen met een kompas?). Een handreiking hiervoor is bij het materiaal te vinden. Hierna verdeelt de gespreksleider de posten onder de ploegleden.
2. Het eerste ploeglid gaat naar de eerste post en krijgt daar de uitleg van de opdracht en de benodigde materialen. De trainingsstaf zorgt ervoor dat de uitleg niet te lang duurt, omdat de

- rest van de ploeg zit te wachten.
3. Na de uitleg gaat het betreffende ploeglid terug naar zijn of haar ploeg en geeft instructie aan de rest van de ploeg. Iedereen voert daarna individueel de opdracht uit.
 4. Daarna gaat het tweede ploeglid naar de uitleg van de tweede opdracht, etc.
 5. Als iedereen is geweest en alle opdrachten zijn uitgevoerd, volgt er een nabespreking met de ploeg. Was de uitleg van de andere ploegleden voldoende om de opdracht uit te voeren? Wat voor informatie ontbrak? Had iedereen de voorkennis van de anderen goed ingeschat? Ook voor deze nabespreking is een handreiking voor de gespreksleider te vinden bij het materiaal.

Zie Bijlage 1 voor de instructiebladen.

3.2.3 Motivatiespel

Doel en achtergrond

Ook als de ploegleden een bepaalde taak binnen de ploeg prima aankunnen, willen ze die lang niet altijd uitvoeren. Ploegleden gaan, tot frustratie van de (A)PL, vaak op de meest ongelegen momenten dwarsliggen. Midden tijdens een hike, zo ver mogelijk bij alle posten vandaan wil Janneke ineens echt niet meer verder lopen. Of vijf minuten voor de inspectie op de RSW, terwijl de tent nog een zwijnenstal is, vindt Steven het ineens veel leuker om met de jongens van de Berenploeg een partijtje te gaan voetballen.

Hoe pak je dat aan als (A)PL? Doel van deze opdracht is de (A)PL's inzicht te geven in welke strategieën zij van nature al toepassen en te bespreken welke strategie het best bij een bepaald ploeglid past. De vier belangrijkste strategieën zijn belonen, straffen, relativeren en uitleggen. Daarbinnen zijn natuurlijk weer allerlei nuanceringen aan te brengen. Hoe beloon je precies? Wat voor straf kun je als (A)PL opleggen? Heb je de leiding achter je staan als je als (A)PL met een straf dreigt?

Opzet van het spel

Dit is een rollenspel. Er liggen twee stapels met kaartjes. De ene stapel bevat opdrachten voor de ploegleider, zoals: leer je ploeglid een mastworp, zorg dat een moe ploeglid de hike uitloopt, etc. De andere stapel bevat omschrijvingen van het ploeglid. Bijvoorbeeld: je wilt liever spelen of je snapt het allemaal niet zo goed of je vindt een andere ploeg eigenlijk leuker, etc. Aan de hand van een spel worden steeds twee mensen aangewezen die elk een kaartje van de stapel pakken. De één van de 'ploegleidersstapel', de ander van de 'ploeglidstapel'. Er ontwikkelt zich vervolgens een rollenspel van maximaal drie minuten. Daarna probeert de ploegleider uit het rollenspel uit te leggen wat het ploeglid bezielt en hoe hij of zij geprobeerd heeft het ploeglid aan te spreken. Dit staat uiteraard open voor discussie. De begeleider van de ploeg bepaalt of het nuttig is de discussie te laten lopen of dat men verder moet naar het volgende rollenspel. Tijdens de bespreking probeert de gespreksleider de gevolgde strategie te benoemen (samen met de ploeg). Na afloop van het spel stelt de ploeg een lijstje op met strategieën die je kunt volgen om je ploegleden te motiveren.

Nabespreking

In de plenaire nabespreking wordt nog even kort herhaald wat de belangrijke punten van de middag waren. Als je een ploeglid iets wilt uitleggen of hem of haar een bepaalde klus wil laten doen, zijn de volgende zaken van belang:

1. Realiseer je wat je kennisvoorsprong is. Controleer bij het uitleggen of je niet te gemakkelijk over zaken heenstapt. Let op vragen die je ploegleden stellen en neem niet te makkelijk aan dat ze zeuren.
2. Probeer uit te zoeken hoe je ploeglid reageert en hoe je hem of haar kunt motiveren.

Zie Bijlage 2 voor de kaartjes.

3.3 Zaterdagavond

3.3.1 Doelstelling

Het programma van zaterdagavond sluit aan op het laatste onderdeel van de middag. Dit programma gaat dieper in op de omgang met je ploegleden. De deelnemer leert zijn of haar ploegleden kennen en leert na te denken over hoe zijn of haar ploeg zich zou kunnen ontwikkelen.

3.3.2 Inleiding

Een korte inleiding door een staflid over hoe je ploeg functioneert op sociaal en technisch niveau. We gaan er vanuit dat een ploeg een vrienden- of vriendinnengroep is waarin bepaalde doelen nagestreefd worden. Die doelen hebben alles met Scouting te maken. Met je ploeg wil je een niveau bereiken qua Scoutingvaardigheden, maar ook qua samenwerking en sfeer.

Het is belangrijk om als (A)PL te weten welke behoeften er zijn in de ploeg. Iedereen wil wat en vaak wil iedereen niet hetzelfde. In het eerste deel van de avond gaan we kijken naar hoe de (A)PL zijn of haar ploeg kan voorbereiden op bijvoorbeeld een RSW of LSW.

3.3.3 Ploegtest

Eerst vult iedere deelnemer individueel een zelftest in (die de kennis van de (A)PL op alle acht activiteitsgebieden test). Aan de hand van de zelftesten van iedere deelnemer binnen de cursusploeg wordt een ploegprofiel gevormd. Hieruit blijkt dan dat de cursusploeg als geheel een aantal sterke en zwakke punten heeft. Of niet.

Met behulp van dit ploegprofiel kunnen de deelnemers een plan maken waarin hun sterke kanten benut en hun zwakke kanten verbeterd worden. Dit beleid laat zich vertalen naar bijvoorbeeld een denkbeeldig maandprogramma. Dit alles voert de cursusploeg zelfstandig uit.

Aan het einde worden de resultaten besproken en eventueel van commentaar voorzien door de trainingsstaf. De (A)PL krijgt een stapeltje testen mee naar huis om met de eigen ploeg uit te proberen.

Aandachtspunten voor de trainingsstaf:

Er wordt in dit trainingsonderdeel alleen ingegaan op de technische ontwikkeling van de ploeg, niet op de sociale ontwikkeling. Dit zou gezien de leeftijd te ver voeren. Het is meer een taak van de staf om hier, in eventuele samenspraak met de troepiraad, een oogje op te houden. De uitkomsten van de individuele testen kunnen bij elkaar opgeteld worden. Vermenigvuldig de sleutel dan met het aantal ploegleden en benadruk dat een scout die net van de welpen komt logischerwijs nog geen uitgebreide kompas-kennis kan hebben. Benadruk ook het belang van de persoonlijke ontwikkeling van de individuele ploegleden. Bij het maken van een tweewekelijks programma kunnen de scouts gebruik maken van de verschillende Scoutinghandboeken, de [activiteitenbank](#) en andere materialen.

Zie Bijlage 3 voor de ploegtest.

3.3.4 Stellingenspel over sfeer en omgang binnen het ploegleven

De deelnemers wisselen door middel van een discussieonderdeel eigen ervaringen uit. Ze bespreken moeilijkheden en oplossingen die ze tegen zijn gekomen in hun ploeg. En dan met name over persoonlijke nukken van ploegleden. Het gaat erom dat de deelnemers inzicht krijgen in het wel en wee van hun ploegleden en hoe ze hier op een gezonde manier mee om kunnen gaan.

Er liggen drie stapels stellingen op tafel of bij het kampvuur die drie verschillende categorieën vertegenwoordigen. Het is de bedoeling dat er per cursusploeg gediscussieerd wordt over stellingen, vragen of problemen.

Een deelnemer pakt een kaart van één van de drie stapels, het maakt niet uit welke; hij zegt eerst zelf wat hij van de stelling, het probleem of de vraag vindt, de rest mag later mee discussiëren.

Er wordt een gezamenlijk standpunt geformuleerd en dat wordt op een flap weergegeven. Wanneer alle stellingen behandeld zijn, kan er met behulp van de tendens van de standpunten een antwoord op de vraag geformuleerd worden die de hele categorie omvat.

Aandachtspunten voor de trainingsstaf:

- Neem deel aan de discussie, laat de 'stillen' kinderen ook meepraten. Belicht 'onderbelichte' standpunten en probeer de discussie levendig te houden.
- Wanneer de gegeven stellingen niet volstaan, kun je stellingen naar eigen inzicht weglaten en toevoegen.
- De drie categorieën geven geen volledige dekking over alles wat je als (A)PL tegen kan komen in je ploeg. Je kunt naar eigen inzicht categorieën toevoegen of weglaten.

Veel deelnemers zullen geen ervaring hebben met discussiëren en moeten wat geprikkeld worden. Misschien is het een idee om voordat de discussie begint een aantal spelregels op te stellen voor de discussie.

Zie Bijlage 4 voor kaartjes van het stellingenspel.

3.4 Zondagochtend

3.4.1 Doelstelling

Als (A)PL vertegenwoordig je je ploeg naar de leiding toe. Dat kan bijvoorbeeld in de troepraad gebeuren. De (A)PL vertegenwoordigt zijn of haar ploegleden en praat mee over het programma en het beleid in de troep. Het doel van dit programmaonderdeel is om de (A)PL enkele handreikingen te geven die helpen bij het programmeren en het nadenken over troepbeleid.

3.4.2 Inleiding

Geef een samenvatting van de vorige dag. Daarna inventariseer je welke troepen werken met een troepraad en hoe dat dan functioneert. Hoe tevreden is iedereen met het programma en hoe komt dat bij hen tot stand? Praten de scouts in hun troep mee over zaken als Scoutfit (wel/geen hoofddeksel of blouse wel of niet in de broek), regels en afspraken binnen de troep of de ploegindeling? Leg uit dat het programma van deze ochtend juist daarover gaat.

3.4.3 Uitleg over programmeren door scouts

Het zal niet wekelijks voorkomen, maar soms organiseert een ploeg een ploeg- of troepopkomst. Als het goed is, wordt hier in de troepraad met de (A)PL's over gesproken. De troepraad is het orgaan waar je als (A)PL je ideeën kwijt kan. Natuurlijk spuit de (A)PL hier niet alleen zijn of haar ideeën, maar ook de ideeën die in zijn of haar ploeg leven. In de troepraad kunnen programma-ideeën, problemen in de ploeg, huishoudelijke zaken en andere troepbrede zaken aan de orde worden gesteld. Wanneer de ploeg gevraagd wordt om een opkomst te organiseren of ze komen zelf met het idee voor een opkomst, moet er een plan gemaakt worden. Het daadwerkelijk omzetten van het plan naar een goed voorbereide en uitgevoerde opkomst heet 'programmeren'. Eigenlijk hoort het nadenken over wat je wil als ploeg of troep hier ook bij.

Aandachtspunten voor de trainingsstaf:

- Leg in het kort de overlegstructuur uit zoals die in een troep gebruikelijk is, dus overleg op ploegniveau: ploegraad.
Op troepniveau : troepraad.
Op groepsniveau: groepsraad (interactief, dus laat de deelnemers meedenken over waar ze aan zouden moeten denken).
- Waarschijnlijk zijn de ideeën over het troepraadprincipe van velerlei aard. Vraag aan de scouts zelf hoe troepbreed overleg georganiseerd is in hun troep.
- Het *Scoutskompas* (pagina 67 tot en met 71) kan als uitgangspunt genomen worden voor de uitleg over programmeren.

3.4.4 Zelf aan de slag met programmeren

De deelnemers gaan zelf aan de slag om een programma te maken met hun cursusploeg.

Om de scouts met programmeren te laten stoeien, zijn er drie mogelijkheden:

1. De scouts gaan aan de hand van hun ploegplan (zoals in het onderdeel ploegtest naar voren is gekomen) een programma maken voor één of meerdere opkomsten.
2. De scouts krijgen een programma-idee van de trainingsstaf en moeten rondom dit idee een een- of meerdaags programma maken.
3. De scouts gaan zelf associëren om aan programma-ideeën te komen.

Aan de hand van één van deze bronnen voor programma's gaan de scouts eerst zelf nadenken over het programma dat ze willen gaan uitvoeren. Ze maken (zonder hulp) een voorzet voor hun ploegmiddag(en). Wanneer al de ploegen klaar zijn, wordt het programma doorgesproken: hebben de deelnemers overal aan gedacht? Het trainingsstaf lid begeleidt dit deel en legt naar aanleiding van de probeersels van de deelnemers een programmeerschema uit. Nu gaan de scouts zelf hun programma in zo'n schema gieten en ontdekken ze waar ze wel goed aan gedacht hebben en waar niet.

Aandachtspunten voor de staf:

- Natuurlijk kan er ook een eigen variant op het oefenen met programmeren verzonnen worden al naar het gelang het niveau van de deelnemers.
- Wanneer variant drie niet lukt, probeer dan variant twee: de scouts hebben dan houvast en een duidelijk doel voor hun programma. Je kunt ze zelf laten kiezen of een idee uit het rijtje geven.
- Door de scouts eerst zelf te laten stoeien met een programma, worden ze zich hopelijk bewust van de veelheid aan zaken waaraan je moet denken als 'programmamaker'.

Zie Bijlage 5 voor kant-en-klare programma-ideeën.

Zie Bijlage 6 voor het programmeerschema uit het Scoutskompas.

3.4.5 Formuleren persoonlijke opdracht

Ondertussen zijn de meeste facetten die te maken hebben met het functioneren als (A)PL binnen een troep uitgebreid aan bod geweest. Het is nu de bedoeling dat de scouts voor zichzelf een onderwerp uitkiezen, waar zij de komende tijd wat extra aandacht aan gaan schenken binnen de eigen troep. Dit kan iets zijn waarvan zij vinden dat het niet goed loopt of waar binnen de eigen troep helemaal niets aan wordt gedaan. Ze proberen op papier te zetten wat dit onderwerp is en hoe ze denken daar mee aan de slag te gaan. In overleg met de trainingsstaf wordt afgesproken wanneer hier op teruggekomen gaat worden in de komende weken en hoe zij hier eventueel ook nog ondersteuning bij kunnen krijgen.

Aandachtspunten voor de trainingsstaf:

- Geef tips aan de scouts hoe ze dit aan zouden kunnen pakken.
- Zorg er voor dat de opdracht in simpele en duidelijke bewoordingen wordt omschreven. Gebruik van SMART-formuleringen kan de duidelijkheid bevorderen.

3.4.6 Beleidsspel

Dit spel bestaat uit vier fasen. Het wordt gespeeld in de ploeg, rond een bord dat de fasen van het spel aangeeft.

Fase 1

De centrale vraag in deze fase is: wat houdt de scouts bezig? Op tafel liggen kaartjes met allerlei zaken die de scouts belangrijk zouden kunnen vinden. Bijvoorbeeld: vriendjes/vriendinnetjes, politiek, computerspelletjes, school, etc. In totaal zijn er twaalf verschillende kaartjes. Elk kaartje is in vijfvoud aanwezig (er zijn dus zestig kaartjes). Iedereen moet nu voor zichzelf de drie kaartjes kiezen, die

volgens hem of haar het best bij de scouts van zijn troep passen. Na ongeveer vijf minuten kijkt de gespreksleider welke kaartjes gepakt zijn. Hij of zij laat iedereen uitleggen waarmee hij of zij juist voor deze kaartjes gekozen heeft.

Daarna wordt een ranglijst gemaakt. De drie kaartjes die het meest voorkomen, worden bewaard en worden op het vak op het spelbord gelegd dat hoort bij fase 1.

Fase 2

Opnieuw liggen er zestig kaartjes (twaalf verschillende en vijf per 'soort') op tafel. De centrale vraag is nu: wat is Scouting? Op de kaartjes staat bijvoorbeeld: kamperen of samenwerking, wet en belofte, Scoutfit, etc. Iedereen mag nu vier kaartjes kiezen. De rest verloopt net als in de vorige fase.

Fase 3

Op het spelbord liggen nu drie kaartjes uit fase 1 en vier kaartjes uit fase 2. De centrale vraag is nu: waarom komen de scouts naar Scouting? Iedereen probeert nu de kaartjes uit fase 1 te combineren met de kaartjes uit fase 2. Bijvoorbeeld: fase 1 gaf aan dat vrienden en vriendinnen belangrijk zijn. Fase 2 gaf aan dat Scouting ook samenwerken is. Dat hoort bij elkaar. Voor elke combinatie van kaartjes wordt bedacht wat dat voor het troep betekent.

Bijvoorbeeld:

- Fase 1: sport.
- Fase 2: kamperen.
- Dus misschien moeten we meer weekendkampen organiseren.

Alle 'beleidspunten' uit deze fase worden genoteerd op kaartjes en worden op het bord gelegd.

Fase 4

Op tafel liggen vijftig muntjes. Iedereen krijgt daar tien muntjes van. Deze muntjes moeten over de beleidspunten van de vorige fase verdeeld worden.

Na afloop van het spel noteert iedere deelnemer voor zichzelf welke beleidspunten hij of zij belangrijk vindt en wil meenemen naar zijn of haar troep. Verder wordt met de deelnemers doorgesproken wat zij vonden van deze manier van werken en wat het hen heeft opgeleverd.

Zie Bijlage 7 voor de kaartjes beleidsspel.

3.5 Zondagmiddag

3.5.1 Eindspel

Bij het eindspel gaan we een aantal vaardigheden en inzichten combineren. Alle ploegen krijgen tegelijkertijd de opdracht uitgelegd, alsook de spelregels.

Alle ploegen dienen een voorwerp, op een zekere afstand van het startpunt (circa 35 meter) op te hangen op een exacte hoogte van bijvoorbeeld 3,45 meter. Zij mogen hiervoor de aanwezige materialen gebruiken, maar sommige materialen mogen het startpunt niet verlaten. Iedere ploeg krijgt een voorwerp, pionierhout en touwen. Het meetlint en de schaar moeten op het startpunt blijven.

Daarnaast krijgt iedere ploeg een klein voorwerp. Wie dit voorwerp vast heeft, mag spreken, de rest van de ploeg dient stil te zijn. Heb je geen voorwerp in je hand, dan heb je geen spreekrecht.

Aandacht voor elkaar en samenwerking wordt nu dus zeer belangrijk. Het gaat er niet om wie hier wint, maar op welke wijze de opdracht tot een goed einde wordt gebracht.

Na afloop volgt een korte nabespreking.

3.5.2 Sluiting

Zorg er tijdens de sluiting voor dat je alles wat aan bod is geweest nog eens kort op een rijtje zet. Bedank de scouts voor hun aanwezigheid en deelname. Reik eventueel de badge PL-/APL-training uit.



4 Bijlage 1: Materiaal voorkennisspel

Op de volgende pagina's volgen de stafinstructiebladen voor de verschillende spelideeën. Kopieer de bladen voor de stafleden en laat ze die ruim van tevoren doornemen.

4.1 Stafinstructie: Maak een kompas en vind de schat

4.1.1 Nodig

Van het volgende evenveel als het aantal deelnemers aan deze opdracht:

- Papier.
- Mok.
- Naald of speld (beter iets meer reserve i.v.m. kwijtraken).
- Pen.

De volgende materialen zijn verder nodig op de post:

- Boter.
- Schaar.
- Sterke magneet.
- Verstopte schat.
- Kompasrichting van de locatie van de schat.

4.1.2 Speluitleg

Ergens op het terrein ligt een schat (of een boodschap, etc). De deelnemers krijgen elk een speld, een mok met water, een pakje boter, pen en papier en een kompasrichting die de locatie van de schat aangeeft. Op de post zijn verder aanwezig: een magneet en een schaar. De deelnemers moeten nu met deze materialen een primitief kompas maken en vervolgens de schat opsporen.

Het maken van het kompas gaat als volgt:

1. Knip in het papier een gat ter grootte van de mok en teken een kompasroos om het gat.
2. Haal de naald een paar keer over de magneet tot hij zo magnetisch is dat een andere naald eraan blijft kleven.
3. Vet de naald in met een beetje boter.
4. Leg de naald voorzichtig op het water in de mok (dit water moet schoon zijn).
5. Leg het papier met de kompasroos om de mok.
6. Je kompas is klaar, schieten maar!

De naald blijft niet lang magnetisch. Het schieten moet dus snel gebeuren. Als het niet lukt in één keer, maak de naald dan schoon en magnetiseer hem opnieuw. Vet hem weer in en leg hem op het water. Je bent klaar voor de volgende poging.

4.2 Stafinstructie: Seinen

4.2.1 Nodig

Van het volgende evenveel exemplaren als het aantal deelnemers aan deze opdracht:

- Speakertje
- Batterij (plat).
- Rolletje plakband.
- Twee meter elektriciteitsdraad (één ader).
- Wasknijper.
- Twee blanke punaises (eventueel de deelnemers het plastic laten verwijderen).
- Morse-signaal (of een woord en seinkaart).

Verder is nodig op de post:

- Gereedschap om draad te knippen en te strippen.

4.2.2 Speluitleg

Elke deelnemer krijgt een wasknijper, wat elektriciteitsdraad, een speakertje, twee blanke punaises, een platte batterij en plakband. De deelnemers moeten nu in een cirkel met een straal van 10 meter gaan zitten. De staf zit midden in de cirkel. Er moet zo snel mogelijk een morse-seinapparaat worden gemaakt. Zodra dat klaar is, moet een bepaald afgesproken signaal met het apparaat worden gegeven ('klaar' in morse bijvoorbeeld).

Het speakertje is een speakertje waarmee je gewaarschuwd wordt dat je autolichten nog aan staan. Het afgesproken signaal kan samen met de materialen op de post worden uitgereikt, maar je kunt ook besluiten dat dat door de ploegleden die de instructie hebben gekregen, moet worden doorgegeven.

Het ontwerp van het seinapparaat spreekt eigenlijk voor zich. Een stroomkring met de batterij en de speaker, die onderbroken wordt door een schakelaar.

De schakelaar wordt gevormd door de knijper. Met behulp van de twee blanke punaises kan de stroomdraad aan de knijper bevestigd worden. Als je nu in de knijper knijpt, komen de punaises tegen elkaar en is de stroomkring gesloten.

4.3 Stafinstructie: Maak zeep uit as

4.3.1 Nodig

Per deelnemer aan deze opdracht is nodig:

- Flink veel as.
- Pannetje met deksel.
- Brandertje.
- Houten pollepel.
- Pannelappen o.i.d. (bijvoorbeeld handschoenen).

Verder is op de post nodig:

- Gesmolten reuzel.
- Eventueel parfum.

4.3.2 Speluitleg

De deelnemers verzamelen zich rond een kampvuurkuil met as van een kampvuur. Ze krijgen een zeef, een pannetje en een gastoestel. Op de post is reuzel aanwezig (vraag een slager hiernaar; elk dierlijk vet is goed, plantaardig vet werkt niet). Zeef de as, zodat er alleen een grijze massa overblijft. Kook dit in ruim water en giet het geheel voorzichtig af, tot er een waterige grijze massa overblijft. Kook dit mengsel door. De staf heeft inmiddels de reuzel verhit, zodat het vloeibaar is. Als het grijze mengsel redelijk ingedikt is, mag de reuzel worden toegevoegd. Voeg niet teveel toe (ongeveer de helft van de massa aan as). Roer goed tijdens het bijgieten van de reuzel. Voeg vervolgens nog wat keukenzout toe en giet dit mengsel na goed roeren in een vorm. Het resultaat na afkoelen is zeep. Eventueel kan vlak voor het uitgieten nog aftershave of parfum worden toegevoegd voor een geurige zeep. Toevoegen van aftershave of parfum is echter niet getest.

Als je wilt dat dit snel gaat, moet je per deelnemer niet teveel laten maken. Experimenteer van tevoren om te zien hoeveel as nodig er is een redelijk stuk zeep. Een andere mogelijkheid is om de as zelf van tevoren te zeven en elke deelnemer een zakje as te geven. Dat haalt wel de spanning van het zelf uit het kampvuur vissen van je zeep eraf.

4.4 Stafinstructie: Maak een blikbrandertje

4.4.1 Hoe werkt het blikbrandertje?

Het blikbrandertje bestaat uit twee blikken boven elkaar, die allebei een aparte functie hebben. Het onderste blik (Figuur 1) zorgt ervoor dat het hout gedeeltelijk verbrandt. Hiervoor mogen er niet teveel gaten in de bodem van het blik zitten.

Het resultaat van deze halve verbranding zijn de stinkende walmen die we allemaal wel kennen van een slecht brandend vuurtje. Deze stinkende walmen (blauw, wit of bruin) zijn uiterst brandbaar!

Daarvan maakt het bovenste blik (Figuur 2) gebruik. Het bovenste blik is uitgevoerd als een soort gasbrander, om de walmen uit het onderste blik te kunnen verbranden. In feite zijn deze walmen overigens oliewalmen. Houd maar eens een spiegeltje in de rook. Er komt dan een bruine, stroperige olieaanslag op.

De bedoeling is dat die gas- of olievlam net onder de pan zit, zodat zoveel mogelijk warmte van de vlam naar de pan gaat.

Het bovenste blik bestaat uit: een constructie waarmee je het redelijk stabiel op het onderste blik kunt zetten, een groot aantal gaten om veel lucht bij de vlam te laten, een plaatje dat dient om de vlam te stabiliseren en een constructie om de pan op de brander te kunnen zetten zonder de schoorsteen helemaal af te sluiten. Vergelijk de constructie maar eens met een normale gaspit. De uitvoering van het bovenste blik is cruciaal voor het krijgen van een mooie, schone (niet gele) vlam. Helaas is het met een conservenblik heel moeilijk om dat goed te krijgen. Het resultaat bij deze brander is dan ook meestal een gele vlam, met als gevolg een zwart aangeslagen pan (groene zeep!).

4.4.2 Wat heb ik nodig om het brandertje te maken?

Voor een blikbrander heb je de volgende spullen nodig:

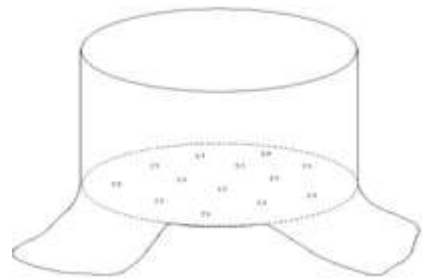
- 2 conservenblikken.
- 1 huishoudschaar.
- 1 blikopener.
- 1 spijker.
- 1 hamer.
- 1 blokje hout.
- 1 rond stuk hout dat in het blik past.
- 1 paar handschoenen

De handschoenen zijn niet absoluut nodig. De gereedschappen kun je natuurlijk met meerdere mensen delen.

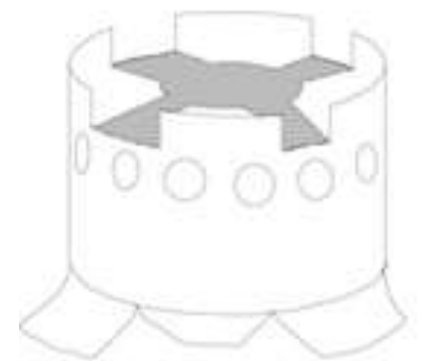
4.4.3 Hoe maak ik het brandertje?

Onderste blik

Haal de bodem met de blikopener uit het blik. In de bodem kun je met de spijker en de hamer (op het blokje hout) wat gaten slaan. Maak liever te weinig gaten dan teveel! Hoe meer dit blik straks walmt en rookt, hoe beter. Knip het blik in de lengterichting ongeveer 5 cm in vanaf de onderkant. Maak 6



Figuur 1: onderkant van het brandertje



Figuur 2: bovenkant van het brandertje

knippen. Van de 'lipjes' die zo ontstaan, vouw je de helft schuin naar buiten (dat worden de poten) en de andere helft helemaal naar binnen. Hierop komt het deksel met gaten te liggen. Klaar!

Bovenste blik

Haal de bodem uit het blik en knip beide kanten van het blik op dezelfde manier in als het onderste blik. Maak onder weer 6 lipjes en boven 4 of 6 lipjes. Let erop dat je lipjes boven redelijk netjes gelijk moeten zijn. Knip de bodem in stervorm zoals op de tekening te zien is. Knip de helft van de lipjes boven af op de helft van hun lengte (om en om, één wel knippen, één niet). Vouw de geknipte lipjes naar binnen. Hierop komt het stervormige deksel te liggen. Maak nu eerst veel gaten in de wanden van het blik, m.b.v. de hamer, de spijker en het ronde houtje. De gaten moeten zo dicht mogelijk bij de bovenkant van de brander komen. Vouw ten slotte de onderste lipjes om en om schuin naar buiten en schuin naar binnen. Deze constructie zorgt ervoor dat je het bovenste blik snel en stevig op het onderste kan zetten.

4.4.4 Hoe gebruik ik de blikbrander?

Vul het onderste blik zoveel mogelijk met kleine stukjes hout (1 tot 2 cm). Leg hier wat tondel op en steek het aan. Wacht tot dit flink brandt. Als het onderste blik goed warm is, vul het dan nog een keer bij met kleine stukjes droog hout. Het blik gaat nu walmen en roken.

Plaats nu het bovenste blik op het onderste blik en wacht. Als het goed is, gaat de vlam vanzelf aan. Als dat niet gebeurt, moet een lucifer voldoende zijn om de brander aan te steken. Koken maar!

Deze brander is vrij klein. Je kunt er net voor twee personen een kop thee op maken. Een hogere brander kan meer hout bevatten en doet het dus langer. Daarop kun je meer koken.

4.5 Stafinstructie: Maak een apenvuistje

4.5.1 Nodig

Per deelnemer aan deze opdracht is nodig:

- Een knikker.
- Een stuk koord.

4.5.2 Speluitleg

De deelnemers maken ieder een apenvuistje, wat je bijvoorbeeld kunt gebruiken als sleutelhanger.

Om zelf een apenvuistje als sierknoopje te maken, ga je als volgt te werk:

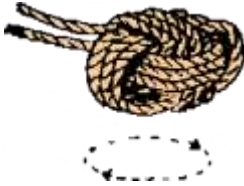
1. Maak drie slagen en leg ze netjes naast elkaar om je wijs- en middelvinger heen. Houd daarbij tussen je wijs- en middelvinger een beetje ruimte. Leg in die ruimte een knikker, zodat het apenvuistje een echt ronde vorm krijgt.



2. Leg drie slagen loodrecht op de eerste drie. Deze slagen kun je tussen je wijs- en middelvinger door leggen.



3. Haal de knoop nu voorzichtig van je vingers. Leg drie slagen door de twee lussen waar je vingers in hebben gezeten.



4. Stop nu eventueel tussen de losse windingen een verzwaring, zoals een kogeltje.
5. Trek nu voorzichtig slag voor slag aan om de knoop te fatsoeneren.



6. De twee uiteinden kun je als een [oogsplits](#) of met [takeling](#) aan elkaar verbinden.

5 Bijlage 2: Materiaal motivatiespel

5.1 (A)PL-kaartjes

<p>Je bent met je ploeg op hike. Na ongeveer een uur lopen, gooit één van je ploegleden zijn rugzak neer en weigert verder te lopen. Hij moet mee naar de volgende post die nog zeker een uur lopen is.</p>	<p>Op kamp heeft Piet nog niets gedaan in jouw ploeg. Zelfs water halen is teveel moeite voor hem. Na twee dagen beginnen je ploegleden te klagen. Hij moet vanavond de afwas doen.</p>
<p>Marieke is altijd heel stil. Je kunt niet goed hoogte van haar krijgen. Eigenlijk maak je je zorgen of ze het wel naar haar zin heeft. Probeer eens uit te vinden wat zij nu eigenlijk leuk vindt bij Scouting.</p>	<p>Tijdens de eerste opkomst na het kamp moeten de spullen opgeruimd worden. Karel is niet mee geweest op kamp en vindt het niet eerlijk dat hij nu ook hard moet werken. Probeer hem er toch bij te betrekken.</p>
<p>Eén van je ploegleden heeft besloten dat kaart en kompas te moeilijk is voor hem. Maar vandaag staan er toch kompastechnieken op het programma. Hoe betrek je ook dat ploeglid bij het programma?</p>	<p>Tijdens de hike loopt Janneke Jos al de hele tijd te treiteren. Jos is nogal opvliegend en loopt op een gegeven moment boos weg. Janneke vindt dat maar stom. Probeer Janneke haar excuses aan Jos te laten maken.</p>
<p>Eén van je ploegleden zit al zeker drie jaar bij de scouts. Eigenlijk heeft hij alles al wel eens gedaan. Hij verveelt zich tijdens de pionieropkomst. Jij moet voorkomen dat hij tijdens de opkomst gaat klieren.</p>	<p>Tijdens de LSW wil plotseling één van je ploegleden naar huis. Jij hebt tot nu toe niets bijzonders gemerkt, maar hij wil nu ineens zijn ouders bellen en opgehaald worden. Probeer uit te vinden wat er is.</p>

5.2 Ploeglidkaartjes

<p>Jij vindt je ploeg niet leuk. Eigenlijk zat je liever in een andere ploeg, maar dat mag niet van jouw leiding. Jouw PL vind je nog wel OK.</p>	<p>Jouw PL legt de dingen nooit goed uit. Daardoor kun je ook nooit goed meedoen. Je durft alleen niet rechtstreeks tegen je PL te vertellen wat je van haar vindt.</p>
<p>Je hebt het best naar je zin in de ploeg. Je hebt nu alleen geen zin om te praten. Eigenlijk wil je zo snel mogelijk van het gezeur af zijn.</p>	<p>De andere ploegleden worden altijd voorgetrokken en als je er dan wat van zegt, krijg je de wind van voren. Je kunt dus beter maar niets meer zeggen.</p>
<p>Op je vorige groep was alles veel leuker. Eigenlijk hebben ze hier niet goed begrepen wat Scouting is. Maar als je dat zegt, word je uitgelachen...</p>	<p>Volgens je vader is je PL een halve crimineel. Jij vindt hem wel aardig, maar je vader wil je eigenlijk liever in een andere ploeg hebben. Natuurlijk zeg je dat liever niet tegen de anderen.</p>
<p>Je snapt het programma niet en je vindt dat je PL het allemaal ook niet goed kan uitleggen. Het liefst ging je gewoon ergens in het bos spelen.</p>	<p>Volgens de dokter kun je er niets aan doen dat je af en toe zo bent. Het komt door verkeerd eten of doordat je je medicijnen niet genomen hebt. Wat zeuren ze nou eigenlijk?</p>
<p>Eigenlijk had jij de PL moeten zijn. Je kunt nog steeds niet geloven dat die eikel PL is geworden. Hij is echt een enorme prutser en naar jou luisteren, is er ook al niet bij.</p>	<p>Je hebt in je bed geplast, maar dat mag natuurlijk niemand weten. Daardoor heb je ook de hele nacht niet geslapen en je bent nu behoorlijk chagrijnig.</p>

6 Bijlage 3: De Scoutingkennistest

Deze eenvoudige test geeft een globaal beeld van je Scoutingkennis. Op basis van deze test kun je kijken waar je specialiteiten zitten en waar je zwakke punten zitten. Wanneer je ploeg alle resultaten van alle ploegleden naast elkaar legt, kun je zien dat je als ploeg in z'n geheel een aantal sterke en een aantal zwakke punten hebt. Of misschien scoor je als ploeg overal wel evenveel of even weinig. Het is goed om als ploeg te weten waar je sterke en je zwakke punten zitten. Je weet waar je in de voorbereiding voor de volgende RSW (regionale Scoutingwedstrijden) of LSW (landelijke Scoutingwedstrijden) aandacht aan moet besteden.

6.1 Uitleg

Geef elke bewering punten.

Geef:

- 2 punten wanneer de bewering helemaal op jou of jouw ploeg van toepassing is;
- 1 punt wanneer je wel wat weet over de techniek of activiteit die in de bewering voorkomt, maar er nog niet veel mee bezig bent geweest of het nog niet onder de knie hebt;
- 0 punten wanneer je een beetje over het onderwerp weet en er nog bijna nooit wat mee gedaan hebt.

6.2 Invulblad

No.	Bewering	Punt
1-A	Ik ben goed in het bouwen van pionierobjecten.	
1-B	Over de werking van het kompas hoef ik niet veel meer te leren.	
1-C	Ik weet veel over het stoken van verschillende vuren.	
2-A	Ik ken veel knopen en hun toepassingen.	
1-D	Een tent opzetten, is een makkie voor mij.	
1-E	Mijn ploegleden zijn veilig bij mij, want ik ben een ster in EHBO.	
3-A	Ik beheers veel sierknopen en kan touw splitsen.	
1-F	Ik ben erg creatief, ik knutsel veel met verf, klei, hout of andere materialen.	
1-G	Ik sport veel op Scouting, we spelen veel verschillende spelen.	
2-B	Kaartlezen gaat me gemakkelijk af.	
1-H	Ik herken veel bomen, planten en dieren wanneer ik in een bos of park wandel.	
2-C	Ik ben goed in koken, ook wanneer ik op houtvuur kook.	
2-F	Ik kan wel aardig een kampvuur leiden en sfeer maken tijdens een bonte avond.	
2-E	Ik ken mijn eigen omgeving goed; ik kan onbekenden wat vertellen over bezienswaardigheden en ze de weg wijzen in mijn dorp of stad.	
3-B	Tijdens hikes ben ik degene die de tocht-puzzels goed oplost.	
3-C	Hygiëne tijdens het koken vind ik belangrijk, ik let hier dan ook veel op.	
2-D	Het materiaal wat we gebruiken, is bij mij in goede handen, over materiaalonderhoud weet ik veel.	
2-G	Ik onthoud veel, dat komt me met spelletjes goed van pas.	
2-H	Ik ken veel sluiptechnieken en kan daarmee goed in de nabijheid van wild komen.	
3-E	De wet en belofte zijn voor mij niet zomaar een verzameling woorden, ik probeer bij de dingen die ik doe aan de wet en belofte te denken en ernaar te handelen.	
3-F	Ik ken veel kampvuur- en wandelliedjes, daarom zingen we veel in mijn ploeg.	
3-D	Tijdens het kamp houd ik de ploegtent en de ploegkeuken goed schoon en opgeruimd.	
3-G	Ik kan goed een spel leiden en ken dan ook veel spelregels.	
3-H	Ik weet veel over de zorg voor de natuur, bijvoorbeeld over nestkastjes bouwen, een bos opruimen of milieuvriendelijk kamperen.	

4-A	Ik kan wat vertellen over het onderhoud en de fabricage van touwen en katrollen.	
4-B	Recognografische, panorama-, horizon- en routeschetsen kennen geen geheimen voor mij.	
4-C	Ik weet veel over de werking en veiligheidseisen van het kooktoestel dat mijn ploeg gebruikt.	
4-D	Het verantwoord opslaan en inkopen van levensmiddelen tijdens een kamp is een karwei waar ik m'n hand niet voor omdraai.	
4-F	Toneelspel is geliefd bij ons in de ploeg, we besteden er vaak en veel aandacht aan.	
4-G	Tijdens kampen spelen we vaak verschillende nachtspele.	
4-H	Je weet in je woonomgeving een aantal plaatsen aan te wijzen waar 'bijzondere' of 'zeldzame' natuur te bewonderen is en kan daar wat over vertellen.	
4-E	We organiseren wel eens activiteiten voor ouderen, vluchtelingen, gehandicapten of andere bevolkingsgroepen die wel een steuntje in de rug kunnen gebruiken.	
5-F	Handwerken is iets waar je je aardig mee kunt redden. Zo naai je zelf de insignes op je Scoutfit blouse en kampvuurdeken.	
5-H	Tijdens kampen maken jullie wel eens natuurtochten.	
5-A	Werken met katrollen en spanners gaat me goed af.	
5-D	Ik weet waar ik rekening mee moet houden wanneer ik een tent opzet.	
5-B	Van oriënteren met sterren of natuursporen weet ik genoeg om een tocht te kunnen lopen met deze wijze van oriënteren.	
5-E	Met Koningsdag, Bevrijdingsdag of Dodenherdenking helpen we met het hijsen van de vlaggen en het dragen van kransen.	
5-G	We hebben met onze ploeg een kist waarin we eigen spelmateriaal bewaren.	
5-C	Wanneer ik kook, houd ik rekening met de 'schijf van vijf'.	
6-F	We doen in de ploeg wel eens wat met druktechnieken zoals linoleumsnede en zeefdruk.	
6-E	In de troep hebben we het wel eens gehad over hoe Scouting in andere landen gespeeld wordt.	
6-C	Een vuurtafel bouwen, is voor mij gesneden koek.	
6-D	De kampkeuken die we bouwen op zomerkamp is degelijk en praktisch.	
6-A	Bij de bouw van pionierobjecten houden we rekening met de veiligheid en met de natuur.	
6-B	Ik ken de vier kompasshandgrepen.	
6-G	Het vijfkamp is bij onze groep geen onbekend fenomeen.	
6-H	Tijdens Scoutingopkomsten houden we rekening met de natuur en ons milieu.	
7-H	We hebben het binnen de ploeg wel eens gehad over internationale milieuproblemen.	
7-A	Het bouwen en het bedwingen van een trappersbaan kunnen we goed in de ploeg.	
7-B	Het schatten en meten van afstanden gaat je makkelijk af, je kent de methodes.	
7-E	We praten in de ploeg wel eens over actuele zaken, zoals zinloos geweld, racisme of pesten. Ook denken we na over hoe we zulke dingen kunnen voorkomen.	
7-F	We gaan wel eens op excursie naar een tentoonstelling of museum.	
7-G	In de ploeg verzinnen we zelf ook wel eens een nieuw spel.	
7-C	Ik weet welke houtsoorten geschikt zijn voor het aanleggen van een vuur.	
7-D	Ik weet waar ik rekening mee moet houden bij het aanleggen van sanitaire voorzieningen op een zomerkamp, zoals een hudo.	

Achter het nummer van elke bewering staat een letter, tel de punten per letter bij elkaar op en vul dit in onder het kopje 'Totaal'. Het hoogste totaal geef je onder het kopje 'Rangorde' een 1, het op één na hoogste een 2, etc.

	1	2	3	4	5	6	7	Totaal	Rangorde
A: Hout en touw									
B: Kaart en kompas									
C: Koken en stoken									
D: Kamp en bivak									
E: Wet/belofte/samenleving									
F: Expressie									
G: Sport & Spel									
H: Natuur en milieu									

6.3 Uitslag

- Wanneer je 11-14 punten scoort bij een kennisgebied, ben je een held: je hebt waarschijnlijk specialistische kennis op dit gebied en er kan je weinig meer geleerd worden. Maar je kunt je kennis wel gebruiken om anderen wat te leren!
- Wanneer je minder dan 7 punten hebt in een kennisgebied, is dat een zwakke plek in je Scoutingkennis. Je kunt je richten op het ontwikkelen van je kennis op dit vlak. Vraag een leider of iemand van buitenaf om je erbij te helpen.
- Tussen de 7 en 10 punten: je hebt degelijke kennis van een onderwerp. Je zou je kunnen specialiseren in een facet van het onderwerp, iets wat je interesse heeft en wat ook anderen binnen je ploeg kan bekoren.

Vul je twee sterkste en je twee zwakste punten hieronder in.

Sterk	Zwak

7 Bijlage 4: Stellingenspel

7.1 Uitleg

De scouts zitten in een cirkel. In het midden van de cirkel liggen drie stapeltjes met kaarten waarop vragen, stellingen en probleemsituaties geschreven zijn. Deze drie stapeltjes vertegenwoordigen drie categorieën die belangrijke elementen van het ploegleven omvatten (NB: niet alle belangrijke elementen). Om de beurt pakken de scouts een kaartje en lezen ze de stelling op. Eerst geven ze hun eigen mening of oplossing voor de stelling of het probleem en daarna mag de rest reageren. Het cursusstaf lid functioneert als gespreksleider. De conclusie van iedere stelling, vraag of situatie wordt op een flap weergegeven. Met alle conclusies kan aan het einde een goed gemotiveerd antwoord worden gegeven op de vraag die in de categorie besloten is. De stellingen kunnen naar eigen inzicht aangepast of aangevuld worden door de cursusstaf.

7.2 Vragen, stellingen en probleemsituaties

Categorie: Wie draagt de verantwoordelijkheden in de ploeg?

- De PL is de baas van de ploeg en de andere ploegleden moeten dus naar hem of haar luisteren.
- Wanneer er iemand vaak gepest wordt, moet de leiding ingrijpen, niet de ploegleden.
- Bij jou in de ploeg heeft iedereen zijn of haar eigen rol. Het zijn altijd dezelfde scouts die de kampkeuken pionieren en altijd dezelfde scouts die koken.
- Hoe verdeel je de taken in je ploeg (bijvoorbeeld tijdens de kampopbouw)?
- De APL draagt alleen verantwoordelijkheid wanneer de PL afwezig is.

Categorie: Hoe zorg je ervoor dat iedereen het naar zijn of haar zin heeft?

- De meerderheid beslist.
- Soms is het goed om de ploeg te verdelen in meerdere groepen, zodat iedereen de activiteiten kan doen waar hij of zij zin in heeft.
- Een ploeglid is erg stil tijdens het zomerkamp, terwijl hij of zij normaal erg vrolijk is. Je doet niets, hij of zij moet zelf maar aangeven of er wat aan de hand is.
- Hoe kun je ervoor zorgen dat iedereen aan bod komt tijdens een ploegraad (vergadering met de ploeg)?
- Wat kun je doen om de teamspirit hoog te houden?
- Jullie houden direct op met keten als één ploeglid erg moe is en wil gaan slapen.

Categorie: Wat doe je met 'lastige' kinderen in je ploeg?

- Kinderen die het hele kamp last van heimwee hebben, kunnen voortaan maar beter thuisblijven.
- Tijdens de opkomsten trekken twee ploegleden de hele tijd met elkaar op. Het lijkt wel een ploegje binnen je ploeg. Doe je wat om dit te veranderen of wat doe je niet?
- Elke keer wanneer jouw ploeg corvee heeft, gaat altijd dezelfde eerder weg omdat hij of zij naar 'dansles' moet, de andere ploegleden vinden dit niet leuk, nu zitten zij met de rommel opgescheept. Wat doe je hieraan?
- Kinderen die vaak gepest worden, hebben dat aan zichzelf te danken, ze vragen er zelf om.
- In je ploeg zit een meisje dat altijd het hoogste woord heeft. Dit is erg irritant, want anderen komen zo niet aan bod. Doe je wat?

8 Bijlage 5: Tien programma-ideeën

Tien programma-ideeën:

1. Pionier met je ploeg een draaimolen.
2. Kook een primitieve maaltijd op een vuurtafel.
3. Zet een hike uit voor een andere ploeg.
4. Organiseer een middagexcursie met een boswachter.
5. Maak een spellencircuit voor de troep.
6. Maak met je ploeg een knopenbord.
7. Organiseer een geldinzamelactie voor een goed doel.
8. Organiseer een scoutszeskamp voor de troep.
9. Maak papier-maché koppen van Jungleboek-dieren.
10. Organiseer een EHBO-oefening.

9 Bijlage 6: Programmeerschema

9.1 Schema 1: voor de hele middag

Programma troep/ploeg: Datum:		Vorbereiding door:	
Tijd	Activiteit	Materialen/Kosten	Wie
Evaluatie:			

10 Bijlage 7: Materiaal beleidspel

10.1 Nodig

Per ploeg:

- Spelbord en uitleg van het spelbord ([klik hier](#) om het spelbord direct te downloaden).
- Kaartjes fase 1.
- Kaartjes fase 2.
- Kaartjes fase 3.
- Muntjes (tien per ploeglid).

10.2 Speluitleg

Dit spel bestaat uit vier fasen. Het wordt gespeeld in de ploeg, rond een bord dat de fasen van het spel aangeeft. In deze uitleg bestaat de ploeg uit vijf deelnemers.

Fase 1

De centrale vraag in deze fase is: wat houdt de scouts bezig? Op tafel liggen kaartjes met allerlei zaken die de scouts belangrijk zouden kunnen vinden. Bijvoorbeeld: vriendjes/vriendinnetjes, politiek, computerspelletjes, school, etc. In totaal zijn er twaalf verschillende kaartjes. Elk kaartje is in vijfvoud aanwezig (er zijn dus zestig kaartjes). Iedereen moet nu voor zichzelf de drie kaartjes kiezen, die volgens hem of haar het best bij de scouts van zijn troep passen. Na ongeveer vijf minuten kijkt de gespreksleider welke kaartjes gepakt zijn. Hij of zij laat iedereen uitleggen waarmee hij of zij juist voor deze kaartjes gekozen heeft.

Daarna wordt een ranglijst gemaakt. De drie kaartjes die het meest voorkomen, worden bewaard en worden op het vak op het spelbord gelegd dat hoort bij fase 1.

Fase 2

Opnieuw liggen er zestig kaartjes (twaalf verschillende en vijf per 'soort') op tafel. De centrale vraag is nu: wat is Scouting? Op de kaartjes staat bijvoorbeeld: kamperen of samenwerking, wet en belofte, Scoutfit, etc. Iedereen mag nu vier kaartjes kiezen. De rest verloopt net als in de vorige fase.

Fase 3

Op het spelbord liggen nu drie kaartjes uit fase 1 en vier kaartjes uit fase 2. De centrale vraag is nu: waarom komen de scouts naar Scouting? Iedereen probeert nu de kaartjes uit fase 1 te combineren met de kaartjes uit fase 2. Bijvoorbeeld: fase 1 gaf aan dat vrienden en vriendinnen belangrijk zijn. Fase 2 gaf aan dat Scouting ook samenwerken is. Dat hoort bij elkaar. Voor elke combinatie van kaartjes wordt bedacht wat dat voor het troep betekent.

Bijvoorbeeld:

- Fase 1: sport.
- Fase 2: kamperen.
- Mogelijke actie: meer weekendkampen organiseren.

Noteer op de kaartjes: de tekst van het kaartje uit fase 1, de tekst van het kaartje uit fase 2 en de actie die je verzonnen hebt. Eventueel kun je alle deelnemers zelf een set kaartjes laten bijhouden die ze mee kunnen nemen naar huis.

Al deze 'beleidspunten' worden genoteerd op kaartjes en op het bord gelegd.

Fase 4

Op tafel liggen vijftig muntjes. Iedereen krijgt daar tien muntjes van. Deze muntjes moeten over de beleidspunten van de vorige fase verdeeld worden. Als iedereen klaar is, kun je de muntjes per kaartje tellen. Noteer het aantal op het kaartje. Sorteert nu de kaartjes. Leg het kaartje met het grootste aantal muntjes boven, etc. Je kunt nu nog een tijdje praten over hoe je de punten op de eerste drie kaartjes wilt gaan uitvoeren.

10.3 Kaartjes voor fase 1

Kaartjes kopiëren op blauw papier. Even vaak kopiëren als er ploegleden zijn.

Vrienden/vriendinnen	Relaties
Toekomst, beroepskeuze	Familie
Natuur en milieu	Idolen
Wie ben ik?	Wat kan ik?
Sport	Computerspelen
Uitgaan	Zelfstandig worden

10.4 Kaartjes voor fase 2

Kaartjes kopiëren op rood papier. Even vaak kopiëren als er ploegleden zijn.

Scoutfit	Samenwerking
Zelf dingen ondernemen	Lekker buiten zijn
Ruimte en verantwoordelijkheid krijgen en nemen	Pionieren
Spelletjes	Wet en belofte
Gezellig	Je eigen grenzen verkennen
Zeilen	Leren

10.5 Kaartjes voor fase 3

Maak een ruime voorraad van deze kaartjes op wit papier (het liefst karton). Hierop kun je tijdens het spel de acties noteren die verzonnen worden aan de hand van de vorige fases.
