



Aan de hand van het volgende themaverhaal behandelen we de meerwaarde van het werken in thema met de scouts en de theoretische onderbouwing daarachter. Bij de scouts werken we niet met een vast themaverhaal zoals bij de welpen maar kan je voor een zomerkamp, weekendkamp, hike of opkomstactiviteiten prima werken met een zelfgekozen thema dat op dat moment aansluit bij de actualiteit of de belevingswereld van de scouts. In het voorbeeld thema hebben we gekozen voor een thema gebaseerd op het televisieprogramma Expeditie Robinson, waarin een verhaallijn is toegevoegd over de ontbossing in de regenwouden.

Radboud en Naomi sluipen samen met hun Krokodillenploeg door het regenwoud op het eiland van Expeditie Robinson. Ze zijn op zoek naar een overnachtingsplek. "Oh kijk eens", roept Marloes. "Dit is een mooie plaats met goede beschutting!" "Bah, ik heb helemaal geen zin om onder zo'n zeiltje te slapen, dan lopen er 's nachts allemaal spinnen over m'n slaapzak", zegt Tess. "Als we straks nu goed ons best doen bij de houthak estafette, dan kunnen we ook een tent verdienen, net als de Tijgers gisteren. Dan slapen we morgennacht beter", verzekert Zeger zijn ploeg. Maar net als Jesper bezig is het touw aan de boom te knopen klinkt er een enorm gekraak. Ze horen een ruwe stem luid roepen: "Timber!", en op een paar meter van hen valt opeens een boomtop vlak naast hen neer. Marloes roept luid: "Pas op!" en ze trekt haastig Mick naar zich toe. Dat is vast het werk van die illegale bossen slopers. "Ha, dat is handig", roept Jesper jolig. "Dan hebben we in ieder geval voldoende houtvoorraad voor de estafette van vanavond. Hakken maar!"

Het verhaal hierboven zou zomaar een thema voor een zomerkamp of weekendkamp van een scoutstroep in Nederland kunnen zijn. Of misschien een inleiding voor een groots smokkelspel. Een thema maakt een activiteit, zoals bijvoorbeeld een hike, net iets spannender of leuker. Scouts kunnen dan helemaal meeleven met het thema. Wat de Krokodillenploeg in het voorbeeld betreft worden ze extra fanatiek bij de activiteiten om hun doel te bereiken.

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 van vroeger en nu, met alle goede en slechte zaken die wij kennen. In werelden die aan de oppervlakte enorm verschillen van onze, fantastische werelden met prinses, draken en de zoektochten om het kwaad te overwinnen. Wanneer je iets verder kijkt, zie je de overeenkomsten tussen de wereld van bijvoorbeeld Bilbo in het verhaal van 'De Hobbit' en die van ons.

Beleven in thema...

... prikkelt de beleving

Scouts leren door te spelen en een thema geeft ze daarbij houvast. Het spelen in thema **prikkelt de belevingswereld** van scouts, zoals bij de Krokodillen. Die beleving helpt ze om moeilijke onderwerpen te begrijpen en een plaats te geven. Het verhaal in ons voorbeeld leert de scouts meer over het leven van de mensen in regenwouden en waar zij mee te maken krijgen, zoals bijvoorbeeld illegale houtkap. Fantasie en de belevingswereld stimuleert de ontwikkeling van scouts doordat ze 'losse' elementen aan elkaar knopen tot een min of meer samenhangend geheel.

Bilbo Balings (De Hobbit)

De avonturen van Bilbo Balings prikkelen de fantasie. De scouts 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

Scouts spelen niet meer in een vast thema zoals het Jungleboek thema van de welpen, maar per activiteit kan een passend thema gekozen worden om een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding aan te bieden. Hierbij is het belangrijk om thema's te kiezen die aansluiten bij de leefwereld van de scouts. Denk daarbij aan films, series, computerspellen. Ook een verhaal waarin verschillende kanten van relaties belicht worden, zoals vriendschap, liefde en conflicten **sluit aan bij hun leefwereld**.

Emma Heesters

Net als de scouts houdt Emma Heesters van film, muziek en spel en is altijd op zoek naar nieuwe uitdagingen. Laat iemand als Emma Heesters een spel of programma inleiden.

Naomi en Tess vinden het toch best behoorlijk spannend zo'n kamp in 'het regenwoud'. Marloes helpt ze vanuit haar rol als assistent-ploegleider om zich meer op hun gemak te voelen binnen de ploeg en vraagt of ze Mick willen helpen met iets te maken en bedenken wat hun als ploeg representeert. Bijvoorbeeld een vlag, aankleding van overnachtingsplek en coole handshake. Zeger neemt het voortouw als ploegleider en gaat samen met Jesper en Radboud op pad om hout te sprokkelen. Radboud loopt al snel één van de bomenslopers tegen het lijf en die is allesbehalve vriendelijk. Radboud rent terug naar de rest van de ploeg en roept iedereen bij elkaar. Dit is het begin van het avondspel!

... stimuleert het groepsgevoel

Tess heeft soms wat heimwee en vind niet altijd aansluiting bij haar mede scouts. Marloes voelt zich als APL verantwoordelijk en ziet wat Naomi en Tess nodig hebben. Doordat Tess samen met Naomi en Mick gaat werken aan de vlag voor de ploeg heeft ze afleiding en het **bevordert het groepsgevoel**. Door het versterken van het groepsgevoel wordt ook de samenwerking verbeterd.

Ronald Koeman

Ronald is als trainer een leider van zijn team, hij houdt rekening met ieder zijn kwaliteiten. Een leider of coach als figuur in een themaprogramma staat symbool voor een goede samenwerking en teamgevoel. Eén voor allen, allen voor één!

... ontwikkelt sociale inzichten

Door thema en spel worden bijvoorbeeld de belangrijkste **sociale inzichten**, zoals sociale vaardigheden en empathie ontwikkeld. 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 scouts dus alle voorwaarden voor goed sociaal contact. Wanneer je met scouts in thema werkt, zal de scout leren om zich beter in te leven in anderen.

Als avondspel kun je bijvoorbeeld een smokkelspel doen waarbij de scouts in twee groepen worden verdeeld. De ene groep moet ongezien het hout bij de bomenslopers vandaan halen, terwijl de andere groep het hout verdedigt. Als ze daarna de rollen omdraaien, snappen zij elkaar beter.

De Hartenkoningin (Alice in Wonderland)

De hartenkoningin lijkt rustig, maar houdt de boel goed in de gaten. Toont een scout ongewenst gedrag? Dan grijpt zij in! Samen met de scouts bespreekt zij 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 **herkenbaarheid** voor de scouts. Wanneer je het thema toepast kun je hier het lokaal of kampterrein op aanpassen. Geef elke ploeg een eigen thema naam, kleur of logo, of creëer zoals in het voorbeeld thema een plaats voor de eilandraad in Expeditie Robinson. Hierdoor voelen scouts zich meer **gemotiveerd en betrokken** bij de activiteiten.

Vincent van Gogh

Een bekende schilder of artiest staat symbool voor creativiteit. De scouts kunnen zich hierdoor laten inspireren om te komen tot een originele en herkenbare aankleding van het troeplokaal, de ploeghoek of het kampterrein.

De scouts hebben de eerste nachten overleefd op het eiland en zijn uit handen van de bomenslopers gebleven. De Krokodillenploeg zit bij de eilandraad en ineens zien ze een boswachter, Robin, en gevangengenomen bomensloper, Splinter, aan komen lopen.

Zeger is benieuwd hoe de bomensloper gevangen is en vraagt dit aan Robin. Zij vertelt in geuren en kleuren hoe ze eerder die avond Splinter uiteindelijk te pakken heeft gekregen. Terwijl Robin aan het vertellen is, zien de scouts hoe Splinter zich losworstelt. Ineens is hij los en rent snel het bos in.

“Oh nee”, roept Marloes! De scouts willen achter Splinter aan gaan, maar Robin houdt ze tegen: “Het is veel te gevaarlijk voor jullie om zomaar het bos in te gaan”. De scouts reageren hierop met stoere praat en zijn niet overtuigd. Uiteindelijk geeft Robin maar toe dat ze de bijl, waarmee Splinter zich heeft kunnen bevrijden uit het touw, expres had laten liggen omdat ze stiekem verliefd is geworden op hem.

... laat themafiguren rolmodel worden

Scout identificeren zich met de hoofdfiguren in het thema. 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 scouts ook. Wanneer Robin en Splinter een probleem hebben, weten zij dat ze de scouts om raad en hulp kunnen vragen. Bij het bedenken van de themafiguren sluit je aan bij de beleving van de scouts. Zorg voor een gevarieerde verdeling in karakter en geslacht van de themafiguren zodat alle scouts zich met een van de figuren kunnen identificeren. Bijvoorbeeld het toevoegen van een liefdesrelatie of conflict sluit aan bij de belevingswereld van de scouts.

Suske & Wiske

Suske en Wiske hebben ongeveer dezelfde leeftijd als de scouts. Ze hebben dezelfde mate van nieuwsgierigheid, leergierigheid en hang naar avontuur als de scouts. Scouts kunnen zich daarom makkelijk met hen identificeren.

Ze zijn betrouwbaar en stimuleren de scouts tot het sluiten van vriendschappen, thuis en over de hele wereld.

... geeft houvast bij het verwerken van gevoelens

Verhalen kunnen ook zorgen dat scouts **gevoelens verwerken, begrijpen en toepassen** na een oefensituatie. Je kunt op een speelse manier belangrijke levensthema's aan bod laten komen, zoals we bijvoorbeeld in het voorbeeld thema de verboden liefde aan bod laten komen. In dit themaverhaal krijgen de scouts te zien hoe ze om kunnen gaan met gevoelens zoals verliefdheid en conflicten. De scouts kunnen dat beeld opslaan en in de toekomst gebruiken in een vergelijkbare situatie. Jij kunt ze daarbij helpen door het fragment uit het verhaal opnieuw te vertellen naar aanleiding van een werkelijke situatie.

Enzo Knol

Deelt via zijn vlogs wat hem in het dagelijks leven bezighoudt en wat dat met hem doet. Dit helpt de scouts hun eigen emoties en gevoelens te herkennen en te verwerken.

Mick en Radboud komen enthousiast rennend terug op het kamperrein. "Wow, dat ging goed net! We waren de snelste ploeg bij de eindopdracht met waterspellen. Dat ging echt super goed in die kano samen. En Tess inzetten voor de paalopdracht was ook een goede zet. Zij bleef het langste staan waardoor wij meer tijd hadden", bespreken ze met elkaar.

Dan zien ze ineens Robin en Splinter op de kampvuurplek zitten. Robin komt hen tegemoet. "Verzamel snel alle scouts", zegt ze. "We hebben iets belangrijks te melden".

Als alle scouts zich in de kampvuurkuil hebben verzameld, vertelt Splinter dat hij is gestopt als bomensloper. Hij is nu in de leer bij Robin om ook boswachter te worden. "Jaha ik ga hem veel goede dingen leren", roept Robin enthousiast en geeft daarbij een vette knipoog naar de scouts. "Maar jullie hebben mij ook enorm geholpen. Ik wil graag Zeger en Marloes even naar voren. Jullie hebben net bij de eindopdracht goed samengewerkt en gezorgd dat iedereen veilig en op tijd over is gestoken. Jullie ploeg heeft daarmee het beste overleefd in het regenwoud op het eiland van Expeditie Robinson, jullie hebben voor de hele scoutsgroep een feestmaaltijd gewonnen". Zo vieren alle scouts die avond met een feestmaal het einde van een geslaagd Expeditie Robinson kamp. Op naar volgend jaar!

... creëert samenhang (rode draad)

Door gebruik te maken van themafiguren 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. Door in het thema toe te werken naar een doel, zoals in het voorbeeld thema het verdienen van meer luxe voor je ploeg en een feestmaaltijd aan het eind van het kamp, zijn de scouts meer gemotiveerd om mee te doen met de verschillende activiteiten. Een thema kan zoals in het voorbeeld gedurende een kamp afspelen, maar ook voor meerdere opkomsten, weekenden of een enkele opkomst gebruikt worden om de samenhang en betrokkenheid van de scouts te vergroten. Geen opkomst is zo hetzelfde en toch stappen de scouts elke keer weer in een herkenbare wereld.

Jeva Inek (Eva Jinek)

Deze presentatrice en journaliste gaat ze graag op onderzoek uit en praat zij onderwerpen aan elkaar. Zij weet daardoor goed verbanden te leggen en de rode draad in het programma te bewaken.

Drie jaar later zitten Zeger, Marloes, Radboud en Naomi 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 Radboud en Naomi zal het de eerste keer zijn dat zij met explorers op kamp gaan en voor Zeger en Marloes de laatste. Ze weten nog niet zo goed hoe ze het aan moeten pakken, daarom neemt Zeger, omdat hij meer ervaring heeft, de leiding. Hij vraagt elk van hen welk zomerkamp ze het best herinneren en waarom? Naomi weet het meteen: het Expeditie Robinson kamp met dat verhaal over die bomenslopers. “De kampvuurplaats waar de eilandraad werd gehouden leek precies zoals in het tv-programma en het afsluitende feestmaal was super vet! Ik had aan het begin van het kamp nooit verwacht dat wij er als beste ploeg uit zouden komen”, ratelt ze enthousiast. Radboud springt onverwacht op en roept: “Timber!” De anderen schrikken zich rot en schieten in de lach. Ja dat deed een van de leiding die dat kamp rond liep als Splinter de bomensloper dat kamp ook steeds. Het is alsof ze weer terug zijn op dát zomerkamp.

... creëert een blijvende herinnering (memoriesering)

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?

De spectaculaire afsluiting van het kamp staat de scouts ook nog levendig voor ogen. Ook een fysieke herinnering aan het kamp door middel van een badge, naambandje of overwinningschild voor de best presterende ploeg draagt bij aan het creëren van de blijvende herinnering.

... inspireert de leiding?

De leiding herhaald nu al voor de zoveelste keer het dierengeluidenspel en levend stratego. Kan het niet wat uitdagender en spannender?

Frank (Brawl Stars)

Deze Brawl Stars knokker is afgeleid van de mythische figuur Frankenstein. De scouts proberen deze knokker te verslaan en zonder door hem opgetild te worden de overkant van het speelveld te bereiken. Een scout kan er voor kiezen om Frank uit te dagen voor een duo showdown. Als de uitdager deze wint verdient hij een badge waarmee hij een vrije overtocht kan kopen. Dit geeft het al bekende spel Hollandse Leeuwen een nieuwe dimensie.

Het gebruik van een thema 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:

- Bekende spellen, zoals levend stratego, dierengeluidenspel en Weerwolven, zijn heel goed geschikt om aan te passen aan een thema of inspireren je tot het verzinnen van een heel nieuw spel. Een thema prikkelt de creativiteit van de leiding, waardoor er soms spontaan nieuwe regels en variaties ontstaan wanneer je een bestaand spel omvormt tot een spel die helemaal past binnen het gekozen thema.
- 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 scouts als een nieuwe activiteit gezien.
- 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 scouts enthousiast. Als je de themarol serieus neemt, zullen de scouts dit ook doen en meegaan in de beleving. Samen met Robin op zoek om iets te verzinnen om de Bomenslopers te verslaan, is een stuk uitdagender dan “we gaan het bos in om een spel te doen”.

- Met het werken in thema kan je als leiding helemaal losgaan in de uitwerking. Het is een middel om de kwaliteit van het thema naar een hoger niveau te tillen. De scouts zullen dit zien en de extra uitwerking waarderen.
- 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.
- Probeer waar mogelijk het opgaan in het thema te behouden tijdens de uitleg van het spel. Dus niet: “De leiding zal je tikken en minpunten geven.” maar “De spionnen ontmaskeren je locatie.”
- Het ombuigen van de naam van een bekende figuur tot een themanaam zoals in het voorbeeld van ‘Jeva Inek’ geeft een leuk en stimulerend effect. Voor de scouts is direct duidelijk welke persoon eigenlijk wordt bedoeld maar het geeft jou als leiding de ruimte deze figuur op je eigen wijze invulling te geven zonder dat er wordt verwacht dat je een perfecte imitatie doet.