

Methodieken en werkvormen

*Module Programma op kamp – Kwalificatie ‘Op kamp’ –
Kamperen en expeditie – “Handleiding voor de trainer”*



Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Beschrijving	4
3	Achtergrondinformatie	5
3.1	Kampprogramma voor scouts	5
3.1.1	Programma	5
3.1.2	Weekplanning	6
3.1.3	Dagplanning.....	7
3.1.4	Alternatieven.....	7
3.1.5	Jeugdparticipatie.....	8
3.1.6	Insignes op kamp.....	8
3.2	Programma op expeditie voor explorers	8
3.2.1	Programma	8
3.2.2	Weekplanning	9
3.2.3	Dagplanning.....	10
3.2.4	Alternatieven.....	10
3.2.5	Jeugdparticipatie.....	10
3.2.6	Insignes op kamp.....	11
3.3	Avond- en nachtspel.....	11
3.4	Code	12
3.4.1	Tradities	12
3.4.2	Aandacht of bezinning	12
3.5	Thema.....	14
3.5.1	Brainstorm kampthema	14
3.5.2	Themamateriaal op kamp.....	14
4	Kwalificatiekaart	16
5	Werkvormen	17
5.1	Thema voor scouts	17
5.2	Kampprogramma scouts	17
5.2.1	Kampprogramma	17
5.2.2	Avond- of nachtspel	18
5.3	Kampprogramma voor explorers	19
5.4	Code	19
5.4.1	Tradities	19
5.4.2	Kampaandacht.....	20
6	Draaiboek	21
6.1	Scouts.....	21
6.2	Explorers.....	22
7	Toetsing.....	23

1 Inleiding

De module *Programma op kamp (Kwalificatie 'Op kamp' – Kamperen en expeditie)* is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie 'Op kamp'. Deze module is dus gericht op kamperen met scouts en op expeditie gaan met explorers. De module is in eerste instantie geschreven voor trainers; dit komt met name naar voren in de methodieken. De achtergrond is zo geschreven dat deze voor een leidinggevende goed leesbaar is.

Voor elke leeftijdsgroep (bevers tot en met explorers) geldt een eigen kwalificatie 'Op kamp'. Er zijn veel overeenkomsten in de kwalificatie-eisen, maar de toepassing kan per leeftijdsgroep sterk verschillen. De kwalificatie-eisen gelden dus per leeftijdsgroep, maar worden op twee kwalificatiekaarten samengevat:

1. Een kwalificatiekaart 'Op kamp' – *Logeren en bivak* met betrekking tot de benodigde competenties om verantwoord met bevers of welpen op kamp in een blokhut te gaan.
2. Een kwalificatiekaart 'Op kamp' – *Kamperen en expeditie* met betrekking tot de benodigde competenties om verantwoord met scouts en explorers te kamperen in tenten.

Beide kwalificatiekaarten bestaan uit drie onderdelen:

1. Instapniveau: de instapeisen zijn de eisen waar je voorafgaand aan de kwalificatie aan moet voldoen.
2. Algemene competenties: de algemene competenties bestaat uit drie deelkwalificaties: 'Organisatie van een kamp', 'Programma op kamp' en 'Veiligheid en gezondheid op kamp'.
3. Aanvullende competenties: er zijn in totaal 24 aanvullende competenties, verdeeld over vier thema's: 'Organisatie van een kamp', 'Programma op kamp', 'Veiligheid en gezondheid op kamp' en 'Scoutingtechnieken'. Daarnaast is er een verplicht onderdeel voor waterwerk en een onderdeel voor scouts met een beperking. Iedereen dient voor de kwalificatie, afhankelijk van zijn leeftijdsgroep, te voldoen aan een vastgesteld aantal aanvullende competenties.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de drie genoemde onderdelen verder uitgewerkt. Hierin staat ook welke aanvullende competenties voor welke speltakken gelden. De kwalificatiekaarten en de toelichting zijn te downloaden van de site van Scouting Nederland.

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van de deelkwalificatie 'Programma op kamp – Kamperen en expeditie' voor scouts en explorers eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit door een toetsing worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor de drie onderdelen van de deelkwalificatie 'Programma op kamp – Kamperen en expeditie' achtergrondinformatie en voorbeelden van de werkvormen die je kunt gebruiken.

Deze module is samengesteld op basis van het *Scoutskompas*, de *Explorergids* en activiteitenbank, en op basis van trainingsmateriaal van Regio Fryslân, Scouting Overijssel, Scouting Rotterdam, Scouting Gelderland, Federatie Open Scoutisme (FOS - Vlaanderen) en Scouting Rhenova. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. Ook de trainers die meegewerkt hebben aan de ontwikkelweekenden en de trainers en de spelspecialisten die hebben meegelezen met het concept, willen we hiervoor bedanken. Ook dank aan de landelijke admiraliteit en de MPSE voor hun bijdrage.

2 Beschrijving

In deze module vind je voor de drie onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen. De drie onderdelen van deze deelkwalificatie zijn 'Kampprogramma', 'Thema' en 'Code'.

Het blok 'Kampprogramma' gaat over het programma op kamp. Denk hierbij aan de opbouw van een dag- en een weekprogramma, jeugdparticipatie, het gebruik van insignes en nadenken over alternatieve activiteiten. Vanwege de grote verschillen in aanpak zijn er verschillende modules voor scouts en explorers. Voor explorers kan die worden uitgebreid met de aanvullende competentie 'Kamporganisatie (voor explorers)'.

Het blok 'Thema' is vooral bedoeld voor scouts, al staat het explorerbegeleiding vrij om dit blok te volgen. Het is een inleidend blok, dat verder wordt uitgebreid met de aanvullende competentie 'Kampthema (voor scouts)'.

In het blok 'Code' wordt stilgestaan bij tradities en gewoontes op kamp en de kampaandacht of bezinning.

In deze module vind je de achtergrondinformatie die nodig is voor het geven van deze module. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 staat een draaiboek van deze module.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Kampprogramma voor scouts

3.1.1 Programma

Het programmeren voor het kamp heeft twee belangrijke kanten:

- Het kamp moet in het jaarprogramma worden geïntegreerd. Dit omdat het niet los te zien is van de andere activiteiten die er plaatsvinden in het seizoen. Op kamp gaan, is het hoogtepunt van het Scoutingjaar. Je werkt hier met je speltak naar toe; hoe ouder de speltak, hoe langer dit proces duurt. Bij de welpen en de scouts begin je een paar weken van te voren; met de explorers ben je vanaf het najaar al bezig met de komende expeditie.
- Het kampprogramma zelf. Door de langere tijdsduur kun je meer en andere dingen doen dan bij de wekelijkse opkomst: een nieuw of een uitgebreider thema, andere activiteiten, langere programmaonderdelen, etc.

Tijdens het programmeren van een kamp moet er rekening gehouden worden met een aantal zaken, die minder spelen tijdens gewone opkomsten. Je kunt hierbij denken aan:

- Een langere en grondige voorbereiding in vergelijking met een reguliere opkomst en een uitgebreider stappenplan met gedetailleerde voorbereidingen.
- Tijdsduur van je kamp (zomerkamp, weekendkamp).
- Een logische opbouw van het programma (complexe organisatie, langere tijdsduur, hulpmiddelen, thema).
- De samenhang tussen de verschillende dagen/dagdelen van het kamp. Dit kan onder andere met behulp van een thema.
- Zorg voor voldoende afwisseling bij het indelen van de week. Bijvoorbeeld door afwisseling in de activiteitengebieden.
- Activiteiten die bij de leeftijd horen (neem hierbij de doorlopende leerlijn in gedachten).
- Zorg voor een herkenbare dagindeling door regelmaat in het dagprogramma te brengen.
- Stop niet teveel in een dag.
- Momenten die extra aandacht vragen (het eerste etmaal, de zogenaamde 'inzinking' halverwege het kamp en de rustmomenten).
- Speciale activiteiten, zoals de kampopening en -sluiting, nachtspele, bijhouden van het logboek en een hike.
- Gebruik maken van een andere omgeving en andere hulpmiddelen op de kamplocatie.
- Het achter de hand hebben van een alternatief programma voor diverse weersomstandigheden.
- Grootte, samenstelling en ervaring van de groep.
- Gewenning van de jeugdleden van de thuissituatie naar de kampsituatie.

Houd ook rekening met zaken die speciaal zijn voor jouw speltak. Je gaat waarschijnlijk niet dezelfde activiteiten doen met een jongensgroep als met een gemengde groep of een meisjesgroep.

Centraal bij het programmeren van een kamp staat dat het kamp er voor de jeugdleden is. Natuurlijk telt het plezier van de leiding ook, maar ga geen activiteiten doen omdat je het zelf zo leuk vindt: het moet leuk zijn voor de jeugdleden en aansluiten bij hun belevingswereld. De doorlopende leerlijn kan hier een goede leidraad voor zijn.

Begin met het opstellen van een voorlopig kampprogramma. Voor een kampprogramma heb je de mogelijkheden om activiteiten te kiezen waarvoor je op je opkomsten geen tijd hebt of waarvoor je de middelen niet hebt. In je programma moet voldoende afwisseling zitten.

Afwisseling in de punten hieronder:

- Doe- en denkactiviteiten; rustig en druk; langdurig en kortdurend.
- Activiteiten voor de ploeg of de hele troep.
- De keuze van activiteitengebieden.
- Activiteiten op en buiten het kampterrein.

Als je rekening houdt met de punten hierboven is je programma evenwichtig opgesteld en biedt het de jeugdleden voldoende rustmomenten.

Het is belangrijk om tijdens het kamp de vaste onderdelen zoveel mogelijk op een vast tijdstip te doen. Denk hierbij aan opstaan, eten, corvee, etc. Dit zorgt voor rust en duidelijkheid bij de jeugdleden.

3.1.2 Weekplanning

Belangrijke aspecten voor de opbouw van een kampprogramma:

- De duur van het kamp: gaat de groep een paar dagen weg of een hele week? Een weekendkamp, een kamp met Hemelvaart of een zomerkamp kent een andere dynamiek. Hierbij moet je rekening houden met de doorlopende leerlijn en de richtlijnen voor jouw speltak. Scouts organiseren een stand kamp in Nederland
- De eerste kampdag: een dag waarop de jeugdleden heel veel nieuwe indrukken opdoen (nieuwe omgeving, andere slaappleats, etc.) en dit vergt veel energie. Zorg dus voor rust in je programma.
- Halverwege het kamp: na een paar dagen begint de vermoeidheid toe te slaan. Er komen ruzietjes, irritaties en heimwee kan de kop op steken. Zorg ervoor dat je niet te zware activiteiten gaat doen op deze dag(en).
- De laatste dag is weer een verandering; enerzijds terug naar ouders en broertjes en zusjes, anderzijds afscheid nemen van vriendjes en een heel ander dagritme. Zorg ervoor dat je het kamp goed afsluit met elkaar.

Een weekplanning is een planning waarin staat wat je per dagdeel gaat doen. Begin met het opstellen van een lijst met je vaste zaken:

- Opbouw.
- Afbraak.
- Heen- en terugreis (wanneer dit onderdeel is van het programma).
- Hike.
- Rituelen, ceremoniën en tradities.

Daarna vul je dat aan met de programma's die je dit kamp gaat doen.

Een voorbeeld van een weekplanning voor een stand kamp voor scouts vind je hieronder.

Dag	Ochtend	Middag	Avond
Zaterdag	Verzamelen bij de blokhut en vertrek naar locatie.	Fietsen naar kampterrein.	Opbouw tenten, themaopening en terreinverkenning.
Zondag	Kampopbouw en keuken pionieren.	Etalagetocht in dorp met bezoek aan museum.	Sluip-avondspel.
Maandag	Wereldspelen met spelletjes uit allerlei verschillende landen.	Hike.	Hike met primitieve overnachting.

Dinsdag	Terug naar kampterrein.	Creatieve activiteit in thema.	Rustig kampvuur (aandacht).
Woensdag	Uitslapen en individuele instructies voor insignes.	Zwemmen.	Ren-avondspel.
Donderdag	Dagje uit.	Dagje uit.	Dropping.
Vrijdag	Foto-opdrachtenspel in bos.	Programma georganiseerd door de scouts die gaan overvliegen.	Kampvuur met bonte avond, thema-afsluiting.
Zaterdag	Afbreken.	Terug fietsen.	Afsluitend etentje met alleen leiding.

3.1.3 Dagplanning

In je dagplanning geef je in detail weer wat je op een dag doet. Begin ook hier met de vaste zaken:

- Opstaan.
- Dagopening.
- Lunch.
- Koken.
- Naar bed.

Vul daarna de rest van de tijd in met andere activiteiten. Zet hier ook bij wie er verantwoordelijk is voor de activiteit.

Een voorbeeld van een dagplanning voor scouts vind je hieronder

Tijd	Programma	Wie is verantwoordelijk?
07.30	Opstaan en aankleden.	Ploeg (controle door leiding).
08.30	Ontbijten en afwas.	Ploeg.
09.15	Dagopening. Thema-introductie van de dag.	Leiding.
09.20	Ochtendactiviteit.	Leiding.
12.15	Lunch en afwas.	Ploeg.
13.30	Middagactiviteit.	Leiding.
17.00	Start koken.	Ploeg kookt. Leiding als vraagbaak en voor persoonlijke gesprekjes.
18.00	Avondeten.	Ploeg, leiding verdelen over de ploegen.
18.30	Afwas.	Ploeg.
20.00	Avondactiviteit.	Leiding.
21.30	Iets te drinken.	Leiding.
21.40	Dagevaluatie met troepraad.	Teamleider.
22.00	Jeugdleden naar bed.	Leiding.

3.1.4 Alternatieven

Wees je ervan bewust dat niet alles zo gaat zoals je het een half jaar van te voren hebt bedacht. De route van de stripkaart door het dorp is voor werkzaamheden afgesloten en opengebrouwen, het regent een groot deel van de week en alles wordt klam, het is zo warm dat de jeugdleden een beetje rondhangen overdag, door de droogte mag er geen kampvuur gestookt worden en kun je niet

primitief koken. Dit zijn slechts enkele van de vele voorbeelden waar je je plan aan moet aanpassen. Zorg ervoor dat je zo veel mogelijk gecontroleerd hebt vooraf. Bedenk ook een slecht-weer-programma en een reserveprogramma, anders moet je dat op het laatste moment nog doen en dan is er vaak geen tijd meer om het goed te doen.

3.1.5 Jeugdparticipatie

De scouts hebben zelf ook een stem in hoe hun kamp eruit ziet en dus houd je bij het plannen van je kamp rekening met hun wensen. Daarnaast betrek je de oudste scouts bij het organiseren van de programmaonderdelen. Als er een leuk idee ontstaat, zorg er dan voor dat de voorbereiding gezamenlijk gebeurt. Het idee is dat je er samen met de scouts iets moois van maakt. Sta open voor alle ideeën, al lijkt het op het eerste gezicht niet realiseerbaar. Vaak zijn er gezamenlijk allerlei oplossingen te bedenken om een plan toch uit te voeren.

Een troepraad is een goed hulpmiddel van jeugdparticipatie in de praktijk. Alle (assistent-)ploegleiders en één of meer leidinggevendenden vormen samen de troepraad. Een troepraad kan meedenken over de locatie van het zomerkamp, het thema en het kampprogramma. In de aanvullende competenties wordt hier in het blok 'Werken met ploegen (voor scouts)' uitgebreid bij stilgestaan.

3.1.6 Insignes op kamp

Een kamp is erg geschikt om bij scouts een aantal challenges uit te voeren. Dit geldt zowel voor de basisfase en de verdiepfingsfase. Bij sommige challenges kan het jeugdlid een bijdrage leveren aan een al bestaand programmaonderdeel, bijvoorbeeld houthakken voor een kampvuur of koken op gas. Dit zijn taken die tijdens een kamp bijna vanzelf naar voren komen en dan kun je daar meteen een toetsmoment aan vastmaken.

Andere onderdelen zijn geschikt om tijdens het programma te toetsen, zoals het lopen van een hike, een nachttocht op de sterren of een kampvuursketch.

Voor de eisen in specialisatiefase is het iets minder gemakkelijk, maar een Vuurmeester of een Kampeerder kunnen tijdens het kamp heel goed laten zien wat ze kunnen. De troep heeft daar alleen maar voordeel van. Het initiatief hiervoor moet meer van het jeugdlid komen, omdat hij of zij individueel met het eigen insigne bezig is. Hier komt de jeugdparticipatie weer om de hoek kijken.

3.2 Programma op expeditie voor explorers

3.2.1 Programma

De expeditie is een proces van een jaar. Vanaf de evaluatie van de vorige expeditie begin je met de brainstorm. Via de voorbereiding en de expeditie zelf eindig je weer met de evaluatie.

Dit hele proces doe je samen met de afdeling. In de aanvullende module 'Kamporganisatie (voor explorers)' wordt uitgebreid stilgestaan hoe je dit proces samen met de jeugdleden doorloopt. Wanneer een training exclusief voor explorers wordt georganiseerd, kan die module worden geïntegreerd in deze module.

In de *Explorergids* vind je vanaf pagina 73 een heel artikel over hoe je de expeditie voor kunt bereiden en welke verschillende typen expeditie er zijn.

Het blijkt een uitdaging te zijn om een gevarieerd, maar realistisch en betaalbaar programma op te stellen. Veel tijd en energie gaan naar de keuze van het terrein en de reis, in veel gevallen komt er van het programma minder terecht. Bij een trektocht is het reizen een deel van je programma: hoe zorg je dat dit tóch een gevarieerd programma wordt (met alle acht de activiteitengebieden erin)?

Het programmeren voor de expeditie heeft een aantal belangrijke aspecten:

- De expeditie is een belangrijke rode draad door het jaarprogramma. Het is de bekroning van een Scoutingseizoen, waar je al vanaf de herfst mee bezig bent. Deze tijdspanne heb je ook nodig om de explorers er goed bij te betrekken. Datum prikken, brainstormen, keuze van het land en het terrein, keuze van het programma, voorbereidingsweekend, financiële acties; allemaal elementen die gedurende het jaar langskomen en daardoor van invloed zijn op de andere activiteiten die er plaatsvinden in het seizoen.
- Het programma van de expeditie zelf. Doordat je tijdens de expeditie meer tijd hebt dan tijdens een opkomst of een weekendkamp, ga je verder weg en doe je andere activiteiten.
 - Het voorbereiden van de expeditie kost veel meer tijd dan een gewone opkomst of een weekendkamp. Ook plan je op een andere manier: in een weekend maak je een gedetailleerd dagprogramma. Voor de hike tijdens de expeditie kan dat veel globaler.
 - De lengte van het kamp en het moment van het jaar zijn van grote invloed op het programma (weekendkamp versus expeditie, zomer versus winter).
 - Activiteiten die bij de leeftijd horen (neem de doorlopende leerlijn hierbij in gedachten).
- Maak gebruik van de omgeving en de hulpmiddelen van het kampeerterrein. Vraag de beheerder of de kampstaf naar ideeën. Zij weten immers precies hoe ver het fietsen is naar die brouwerij, of het museum op maandag open is of hoe je de berghut het beste kunt boeken.
- Wanneer je een trektocht hebt gepland, is een alternatief programma voor slecht weer niet gemakkelijk. Maar bereid je erop voor dat het niet elke zomer mooi weer is en wat doe je dan? Betrek de explorers er altijd bij als je als begeleiding vindt dat het programma omgegooid moet worden.
- Grootte, samenstelling en ervaring van de afdeling heeft grote invloed op de expeditie. Bedenk van tevoren wat de beperkingen zijn en hoe je daar een oplossing voor kunt bedenken. De explorers zien dat vaak pas veel te laat aankomen.
- Thuis gelden heel andere regels dan op kamp, het zal voor de explorers wennen zijn om uit het thuisritme te komen en zich volledig in het kamp te storten (evenzeer zullen de meesten thuis weer moeten resocialiseren, want bij Scouting is het toch net wat vrijer).
- Houd ook rekening met zaken die speciaal zijn voor jouw afdeling. Je gaat waarschijnlijk niet dezelfde activiteiten doen met een jongensgroep als met een gemengde groep of een meisjesgroep.

Bij het programmeren van een expeditie of een weekendkamp staat dat het kamp voor én door jeugdleden is.

3.2.2 Weekplanning

Tijdens explorerkampen is het een uitdaging om alle activiteitengebieden aan bod te laten komen. Het is daarom goed om een weekplanning te maken en te controleren of je een gevarieerd en afwisselend programma op hebt gesteld. Houd met het opstellen van een weekprogramma rekening met de diversiteit van het programma en voorkom dat een trektocht alleen maar lopen of fietsen wordt. Bouw een rustpost in bij een kasteeltje, een mooie kerk of een leuk museum, dat je samen bezoekt. Ook een monument kan aanleiding zijn om eens stil te staan bij de lokale geschiedenis. Waarom staan er in de Ardennen veel meer standbeelden ter herinnering van de oorlog van 1914-1918 dan ter herinnering aan de Tweede Wereldoorlog? Hoe oud waren die soldaten? Waarom zijn het eigenlijk alleen maar jongens? Daar weet jij natuurlijk het antwoord op, maar het kan de explorers wel aan het denken zetten.

Het doel van een expeditie in het buitenland is het verbreden van je horizon. Niet alleen door het doen van uitdagende activiteiten. Dit kan ook betekenen: contact met een lokale Scoutinggroep, op zoek

naar de plaatselijke cultuur, leer een andere taal, geniet van ander eten, etc.

Een voorbeeld van een weekplanning van een sterkkamp voor explorers vind je hieronder.

Dag	Activiteit
Zaterdag	Heenreis.
Zondag	Verkenning kampterrein, bezoek aan dorpje, voorbereiden hike en lokale activiteiten.
Maandag	Hike met bezoek aan een kasteel. Overnachten bij de boer.
Dinsdag	Hike.
Woensdag	Rustige dag: ovens bouwen en primitief koken.
Donderdag	Dagje grote stad met iets cultureels.
Vrijdag	Actieve dag (kanoën, abseilen).
Zaterdag	Activiteiten op het terrein (bijvoorbeeld een kamp-T-shirt verven met gebruik van planten) en 's avonds afsluitende maaltijd (uit eten).
Zondag	Terug naar huis.

3.2.3 Dagplanning

Daar waar een weekendkamp een herkenbare dagindeling heeft, is het van groot belang om ook tijdens een expeditie regelmaat in het dagprogramma te brengen. Sta op een 'vaste' tijd op, plan eetmomenten gezamenlijk (ook tijdens een trektocht of hike).

Een goed moment voor een dagevaluatie (zeker wanneer je tijdens de hike elkaar een hele dag niet gezien hebt) is een gezamenlijk koffiemoment na het avondeten. Dat is een natuurlijk rustmoment, dat je kunt gebruiken om van elkaar te horen wat iedereen gedaan heeft en de plannen voor de volgende dag te bespreken: wat ga je doen, wat ga je eten, wie gaat er boodschappen doen, etc.

Wanneer je de grote lijn van het programma op papier hebt staan, kun je dit soort vragen ter plekke fijner afstemmen.

3.2.4 Alternatieven

Wees je ervan bewust dat niet alles zo gaat zoals je het een half jaar van te voren hebt bedacht. Het kasteeltje waar je heen bent gelopen, is precies op de dag dat jullie langskomen dicht. Het heeft de weken ervoor zo hard geregend, dat kanoën in de Ardennen echt niet lukt. Of het regent tijdens de expeditie zo lang dat de kanotocht in Zweden letterlijk in het water valt.

Een explorerafdeling is hierin veel flexibeler dan een troep scouts. Geef het 'probleem' terug aan de afdeling en laat hen erover meedenken. Laat hen de uitdaging ervan inzien en maak er het beste van. Jouw rol als begeleider is dan extra belangrijk: zorg dat de sfeer goed blijft en zorg dat je elke gelegenheid tot het inwinnen van informatie benut hebt, zodat je alternatieven voor handen hebt. Je kunt je alternatieven aandragen, zodat de afdeling een keuze kan maken tussen de hele dag lopen in de regen óf een stukje met de bus en naar de hypermarché.

3.2.5 Jeugdparticipatie

Als de expeditie volgens de richtlijnen uit de spelvisie is georganiseerd, dan zit het wel goed met de jeugdparticipatie. Het centrale idee van explorers is zelf doen en leren organiseren. Dus de explorers kiezen de datum van de expeditie, de explorers kiezen het land of de locatie, de explorers beheren het geld, de explorers plannen de reis, etc.

De expeditie wordt zoveel mogelijk georganiseerd door de explorers zelf en de begeleiding is vraagbaak, motivator en stimulator. Gun ze de kans om fouten te maken en ervan te leren.

3.2.6 Insignes op kamp

De expeditie kan voor een aantal mensen een onderdeel zijn van een insigne. Omdat de insignes erg persoonlijk zijn, kan dat ook variëren: het lopen van een hike van 50 kilometer in 3 dagen, abseilen van een echte berg of het initiatief nemen bij de organisatie van de expeditie, Tijdens de expeditie kun je ook werken aan een award. De Europe Award ligt natuurlijk erg voor de hand, maar de expeditie biedt ook kansen voor de Nature Award of de Development Award.

3.3 Avond- en nachtspel

Wat is het verschil tussen een avondspel en een nachtspel? Een avondspel is een 'gewoon' spel met duisternis als extra component; bij een nachtspel is bangmakerij de hoofdcomponent.

Nachtspelen zijn spelen die waarheidsgetrouw zijn en in het donker gespeeld worden. Om de beleving kracht bij te zetten, kun je denken aan de volgende elementen:

- De jeugdleden worden uit bed gehaald (omdat er iemand (van de leiding) ontvoerd is).
- De leiding of oudere scouts (stamleden, explorers) maken angstaanjagende geluiden, hebben witte gezichten of hebben lakens om.
- De politie speelt het spel mee om het echt te laten lijken.

Realiseer je van te voren wat je losmaakt bij jeugdleden als je op kamp een nachtspel houdt. Nadelen van een heftig nachtspel:

- De jeugdleden worden uit hun nachtrust gehaald of gehouden.
- Ook de beleving van jeugdleden kan heftiger zijn in het donker. Door over-acteren van de leiding worden de jeugdleden zodanig opgepept dat ze met hun emoties geen raad meer weten.
- Het kost achteraf heel veel moeite om de jeugdleden ervan te overtuigen dat het maar spel was. Logisch, want alles was in het werk gesteld om het zo realistisch mogelijk te doen lijken.
- Het vertrouwen dat de jeugdleden in de leiding hebben, raakt beschadigd. Ze voelen zich bedonderd. Leiding is namelijk de vertrouwde en zekere factor op kamp.
- Door de opgepepte emoties kunnen de jeugdleden nauwelijks meer in slaap komen. Neem na het spel genoeg tijd om iedereen rustig bij te laten komen, voordat de jeugdleden weer naar bed gaan.

Ook bij nachtspelen staat het uitgangspunt dat het kamp er voor de jeugdleden is centraal. Het moet leuk zijn voor de jeugdleden en aansluiten bij hun belevingswereld. Je maakt een nachtspel niet omdat jij het als leidinggevende zo leuk en gaaf vindt. Het hoeft allemaal niet zo extreem om het voor de jeugdleden al heel spannend te maken. Voor veel scouts en explorers is het al heel eng om écht in je eentje in het donkere bos te zijn.

Waarom moet een goed avondspel voldoen?

- Actie: er moet minstens wat actie in zitten om een avondspel te mogen heten.
- Plezier: natuurlijk moet het voor iedereen leuk zijn, dat is niet anders dan bij een gewoon programma.
- Leuke omgeving: de omgeving speelt een grote rol bij dit type programma. Kies dus óf voor de juiste omgeving voor je spel, óf pas je spel aan je omgeving aan.
- In het donker speelbaar: de mogelijkheden veranderen nogal als je in het donker speelt. Afstanden zijn moeilijker in te schatten (afgooien), hardlopen door een donker bos is niet erg gemakkelijk, het is gemakkelijk om je oriëntatie kwijt te raken, kleuren zijn niet goed te onderscheiden, etc.

- Veiligheid: verschillende risico's zijn groter, zoals struikelen in het donker, takken over het hoofd zien en onderkoeling.

3.4 Code

3.4.1 Tradities

Scouting is een vereniging met veel tradities en gewoontes. Sommige elementen gebruiken we veelvuldig (Scoutfit, openen en sluiten). Ook op kamp zijn er vaak veel vaste gewoontes, die per groep verschillen: het maken van een kampkrant, een kamptotem, het roepen van een yell bij het kampvuur.

Tradities zijn waardevol en geven een groep of speltak een eigen identiteit. Maar het kan natuurlijk geen kwaad om die traditie eens tegen het licht te houden. Kijk dus elk kamp weer naar je tradities: bewaar de goede elementen en buig de minder sterke elementen om naar iets goeds.

De wereld verandert en wat we 50 of 10 jaar geleden deden, kan tegenwoordig wel als ouderwets worden beschouwd. Het uniform is Scoutfit geworden; ontgroenen en kampdoop zijn maatschappelijk gezien niet wenselijk meer. Scouting Nederland keurt ontgroenen en kampdoop af (bekijk de module *Veiligheid en gezondheid op kamp (Kwalificatie 'Op kamp' – Kamperen en expeditie)* voor meer informatie). Besluit jouw speltak om (tegen het advies in) toch te ontgroenen, stel jezelf dan de volgende vragen:

- Als de jeugdleden dit bij jou zouden doen, zou je dat dan leuk vinden?
- Vinden de ouders het goed dat dit met hun zoon of dochter wordt gedaan?

Wanneer de beide vragen met 'ja' beantwoord kunnen worden, ga je niet zo gemakkelijk een grens over en blijft de activiteit leuk voor iedereen. In de *Explorergids* kun je hier meer over lezen.

3.4.2 Aandacht of bezinning

Veel mensen associëren de woorden 'aandacht' en 'bezinning' met een geloof of kerk; een activiteit, waar niet iedereen voor open staat. Een kerkdienst of viering is niet de enige manier om een aandacht of bezinning te houden, juist bij Scouting kun je dit soort thema's op een creatieve en uitdagende manier aanbieden en er een waardevolle activiteit van maken. Ook een activiteit rondom pesten of samenwerken kan een hele goede en zinvolle aandacht zijn.

Als je eens goed kijkt naar de jeugdleden van je groep, zal je zien dat ze met heel veel dingen ' bezig zijn'. Onderwerpen als vriendschap, ruzie, eerlijkheid, vertrouwen, echtscheiding, geloof, natuur en milieu, etc. Grofweg alle dingen die je ook in de gewone sprookjes tegenkomt.

Kampaandacht is een moment(en) tijdens een kamp waarop er stilgestaan wordt bij een bepaald onderwerp of een bepaalde gebeurtenis. Dat kan zijn in de vorm van een spel, een goed gesprek tijdens een kampvuur of misschien een samenwerkingsopdracht? Blijft de aandacht beperkt tot een vast moment of zit het door het hele kamp heen? (Hoe ga je met de jongeren en de materialen om; hoe gaat de leiding met elkaar om?)

Ieder kamp kent wel een rustig moment. Een moment waarop je niet aan het rennen en stoeien bent, een sta-eens-even-stil-moment, een moment waarop je toekomt aan andere dingen dan die je tijdens je normale opkomsten kunt doen. Soms zullen rustige momenten spontaan optreden, bijvoorbeeld tijdens het rusten, en kun je met een groepje hierover wat kletsen. Er is natuurlijk niets op tegen om zoiets in je programma op te nemen. Het kamp biedt namelijk een goede mogelijkheid om deze extra waarde in te bouwen.

Waarom een kampaandacht?

- Om stil te staan bij een onderwerp dat speelt bij de jeugdleden (verliefdheid, onzekerheid, seksualiteit).
- Om stil te staan bij een onderwerp dat leeft in de maatschappij (discriminatie, global warming, onverdraagzaamheid).
- Om een onderwerp aan te snijden dat speelt binnen de speltak (pesten, taalgebruik, rolpatronen).
- Om het gewoon eens te kunnen hebben over de grotere dingen die de jeugdleden bezig houden.

Waar haal je informatie vandaan?

- Sagen en legendes.
- Spelenboeken (bijvoorbeeld samenwerkingsspelen) wanneer je de jeugdleden het belang van samenwerken in wilt laten zien.
- Websites over samenwerken, pesten, intimiteit, geloof en respect.

Ideeën

- Zinloos geweld.
- Armoede in de wereld.
- Waarom is Joep vandaag met de leiding naar de kerk?
- Discriminatie.
- 4 en 5 mei.
- Het draait niet altijd om winnen (spel zonder winnaar, of bijvoorbeeld een spel waarbij samenwerking belangrijker is dan winnen).

Hoe pak je het aan?

- Speel in op de belevingswereld van de scouts.
- Houd rekening met de kenmerken van de groep.
- Durf eens iets nieuws te proberen.
- Kies het juiste moment op de dag en houd rekening met de lengte van het programmaonderdeel.
- Zorg voor voldoende rust, een veilige omgeving en goede voorbereiding.
- Wissel af (discussie met spelvorm of andere activiteit).
- Laat de jeugdleden zelf aan de slag gaan en laat ze zelf zaken ontdekken.
- Zorg voor een goede afronding/nabespreking van het onderdeel, laat daarbij vooral de scouts aan het woord.

Uitvoeringsvormen

- Door spelen (bijvoorbeeld samenwerkingsspelen).
- Rollenspelen.
- Verhalen vertellen/voorlezen of verhalen uitbeelden.
- Zingen.
- Muurkrant/collages maken.
- Meditatie (gewoon eens een kwartier lang luisteren naar alle geluiden die je hoort in het bos).

Het organiseren van een kampaandacht vinden explorers zelf erg moeilijk. Misschien kun jij als begeleider dan aan dit blokje programma bijdragen tijdens een kamp. Ook kun je ervoor kiezen om samen met een aantal explorers een aandacht te bedenken. Als ze een paar goede voorbeelden

hebben gezien, kunnen ze het vast ook zelf. Voor het slagen van een aandacht is het wel belangrijk dat iedereen serieus meedoet, dus zul je als begeleiding wel moeten zorgen voor een rustige sfeer en de organisatoren van een aandacht hierbij moeten ondersteunen.

3.5 Thema

Voor scouts is het thema een belangrijk onderdeel van het kampprogramma. Voor explorers is dit van minder belang, al is het voor explorers ook leuk om een weekendkamp in thema te doen. Bij scouts kan een goed thema een kamp een grote meerwaarde geven. Jij herinnert je waarschijnlijk ook nog dat ene zomerkamp met dat leuke thema.

Als je in een bepaald thema wilt gaan spelen, probeer dan ook een accommodatie of kampplaats te vinden die past in het thema. Als er voorkeur is voor een bepaalde omgeving, kijk dan of je er met een bepaald thema bij kunt aansluiten. Kijk ook of een thema wel voldoende mogelijkheden biedt. Het gaat er daarbij niet alleen om dat jij als leider er activiteiten bij kunt verzinnen, maar vooral of de jeugdleden er hun fantasie in kwijt kunnen en dat het bij hun leeftijd en ontwikkeling past.

Een thema loopt als een rode draad door het kampprogramma heen. Gebruik het thema om nieuwe activiteiten te bedenken. Ook mogelijke activiteiten in de buurt kun je gebruiken binnen je thema.

Een thema kan op verschillende manieren gebruikt worden tijdens een kamp. Je kunt het bijvoorbeeld gebruiken als kapstok, maar ook als verdieping. Ga maar eens een week echt leven als indiaan. Ook voor het kamp kun je al het een en ander voorbereiden in opkomsten. Zorg er wel voor dat een thema spannend blijft gedurende een week.

Tot slot een aandachtspunt voor trainers: de filosofie van Scouting is 'learning by doing'. De beste manier om het gebruik van een kampthema te promoten, is door er één te gebruiken. Laat als trainersteam zelf zien wat je kunt doen met thema en aankleding, thema en icebreaker, thema en eten!

3.5.1 *Brainstorm kampthema*

Er zijn verschillende manieren om tot een kampthema te komen. Je kunt denken aan:

- Internet (Scoutpedia, groepswebsites, etc.).
- Gebeurtenissen uit de geschiedenis (denk ook aan groepsarchief).
- Televisieprogramma's.
- Ideeën van jeugdleden.
- Sprookjes.
- Omgeving.
- Fantasie (prikkel de creativiteit).


Meer informatie hierover kun je vinden in de module van deelkwalificatie 5: Activiteitenwensen spelideeën. Houd er rekening mee dat het verhaal een langere tijd duurt. Het thema moet spannend blijven tijdens het kamp.

3.5.2 *Themamateriaal op kamp*

Om het thema sprekend te maken voor de jeugdleden, is de aankleding heel erg belangrijk.

Denk bijvoorbeeld aan:

- Uitnodiging.
- Kampboekje.
- Voorbereiding in opkomst.

- 
- Programma in thema (hike, avondspel).
 - Aankleding van je locatie/lokalen.
 - Themakleding en schmink.
 - Eten in thema.
 - Logo in thema.

4 Kwalificatiekaart

Deelkwalificatie: Programma op kamp

- In staat zijn om samen met het leidingteam een evenwichtig programma te maken waarin de spelvisie duidelijk herkenbaar is en alle activiteitengebieden aan bod komen.
- Jeugdleden, afhankelijk van de leeftijdsgroep, kunnen betrekken bij het programma en daarmee de zelfstandigheid en zelfredzaamheid van de jeugdleden bevorderen.
- In staat zijn om de meerwaarde aan te geven van een thema, rituelen, ceremoniën en tradities.

Kampprogramma

- H Het goede voorbeeld geven in het omgaan met de natuurlijke omgeving en dit ook aan jeugdleden kunnen overdragen.
- H Zichzelf bewust zijn van het effect van kamperen op de omgeving.
- V In staat zijn om een uitdagend en gevarieerd kampprogramma geschikt voor de leeftijdsgroep te kunnen maken op basis van de activiteitengebieden.
- V In staat zijn gebruik te maken van mogelijkheden die insignes en awards bieden voor het kampprogramma.
- V Een week- en dagprogramma kunnen opstellen, rekening houdend met spanningsboog en rustmomenten.
- V In kunnen spelen op veranderende omstandigheden met een alternatief programma.
- V In staat zijn om jeugdleden inbreng te geven in het programma afgestemd op de leeftijdsgroep.

Code

- V In staat zijn om rituelen, ceremoniën en tradities toe te passen in het kampprogramma.
- K Een moment van bezinning kunnen inbouwen in het kamp.

Thema

- K Kunnen verwerken van een thema in het kamp (*alleen scouts*).

5 Werkvormen

5.1 Thema voor scouts

Uitwisseling thema (30 minuten)

Uitleg:

De eerste stap is een korte uitwisseling in een kringgesprek (20 minuten).

Daarna bedenken de deelnemers in kleinere groepjes een origineel thema (10 minuten).

Noot:

Dit is een kort blok, aangezien er in de aanvullende competenties een groter blok over thema zit. Dit kan eventueel gecombineerd worden.

5.2 Kampprogramma scouts

5.2.1 Kampprogramma

Maken kampprogramma (1,5 uur)

Uitleg:

Na een uitwisseling krijgen de deelnemers de opdracht om in subgroepjes een kampprogramma uit te werken en te presenteren.

Introductie (15 minuten):

Hoe doet iedereen het?

- Trek je elk jaar hetzelfde programma uit de kast en boek je hetzelfde kampterrein? Of verzin je steeds iets anders?
- Betrek je jeugdleden bij het vaststellen van het programma en hoe/wanneer?
- Spanningsboog in een kamp (eerste, vierde en laatste dag).
- Thema (wel of niet, voor- en nadelen, hoe kom je eraan, wat is geschikt voor de leeftijdsgroep?).
- Binnenland/buitenland (richtlijn Scouting Nederland: scouts in Nederland, explorers in buitenland, wel in Europa).
- Ieder jaar dezelfde zomerweek/-periode of ieder jaar anders?

Opdracht: Kampprogramma samenstellen (45 minuten):

Indien nodig in subgroepen verdelen van ongeveer 3 tot 4 personen. Vanuit de volgende uitgangspunten maken ze een eigen zomerkampprogramma (ongeveer per dagdeel) en één dag werken ze van uur tot uur uit (om kamproutine te bepalen: opstaan, corvee, eten, etc.).

Presentatie op flip-over.

Uitgangspunten: scoutskamp met 24 scouts en 4 leiding in Nederland met ploegtenten en gepioneerde keukens. Jeugdleden fietsen vanaf de eigen woonplaats naar het kampterrein. Locatie en thema zijn vrij te kiezen. Keuze voor jongens, meisjes of gemengd in overleg.

Presentatie (15 minuten):

Presentatie aan elkaar en reageren op elkaar (als discussieleider doorvragen).

Nabespreking (15 minuten):

Bespreek de programma's en laat in ieder geval de volgende punten aan bod komen:

- Taakverdeling leiding (kookstaf, vervoer, tijdens kamp), ook rust voor leiding?
- Hoe ziet een gemiddelde dag eruit? Hoe laat opstaan? Is de tijd rond maaltijden voldoende? Hoe gaat het corvee? Is er een inspectie?
- Doen jullie een ontgroening?
- Competitie in het kamp (gevaar dat het omslaat van motiverend naar sfeerverpestend)?
- Afstemming programmaonderdelen: hoogtepunten, rustmomenten, doe-het-zelfmomenten, rekening houden met de vierde dag, nachtactiviteiten, goede afsluiting (ook van thema?), rekening houden met het uithoudingsvermogen van de jeugdleden.
- Ouderavond: wel/niet, zo ja wanneer?
- Inkleding thema's.
- Omgeving kampterrein benut in programma?

5.2.2 Avond- of nachtspel

Nieuw avondspel (30 minuten)

Uitleg:

De deelnemers gaan in een subgroepje een geheel nieuw avondspel bedenken

Voorbeeld:

Pak een basis idee	(Lingo)
Geef het een renfactor	(Letters halen op verschillende plekken)
Geef een moeilijkheidsgraad aan de renfactor	(Lettervreeters)
Geef het spel een denk-/groepsfactor	(Woord vormen)
Geef ze een extra doel	(Bal uit bak halen)
Zorg voor de zichtbaarheidsfactor	(Grote ballen en mega Lingo-kaart)
Zorg voor de haalbaarheid van de winfactor	(Lingo!)

Loop het spel door vanuit je deelnemers

- Hoeveel kunnen ze bij elkaar rennen?
- Is de moeilijkheidsgraad niet te groot?
- Is de denkfactor motiverend genoeg?
- Is de doelfactor voldoende keren haalbaar?
- Is de winfactor voor alle groepen even groot?
- Is het mogelijk om tijdens het spel aanpassingen te doen?

Opdracht:

Bedenk met een groepje van 3 tot 4 personen een origineel en nieuw avondspel, waarbij je de randvoorwaarden zelf mag bepalen:

- Hoeveel deelnemers?
- Soort omgeving.
- Tijdstip.
- Soort deelnemers (leeftijd, conditie, motivatie).
- Thema.

Nabespreking:

Presenteer het spel in 1 minuut aan de andere groepjes.

5.3 Kampprogramma voor explorers

Uitwisseling kampideeën (60 minuten)

Uitleg:

Uitwisselen ideeën, om te voorkomen dat de expeditie een herhaling van zetten wordt.

- Wat voor type expeditie hebben jullie (staand kamp, sterkamp, trektocht).
- Waar ben je heen geweest, wat is je plan voor komend jaar? Hoe kom je aan adressen?
- Hoe ga je erheen?
- Wat zijn de voor- en nadelen van een kant-en-klaar-kamp zoals een Nationale Jamboree?

In een training exclusief voor explorers kan dit blok worden gecombineerd met het blok 'Kamporganisatie'.

5.4 Code

5.4.1 Tradities

Veiling (45 minuten)

Uitleg:

Het doel van deze methodiek is het uitwisselen van ceremoniën en tradities tussen de deelnemers van één speltak. Deze methodiek wordt voor beide speltakken gebruikt, maar omdat de meerwaarde van een uitwisseling tussen leiding van dezelfde speltak groot is, wordt de methodiek voor bevers en welpen apart gegeven.

Theorie:

- Vaststellen wat de meerwaarde is van ceremoniën en tradities en bedenken waaraan een goede traditie of ceremonie voldoet.
- Door middel van een groepsgesprek bepalen welke activiteiten, gewoontes en gebruiken specifiek zijn voor jouw speltak. Hoe zijn deze tradities ontstaan?

Opdracht:

Wat is jouw leukste of mooiste activiteit, gewoonte of gebruik? Zet je activiteit op een flap. Schrijf het kort op of maak een tekening.

Presentatie en stemming:

Iedereen geeft een korte presentatie van zijn of haar programma of activiteit.

Iedereen mag stemmen: 3 punten voor het beste idee, 2 punten voor het op één na beste idee en 1 punt voor het op 2 na beste idee. Je mag uiteraard niet op jezelf stemmen.

Nabespreking:

Stemmen worden achteraf geteld en vervolgens wordt de winnaar bekend gemaakt.



5.4.2 *Kampaandacht*

Maken kampaandacht (30 minuten)

Uitleg:

De deelnemers gaan actief aan de slag met het maken van een aandacht.

Opdracht:

Bedenk in groepjes van 3 of 4 personen een originele kampaandacht van ongeveer een half uur, waarbij wordt stilgestaan bij een onderwerp dat je speelt in je speltak of een maatschappelijk onderwerp. Voor de theorie, zie paragraaf 3.4.2.

6 Draaiboek

6.1 Scouts

Tijd	Wat doe je en hoe	Waarom	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/-sheet.
0.05	Thema.	Uitleggen wat de meerwaarde van een thema is.	Probeer een écht origineel thema te bedenken.	
0.35	Kampprogramma.	Opstellen van een gevarieerd en uitdagend programma.	Week- en dagopbouw, insignes, alternatieven.	
2.05	Pauze.			Koffie, thee, suiker, koekjes.
2.20	Avondspel.	Een leuk en origineel spel bedenken.	Laten aansluiten bij thema uit eerste blok.	
2.50	Code: <ul style="list-style-type: none"> • 5 minuten: uitleg veiling. • 10 min.: iedereen zet zijn meest leuke programma op een flap met uitleg. • 15 min.: iedereen houdt een korte presentatie over zijn haar idee. • 10 min.: stemmen, stemmen tellen en uitslag. • 5 min.: nabespreken 	Wat is de meerwaarde van traditie en hoe gebruik je dat op een goede manier?	Het moet leuk blijven voor de jeugdleden.	<ul style="list-style-type: none"> • Flap-over vellen. • Stiften. • Stembriefjes of een andere vorm van stemmen, bijvoorbeeld: iedereen krijgt zes pepernoten om te verdelen over de diverse ideeën.
3.35	Aandacht.	Bedenken van een zinvolle en leuke aandacht.	Nadruk leggen op dat een aandacht niet saai hoeft te zijn.	
4.05	Toetsing.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben.		Toets.
4.20	Afsluiting.	Afronden en vragen beantwoorden.		Deelcertificaten.

6.2 Explorers

Tijd	Wat doe je en hoe	Waarom	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap/-sheet.
0.05	Kampprogramma.			
	(optie blok 'Kamporganisatie', 60 minuten).	Sluit hier op zich goed bij aan.		
1.05 (2.05)	Pauze.			Koffie, thee, suiker, koekjes.
1.20 (2.20)	Code: <ul style="list-style-type: none"> • 5 minuten: uitleg veiling. • 10 min.: iedereen zet zijn meest leuke programma op een flap met uitleg. • 15 min.: iedereen houdt een korte presentatie over zijn haar idee. • 10 min.: stemmen, stemmen tellen en uitslag. • 5 min.: nabespreken 	Wat is de meerwaarde van traditie en hoe gebruik je dat op een goede manier.	Het moet leuk blijven voor de jeugdleden.	<ul style="list-style-type: none"> • Flap-over vellen. • Stiften. • Stembriefjes of een andere vorm van stemmen, bijvoorbeeld: iedereen krijgt zes pepernoten om te verdelen over de diverse ideeën.
2.05 (3.05)	Kampaandacht.	Bedenken van een zinvolle en leuke aandacht.	Nadruk leggen op dat een aandacht niet saai hoeft te zijn.	
2.35	Toetsing.	Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben.		Toets.
2.50 (3.50)	Afsluiting.	Afronden en vragen beantwoorden.		Deelcertificaten.

7 Toetsing

Tijdens de module is het hele programma van een kamp aan bod gekomen. Deze toetsing is bedoeld om vast te stellen of een deelnemer voldoet aan de competenties voor deze deelkwalificatie. De toetsing vindt individueel plaats en niet in subgroepjes, omdat het dan niet aan te tonen is dat iedereen de competenties bezit.

Opdracht voor de deelnemer:

Beschrijf in hoofdlijnen een weekprogramma van een zomerkamp/expeditie van jouw speltak en houd hierbij rekening met de volgende punten:

- Alle activiteitengebieden komen aan bod.
- Er wordt aangegeven wat de inbreng van de jeugdleden is.
- Je maakt gebruik van de omgeving
- Er is bij de scouts aandacht voor het thema.
- Er is aandacht voor ceremoniën en tradities.

Werk één van de volgende onderdelen gedetailleerd uit:

- Dagprogramma: beschrijf een dagprogramma, waarbij de vaste momenten van een dag een duidelijke plaats krijgen.
- Kampaandacht.
- Avond- of nachtspel.
- Werken met insignes op kamp.
- Jeugdparticipatie.
- Kampthema (scouts).