

Toelichting op de kwalificatiekaarten 'Op kamp'
Scouting Academy

Versie 2.4



Scouting

Inhoudsopgave

1	Samenvatting	3
1.1	Leeswijzer	3
1.2	Toelichting op de kwalificatiekaart.....	3
1.1.1	Instapniveau	3
1.1.2	Algemene competenties.....	4
1.1.3	Aanvullende competenties	4
1.3	Roverscouts.....	4
2	Toelichting op de competenties	5
2.1	Instapniveau	5
2.2	Algemene competenties	5
2.2.1	Organisatie van een kamp.....	5
2.2.2	Programma op kamp	6
2.2.3	Veiligheid en gezondheid op kamp.....	7
2.3	Aanvullende competenties	8
2.3.1	Organisatie van een kamp.....	10
2.3.2	Programma op kamp	11
2.3.3	Veiligheid en gezondheid op kamp.....	12
2.3.4	Scoutingtechnieken	13
3	Toetsing , kwalificatie en registratie	17
3.1	Toetsing competenties	17
3.2	Speltakverhuizers	17
3.3	Vormgeven van een overstap.....	18
3.4	Kwalificatie en registratie.....	18

1 Samenvatting

1.1 Leeswijzer

Deze toelichting is vooral geschreven voor praktijkbegeleiders, zodat zij leidinggevend kunnen begeleiden in het ontwikkelen van competenties om verantwoord op kamp (lees: logeerp partij, bivak, kamp of expeditie) te gaan. Verder is deze toelichting geschikt voor iedereen die met de kwalificatiekaarten 'Op kamp' aan de slag wil gaan. Het is handig om bij het lezen van deze toelichting de kwalificatiekaarten bij de hand te houden.

In dit eerste hoofdstuk wordt uitgelegd voor wie de kwalificatiekaarten 'Op kamp' bedoeld zijn en hoe je de kaarten kunt gebruiken.

In het tweede hoofdstuk zijn alle competenties van de kwalificatiekaarten 'Op kamp' verder uitgewerkt. In het derde hoofdstuk staat informatie over toetsing, kwalificatie en registratie. Daarbij staan ook enkele handreikingen hoe om te gaan met speltakverhuizers en er is een aantal mogelijkheden beschreven om de bij de kwalificatiekaarten behorende competenties te ontwikkelen.

1.2 Toelichting op de kwalificatiekaart

Voor de (bege)leiding van elke leeftijdsgroep (bevers tot en met roverscouts) geldt een eigen kampkwalificatie. Er zijn veel overeenkomsten in de teksten van de kwalificatie-eisen, maar de toepassing kan per leeftijdsgroep sterk verschillen. Het belangrijkste verschil daarbij is het soort kamp (overnachten in een gebouw of in tenten, een staand of rondtrekkend kamp) en de uitwerking van de doorlopende leerlijn, zoals toenemende zelfstandigheid bij oudere leeftijdsgroepen.

De kwalificatie-eisen gelden dus per leeftijdsgroep, maar worden voor (bege)leiders en adviseurs op drie verschillende kwalificatiekaarten samengevat:

1. Kwalificatiekaart 'Op kamp' – Logeren en bivak met betrekking tot de benodigde competenties om als leidinggevende verantwoord met bevers of welpen op kamp te gaan.
2. Kwalificatiekaart 'Op kamp' – Kamperen en expeditie met betrekking tot de benodigde competenties om als (bege)leider of adviseur verantwoord met scouts, explorers of roverscouts op kamp te gaan.
3. Kwalificatiekaart 'Op kamp' – Roverscouts met betrekking tot de benodigde competenties om als roverscouts zelf of als coaches van de roverscouts met een stam op kamp te gaan.

De kwalificatiekaarten 'Op kamp' – Logeren en bivak, 'Op kamp' – Kamperen en expeditie en 'Op Kamp' - Roverscouts bestaan elk uit drie onderdelen:

1. Instapniveau.
2. Algemene competenties.
3. Aanvullende competenties.

1.1.1 Instapniveau

Het instapniveau bestaat uit een aantal basiscompetenties en enige ervaring waarover je vooraf al dient te beschikken om je de specifieke kampcompetenties op een goede manier eigen te kunnen maken. De genoemde competenties bij het instapniveau zijn dus een cruciaal onderdeel van de kampkwalificatie. Het is daarom niet mogelijk om alleen door het volgen van trainingen, zonder concrete praktijkervaring of specifieke kennis van het leeftijdseigene, een kampkwalificatie te verwerven. In paragraaf 2.1 wordt het instapniveau beschreven.

1.1.2 Algemene competenties

De algemene competenties bestaan uit drie verplichte delen:

1. Organisatie van een kamp.
2. Programma op kamp.
3. Veiligheid en gezondheid op kamp.

De omschrijving van de algemene competenties is voor alle drie de kwalificatiekaarten in hoofdlijnen hetzelfde. Maar de genoemde competenties verschillen in toepassing, door de aard van het kamp (in een gebouw of in een tent) en door de leeftijdsgroep waarvoor de kwalificatie geldt (leeftijdseigene, spelaanbod). Voor elke leeftijdsgroep dienen alle genoemde competenties verworven te zijn. In paragraaf 2.2. worden de algemene competenties beschreven.

1.1.3 Aanvullende competenties

Naast de competenties uit het instapniveau en de algemene competenties dien je voor het verkrijgen van een kampkwalificatie jezelf ook nog te bekwamen in enkele aanvullende competenties, verdiepingen genoemd. Uit hoeveel en welk soort verdiepingen je een keuze kunt maken, verschilt per leeftijdsgroep. In paragraaf 2.3 zijn de aanvullende competenties beschreven.

1.3 Roverscouts

Bij elke speltak die op kamp gaat, dient iemand met een kwalificatie 'Op kamp' tijdens het kamp aanwezig te zijn. De roverscouts zijn hierop geen uitzondering.

Bij roverscouts is er echter helemaal geen sprake meer van directe begeleiding, maar van advies en ondersteuning op afstand. De adviseur gaat in veel gevallen helemaal niet mee op kamp. Daarom zijn er voor roverscouts twee opties:

1. Voor de adviseur is er de kwalificatiekaart 'Op kamp' – Kamperen en expeditie.
2. Voor coaches en de roverscouts zelf is er de kwalificatiekaart 'Op kamp' – Roverscouts.

Een adviseur is betrokken bij de voorbereiding van het kamp. Om op een goede manier de stam van advies te kunnen voorzien ten aanzien van de voorbereidingen, het programma en de veiligheid op kamp, is het gewenst dat een adviseur in het bezit is van de kwalificatie 'Op kamp' – Kamperen en expeditie.

Omdat de adviseur in de meeste gevallen zelf niet aanwezig is tijdens het kamp, is er een aparte, vereenvoudigde versie voor roverscouts en coaches. Deze versie is voldoende voor het organisatorische deel en wat je nodig hebt op kamp zelf. De focus ligt dan ook op het zelf beheersen van kennis, vaardigheden en houdingsaspecten om verantwoord op kamp te kunnen gaan met de eigen speltak en niet zozeer op het kunnen (bege)leiden van jeugdleden tijdens een kamp.

Voor de roverscouts die in het bezit zijn van de kwalificatie 'Op kamp' – Roverscouts wordt de dan ook gemakkelijker om die om te zetten naar een kwalificatie 'Op kamp' – Logeren en bivak voor bevers en welpen of een kwalificatie 'Op kamp' – Kamperen en expeditie voor scouts en explorers. In paragraaf 3.2 staat meer informatie over de mogelijkheden die dit roverscouts bij het overstappen naar een leidinggevende functie biedt.

2 Toelichting op de competenties

2.1 Instapniveau

Het is belangrijk dat je over een aantal basiscompetenties beschikt, voordat je aan de slag kunt gaan met het verwerven van competenties om op een goede manier op kamp te kunnen gaan. Zo moet je in staat zijn voor of met de jeugdleden een goed kampprogramma samen te stellen, maar je moet ook goed op de hoogte zijn van de leeftijdskenmerken van de groep waar je mee werkt. Dat betekent dat de deelnemer de volgende deelkwalificaties voorafgaand aan de start van het kwalificatieproces afgerond moet hebben:

- Spelvisie en spelaanbod.
- Leeftijdseigen kenmerken van jouw leeftijdsgroep.
- Programmeren.
- Presenteren en uitleggen van activiteiten.

Deze basiscompetenties maken deel uit van de kwalificatie voor leidinggevendenden, waarvoor al trainingsmodules zijn ontwikkeld. Beschik je al over deze deelkwalificaties, bijvoorbeeld doordat je al gekwalificeerd leidinggevende bent, dan hoeft je deze competenties uiteraard niet opnieuw te verwerven of aan te tonen. Voor roverscouts bestaat geen basiskwalificatie, daarom is aan het blok 'Kampprogramma' een extra competentie toegevoegd over de programmeercyclus.

Daarnaast is het van belang dat je ongeveer weet wat er op jou als kamp(bege)leider af kan komen tijdens een kamp. Daarom is het een vereiste dat je minimaal een aantal nachten als (bege)leider met een kamp hebt meegedraaid:

- Voor bevers: minimaal twee logeerpartijen van minimaal één nacht.
- Voor welpen, scouts en explorers: minimaal één (zomer)kamp met minimaal vier aaneengesloten overnachtingen als (bege)leider (let op: dit is dus niet hetzelfde als tweemaal twee weekenden van twee overnachtingen).
- Voor roverscouts: ten minste één (zomer)kamp als roverscout met minstens vier overnachtingen.

2.2 Algemene competenties

De algemene competenties bestaan uit drie deelkwalificaties, die alle drie behaald moeten worden:

- Organisatie van een kamp.
- Programma op kamp.
- Veiligheid en gezondheid op kamp.

Voor het ontwikkelen van de competenties die behoren bij de drie deelkwalificaties, zijn trainingsmodules gemaakt die je in je eigen of in een andere regio kunt volgen. Je kunt eventueel ook met je praktijkbegeleider uit de groep bespreken welke andere mogelijkheden er zijn om deze competenties te ontwikkelen. Beschik je al over deze competenties en kun je dat aantonen, dan hoeft je die natuurlijk niet meer opnieuw te leren.

Van explorerbegeleiding en adviseurs roverscouts wordt daarbij niet alleen verwacht dat zij de algemene competenties zelf beheersen, maar vooral ook dat ze in staat zijn deze competenties in te zetten bij de begeleiding van jongeren in hun speltak. Voor roverscouts zelf geldt daarbij vooral dat zij in staat zijn deze competenties in te zetten in de samenwerking met hun mederoverscouts.

Hierna vind je een toelichting op de algemene competenties.

2.2.1 Organisatie van een kamp

Bij deze deelkwalificatie draait het om de voorbereiding van een kamp, het verschil tussen een kamp en de wekelijkse opkomsten en de meerwaarde van een (zomer)kamp.

Je voldoet aan de competenties van de deelkwalificatie 'Organisatie van een kamp' wanneer je:

- In staat bent om aan te geven waarom je op kamp gaat en kunt uitleggen wat de veranderende omstandigheden zijn tussen een kamp en de wekelijkse opkomsten.
- In staat bent om een kamp te plannen en te organiseren.
- In staat bent om de financiën rondom een kamp te organiseren.

Deze deelkwalificatie bestaat uit vier blokken: 'Visie', 'Planning & organisatie', 'Financiën' en 'Ouders'.

Het blok 'Visie' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Waarom steken we als vereniging zoveel energie in een zomerkamp?
- Wat zijn de verschillen tussen een kamp en een gewone opkomst?
- Wat voor extra verantwoordelijkheden komen er kijken bij de organisatie van een kamp?
- Hoe geef je een kamp een Scoutinguitstraling (met name voor explorers en roverscouts)?
- Wat voor verschillende typen kamp heb je?

Het blok 'Planning & organisatie' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Wat voor type kamp ga ik organiseren en wat zijn de verschillen tussen de diverse types?
- Waar vind ik een accommodatie of kampeerterrein?
- Aan welke eisen moet een accommodatie of kampeerterrein voldoen?
- Welke stappen moet ik zetten om een kamp te organiseren?
- Wanneer doe ik wat?
- Hoe zit het met materiaal?
- Wat is het effect op de speltak wanneer je naar een door externen georganiseerd (buitenlands) kamp gaat (met name voor explorers en roverscouts)?

Het blok 'Financiën' geeft antwoord op de volgende vraag:

- Hoe maak ik een begroting en hoe zorg ik dat ik binnen de begroting blijf? Hierbij is een praktijkopdracht in veel gevallen de beste manier om aan te tonen dat je op een verantwoorde manier met het budget omgaat en er geen grote tekorten ontstaan tijdens je kamp.

Het blok 'Ouders' geeft antwoord op de volgende vragen (niet voor roverscouts):

- Hoe betrek ik ouders bij het kamp?
- Welke informatie heb ik van ouders nodig en welke informatie geef ik en wanneer?
- Hoe stel ik een goede paklijst voor de deelnemers op?

2.2.2 *Programma op kamp*

Bij deze deelkwalificatie draait het om een gevarieerd kampprogramma, afgestemd op de mogelijkheden van de leeftijdsgroep en het betrekken van de jeugdleden bij het programma. In deze deelkwalificatie speelt de leeftijd van de jeugdleden en het spelaanbod een grote rol.

Je voldoet aan de competenties van de deelkwalificatie 'Programma op kamp' wanneer je:

- In staat bent om samen met het (bege)leidingsteam/roverscouts een evenwichtig programma te maken, waarin de spelvisie duidelijk herkenbaar is en alle activiteitengebieden aan bod komen.
- In staat bent om jeugdleden, afhankelijk van de speltak, te betrekken bij het programma en daarmee de zelfstandigheid en zelfredzaamheid van de jeugdleden te bevorderen.
- In staat bent om meerwaarde te geven aan een thema, rituelen, ceremoniën en tradities.

De deelkwalificatie 'Programma op kamp' bestaat uit drie blokken: 'Kampprogramma', 'Code' en 'Thema'.

Het blok 'Kampprogramma' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe maak ik (samen met de jeugdleden) een uitdagend programma, geschikt voor de leeftijdsgroep?
- Hoe zit het met spanningsbogen en rustmomenten gedurende de dag en de week?
- Hoe leer/stimuleer ik jeugdleden goed om te gaan met hun omgeving?
- Hoe betrek ik jeugdleden op hun eigen niveau bij (het maken van) het programma?

Voor roverscouts, die geen basiskwalificatie kennen, is de programmeercyclus als extra competentie opgenomen op de kwalificatiekaart.

Het blok 'Code' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Welke ceremoniën en tradities heeft jouw groep?
- Waar ligt een grens van wat maatschappelijk aanvaardbaar is?
- Waarom raadt Scouting Nederland ontgroeningen af?
- Hoe kunnen badges, insignes, jaarbadges, awards of uitdagingen ingezet worden in het programma tijdens het kamp?
- Wat is de meerwaarde van een aandacht of een bezinning?

Het blok 'Thema' is onderdeel van de algemene competenties voor bevers en welpen en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kom ik aan een goed thema en hoe kan ik dit verwerken in het kampprogramma, rekening houdend met de leeftijdsgroep?
- Hoe kun je het reguliere spelthema (het dorp Hotsjietonia en Jungleboek) verwerken in het kampprogramma?

Voor scouts en ouder komt het onderwerp 'Thema' alleen aan bod in een aanvullende competentie. Voor bevers en welpen wordt in de aanvullende competentie ook dieper op de materie ingegaan.

2.2.3 Veiligheid en gezondheid op kamp

Bij deze deelkwalificatie draait het om fysieke en sociale veiligheid van alle deelnemers aan het kamp. In deze deelkwalificatie speelt de leeftijd van de jeugdleden en het spelaanbod een grote rol.

Je voldoet aan de competenties van de deelkwalificatie 'Veiligheid en gezondheid op kamp' als je:

- In staat bent om fysieke en sociale veiligheid van (jeugd)leden te waarborgen.
- In staat bent om het kamp op een dusdanige manier te organiseren, dat jeugdleden, ouders, het groepsbestuur en de rest van de groep vertrouwen hebben in een goed verloop van het kamp.
- In staat bent om gedurende het kamp goed eten te verzorgen, rekeninghoudend met voedselveiligheid en hygiëne.
- In staat bent om rekening te houden met de veiligheid van alle deelnemers tijdens het kamp.

Deze deelkwalificatie heeft vier blokken: 'Zorg voor het individu', 'Zorg voor de groep', 'Voedsel' en 'Veiligheid'.

Het blok 'Zorg voor het individu' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe zorg ik dat iedereen zich veilig voelt op kamp?
- Hoe herken ik de individuele behoefte van een jeugdlid of medeleiding?
- Hoe ga ik om met persoonlijke hygiëne?

Bij al deze vragen speelt de leeftijdsontwikkeling van het jeugdlid een grote rol: hoe je omgaat met bedplassen, heimwee, tekencontrole, verliefdheid, intimiteit, gebruik van genotsmiddelen en gemengd slapen, is erg afhankelijk van de speltak. Vooral bij roverscouts is er bij dit blok en het volgende blok sprake van het samen met andere roverscouts bespreekbaar kunnen maken en in samenspraak tot afspraken komen.

Het blok 'Zorg voor de groep' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe stel ik (samen met de jeugdeden) de regels vast?
- Hoe ga ik om met die regels en wat doe ik als die worden overschreden?
- Wat is mijn rol in het groepsproces en hoe kan ik het groepsproces sturen?

Bij al deze vragen speelt de leeftijdsontwikkeling van het jeugdlid een grote rol: een jeugdlid dat zijn snoep niet deelt of een (ouder) jeugdlid dat een joint rookt, vraagt in beide gevallen een heel andere aanpak.

Het blok 'Voedsel' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe maak ik een gezond en gevarieerd weekmenu?
- Hoe bereid ik voedsel voor een grote groep?
- Hoe kan ik mijn eten zo slim mogelijk inkopen?
- Hoe zit het met voedselveiligheid?
- Welke manieren kun je het beste gebruiken om te koken?

Bij scouts en explorers ligt de nadruk op het begeleiden van jongeren bij de inkoop en het bereiden van een maaltijd?

Bij roverscouts is het blok meer gericht op het bewust zijn van aandachtspunten ten aanzien van voedsel en voedselveiligheid en het maken van gezamenlijke afspraken hierover.

Het blok 'Veiligheid' geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe zorg ik dat de activiteiten tijdens het kamp veilig zijn?
- Kunnen de kinderen zwemmen?
- Hoe ga ik om met ziektes, ongevallen en calamiteiten?
- Hoe zit het met verzekeringen?
- Welke wet- en regelgeving is relevant?
- Wat staat er op een gezondheidsformulier?
- Wat is een risico-inventarisatie?

2.3 Aanvullende competenties

Er zijn in totaal 24 aanvullende competenties, verdiepingen genoemd, verdeeld over vier thema's:

1. Organisatie van een kamp.
2. Programma op kamp.
3. Veiligheid en gezondheid op kamp.
4. Scoutingtechnieken.

Voor de kampkwalificatie voor bevers en de kampkwalificatie voor welpen zijn er tien verdiepingen, waarvan je er minstens drie uitkiest, ongeacht het thema.

Voor de kampkwalificatie scouts zijn er achttien verdiepingen, waarvan je er in totaal vier kiest: één verdieping uit het thema 'Programma op kamp', één verdieping uit het thema 'Veiligheid en gezondheid op kamp' en twee verdiepingen uit het thema 'Scoutingtechnieken'.

Voor de kampkwalificatie explorers en roverscouts zijn er achttien verdiepingen, waarvan je er in totaal vijf kiest: één verdieping uit het thema 'Organisatie van een kamp', één verdieping uit het thema 'Programma op kamp', één verdieping uit het thema 'Veiligheid en gezondheid op kamp' en twee verdiepingen uit het thema 'Scoutingtechnieken'.

In de keuze voor een verdieping, is het belangrijk rekening te houden met je eigen interesse, maar ook met de competenties die al in je leidingteam of stam aanwezig zijn of juist ontbreken. In de ideale situatie beschikt een leidingteam of stam gezamenlijk over alle aanvullende competenties. In onderstaande tabel wordt met een 'x' aangegeven welke aanvullende competenties in ieder geval in een team of stam aanwezig moeten zijn om verantwoord op kamp te gaan.

	Bevers	Welpen	Scouts	Explorers /adviseur	Rover- scouts
Organisatie van een kamp:					
Internationaal kamperen				X	X
Kamporganisatie				X	
Op kamp op en rond het water					
Programma op kamp:					
Kampvuur leiden/bonte avond					
Tradities en levensbeschouwing					
Kampthema	X	X	X		
Werken met ploegen					
Avondspelen en dropping	X	X			
Nachtspelen en dropping			X	X	
Veiligheid en gezondheid op kamp:					
EHBO op kamp	X	X	X	X	X
Een ramp op kamp	X	X	X	X	X
Kinderen die om extra zorg vragen					
Koken voor grote groepen	X	X			
Kampkeukens en kooktoestellen			X	X	X
Scouts met een beperking					
Scoutingtechnieken:					
Basis Scoutingtechnieken	X	X			
Pionieren					
Hakken, zagen & snijden					
Kaart en kompas					
Vuur stoken					
Primitief koken					
Primitief overnachten					
Tenten en kamperen			X	X	X
Lichtgewicht kamperen				X	X

'Op kamp op en rond het water' is een verplichte verdieping voor (bege)leiding van watergroepen. Minimaal één persoon per leidingteam of stam dient over de competenties van deze verdieping te beschikken. 'Scouts met een beperking' is een verplichte aanvullende competentie voor alle (bege)leiding die met scouts met een beperking op kamp gaat. Voor (bege)leiding of adviseurs van een reguliere speltak waar slechts enkele leden met een beperking meegaan op kamp, is het over het algemeen voldoende wanneer één van de (bege)leiding of één adviseur over de bij deze verdieping behorende competenties beschikt (afhankelijk van de benodigde specifieke aandacht en begeleiding).

Als de benodigde competenties niet allemaal in het huidige leidingteam aanwezig zijn, is het goed iemand die wel over de ontbrekende competenties beschikt als extra leidinggevende mee op kamp te vragen. Voor roverscouts geldt dat in ieder geval in de voorbereiding van het kamp een roverscout of adviseur met een kampkwalificatie betrokken is en dat de roverscouts zelf idealiter tijdens het kamp met elkaar over alle benodigde competenties beschikken.

Natuurlijk mag je jezelf naast de verplichte onderdelen ook in meer verdiepingen bekwamen of in verdiepingen van andere leeftijdsgroepen, als je daar interesse in hebt. Scouting biedt je volop kansen om je naar eigen behoefte en interesse te ontwikkelen.

Voor de aanvullende competenties zijn geen standaard modules gemaakt. Er zijn hiervoor al veel verschillende trainingsmethodieken door regio's en steunpunten gemaakt. Wanneer regio's of steunpunten goede modules hebben, kunnen die voor andere regio's toegankelijk worden gemaakt, door ze toe te voegen aan de [methodiekenbank](#).

Hieronder een korte toelichting op de aanvullende competenties, waarbij alle verdiepingen kort zijn beschreven.

2.3.1 Organisatie van een kamp

De verdieping 'Internationaal kamperen' is een competentie voor explorers en roverscouts. De verdieping geeft antwoord op de volgende vragen:

- Waar vind je een kampeerterrein in het buitenland?
- Hoe kom je daar?
- Hoe ga je om met het taalverschil?
- Zijn er zaken rond verzekeringen en wetgeving die je moet weten?
- Hoe gedraag je je als scout in het buitenland?

De verdieping 'Kamporganisatie' is een competentie voor explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kun je jongeren begeleiden en adviseren in het organiseren van een kamp/expeditie?
- Wanneer moet je welke stappen zetten in de voorbereiding van een kamp/expeditie?
- Wat heeft dit voor effect op een Scoutingjaar?

De verdieping 'Op kamp op en rond het water' is een verplichte aanvullende competentie voor leidingteams van watergroepen (minimaal één leidinggevende per team of één roverscout per stam dient over de bij deze verdieping behorende competentie te beschikken). De competentie geeft antwoord op de volgende vragen:

- Waar moet je rekening mee houden als je vaart op een onbekende locatie?
- Waar vind je de slustijden?
- Hoe loods je de vletten veilig door een sluis?
- Wat staat er allemaal op een waterkaart en hoe kun je een waterkaart gebruiken in het programma?
- Hoe kun je de grote weersomslagen herkennen?
- Hoe ga je om met veranderend weer?
- Hoe kun je op een verantwoorde manier slapen in een lelievlet?
- Hoe neem je alle bagage mee in een vlet?
- Hoe maak je een sleep van meerdere vletten?

2.3.2 *Programma op kamp*

In de verdiepingen uit het thema 'Programma op kamp' zijn afgestemd op de mogelijkheden van de leeftijdsgroep en het betrekken van de jeugdleden bij het programma. In deze deelkwalificatie speelt de leeftijd van de jeugdleden en het spelaanbod een grote rol.

De verdieping 'Kampvuur leiden/bonte avond' is een competentie voor alle speltakken, waarbij de nadruk voor bevers en welpen ligt op de bonte avond en voor scouts, explorers en roverscouts op een kampvuurprogramma. Deze competentie geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kun je samen met de jeugdleden een leuke bonte avond of een leuk kampvuurprogramma opstellen?
- Hoe bouw je een presentatie op naar een climax?
- Hoe kom je aan leuke sketches en yells?
- Hoe leid je een bonte avond of een kampvuur?
- Hoe kun je het kampvuur op een originele manier ontsteken?

De verdieping 'Tradities en levensbeschouwing' is een competentie voor alle speltakken en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kun je de tradities en de levensbeschouwelijke visie van de groep op een eigentijdse wijze verwerken in het kamp?
- Hoe kun je een voor de leeftijdsgroep geschikte vorm voor een moment van bezinning (aandacht) inbouwen in het kamp?
- Wat is de meerwaarde van tradities en hoe kun je de sterke elementen behouden en de zwakkere elementen versterken?

De verdieping 'Kampthema' is een competentie voor bevers, welpen en scouts. Voor bevers en welpen zit er al een algemeen stukje in de algemene competentie 'Programma op kamp', maar in deze aanvullende competentie wordt meer de verdieping gezocht. In de competentie worden de volgende vragen beantwoord:

- Welke stappen neem je om tot een geslaagd kampthema te komen, van begin tot eind?
- Hoe kom je tot een geschikt thema voor de leeftijdsgroep?
- Hoe verwerk je het thema in het programma?
- Hoe verwerk je het thema in het eten?
- Hoe verwerk je het thema in de aankleding?
- Hoe verwerk je het kampthema in de uitnodiging?

Voor bevers en welpen komt daar de vraag bij hoe je het thema van je speltak (het dorp Hotsjietonia en Jungleboek) een plek kunt geven in het kampthema.

De verdieping 'Werken met ploegen' is een competentie voor scouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kun je ervoor zorgen dat er een evenwichtige ploeg ontstaat?
- Hoe laat je de ploeg hun ploegleider en assistent-ploegleider kiezen?
- Hoe kun je ploegen inzetten in het programma?
- Hoe kun je samen met de ploeg (kamp)regels opstellen?
- Hoe organiseer je een troepraad?
- Waar ligt het omslagpunt tussen een grotere zelfstandigheid van de ploeg versus verantwoordelijkheid van de leiding?

De verdieping 'Avondspelen en dropping' is een competentie voor bevers en welpen en 'Nachtspelen en dropping' is een verdieping voor scouts, explorers en roverscouts. Voor welpen en bevers worden geen nachtspelen georganiseerd en voor die speltakken wordt een dropping gelopen samen met de leiding. In de competentie worden de volgende vragen beantwoord:

- Welke verschillende vormen van nacht- en avondspelen zijn er?
- Hoe kan ik veilig en verantwoord een dropping organiseren, afgestemd op de leeftijdsgroep?
- Met welke risico's en veiligheidsaspecten moet je rekening houden tijdens nacht- en avondspelen en droppings?

2.3.3 Veiligheid en gezondheid op kamp

De verdieping 'EHBO op kamp' is een competentie voor alle speltakken en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Wat moet je doen bij een (ernstig) ongeval?
- Hoe leg ik een simpel verband aan?
- Wat doe ik bij brandwonden?
- Hoe kan ik kleine verwondingen en ongemakken oplossen?
- Wat kan ik zelf doen en wanneer schakel ik hulp in?

Wanneer iemand in het bezit is van de kwalificatie 'Basisvaardigheden EHBO' kan dit blok zonder extra toetsing worden toegekend.

De verdieping 'Een ramp op kamp' is een competentie voor alle speltakken en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kun je een protocol opstellen voor ernstige situaties op kamp of als zich een calamiteit voordoet en hoe handel je daarnaar?
- Hoe kun je inspelen op extreme weersituaties (extreem warm, extreem nat) ten aanzien van programma en deelnemers?
- Hoe kun je op een verantwoorde manier een kamplocatie ontruimen en mensen evacueren?
- Met wie moet je contact opnemen in een noodgeval?
- Wat te doen met een kind dat naar het ziekenhuis moet?
- Hoe handel je als iemand opgenomen moet worden in een ziekenhuis tijdens je kamp of expeditie?
- Is dit anders in het buitenland?
- Wat kan het landelijk opvangteam van Scouting Nederland voor je betekenen?

De verdieping 'Koken voor grote groepen' is een competentie voor bevers en welpen en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoeveel eten moet je inkopen en klaarmaken?
- Wat zijn invloeden van het weer, de grootte van de groep of de leeftijd?
- Hoe maak je een planning in de keuken (gaartijden)?
- Hoe ga je om met allergieën en dieetwensen?
- Welk materiaal heb je nodig voor het inrichten van een keuken?
- Hoe maak je een creatieve weekplanning die aansluit bij het kamphema?

Deze verdieping is ook uitstekend geschikt als verdieping voor roverscouts, ouders of andere vrijwilligers die als kookstaf meegaan op kamp, zeker als dit bijvoorbeeld in een trainingsmodule gecombineerd wordt met de verdieping 'Voedsel'.

Tijdens een gewone opkomst hebben veel kinderen met een gebruiksaanwijzing nauwelijks extra zorg nodig, maar tijdens een kamp van een week is dat vaak anders. De verdieping 'Kinderen die om extra zorg vragen' is een competentie voor bevers, welpen en scouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe kun je omgaan met jeugdleden die extra aandacht vragen tijdens het kamp?
- Waar moet je op letten?
- Hoe kun je situaties herkennen voordat ze uit de hand lopen?
- Wat zijn aandachtspunten voor kinderen met ADHD of een aan autisme verwante stoornis als je een hele week op kamp gaat?
- Hoe ga je om met kinderen met een fysieke beperking? Dat kan iemand in een rolstoel zijn, maar ook gewoon iemand die niet een hele hike of een avondwandeling kan lopen.
- Hoe ga je om met kinderen van ouders die in scheiding liggen of die thuis veel aandacht krijgen, omdat ze enig kind zijn?

De verdieping 'Kampkeukens en kooktoestellen' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe bouw je een goede en originele kampkeuken?
- Hoe richt je die kampkeuken in?
- Waar moet je rekening mee houden ten aanzien van ergonomie, veiligheid en omgeving bij het bouwen en gebruiken van een kampkeuken?
- Wat zijn de verschillen tussen koken op gas, benzine en andere brandstoffen?
- Wat zijn de voor- en nadelen van verschillende typen branders?
- Hoe kun je kleine reparaties en klein onderhoud aan kooktoestellen uitvoeren op kamp?
- Hoe werkt een Dutch oven?

De verdieping 'Op kamp met scouts met een beperking' is een verplichte competentie voor speltakken met scouts met een beperking en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Zijn er nooduitgangen ook voor scouts die in een rolstoel zitten?
- Wat voor extra maatregelen moet je nemen betreffende hygiëne?
- Hoe zorg je dat het vervoer betaalbaar blijft?
- Aan welke extra eisen moet een blokhut voldoen?
- Hoe regel je reparaties aan hulpmiddelen?
- Hoe maak je een kampvuur met scouts met een beperking?

In het [Handboek scouts met een beperking](#) (derde uitgave, juni 2012) is een hoofdstuk opgenomen over het op kamp gaan met scouts met een beperking.

2.3.4 Scoutingtechnieken

Als bever- en welpenleidinggevende heb je een minimale kennis nodig om binnen het programma te gebruiken. Voorbeelden hiervan zijn een kampvuur maken, een tochtje uitzetten of een klimrek bouwen. Daarnaast dient welpenleiding te beschikken over de kennis die ze op dit vlak moeten overdragen aan de jeugdleden (zoals de paalsteek en de windstreken).

Voor de oudere speltakken is deze basiskennis alleen onvoldoende, daarom zijn er voor leiding van scouts, begeleiding explorers en adviseurs roverscouts aanvullende competenties die dieper ingaan op specifieke Scoutingtechnieken. In deze aanvullende blokken wordt zowel aandacht besteed aan de technische kennis als de overdracht naar jeugdleden.

De verdieping 'Basis Scoutingtechnieken' is een competentie die speciaal geschreven is voor leidinggevenden van bevers en welpen, maar natuurlijk kan iedereen die hierin is geïnteresseerd zich in deze competenties verdiepen. In de aanvullende competenties komen de volgende vragen aan bod:

- Hoe maak en gebruik je een mastworp, platte knoop, paalsteek, achtvormige, driepoot- en kruissjorring?
- Hoe kun je verantwoord hakken met een handbijl?
- Hoe bouw je een goed kampvuur en hoe steek je dat aan?
- Hoe maak je een speurtocht voor bevers en welpen, gebruikmakend van simpele routetechnieken als de kruispuntenroute, de kralenroute, het geurspoor en de oogjesroute?
- Hoe werkt een kompas en wat zijn de acht windstreken?

De verdieping 'Pionieren' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe gebruik ik in pionierobjecten de volgende knopen en sjorringen: platte knoop, mastworp, timmersteek, paalsteek, schootsteek, kruissjorring, diagonaal sjorring, vorksjorring, achtvormige sjorring?
- Hoe kun je door driehoeken en vakwerkconstructies, dwarsliggerconstructies en draaiende constructies de kwaliteit van een pionierobject verbeteren?
- Hoe zorg je voor je pionierhout en hoe zorg je voor je touw?
- Waar maak je een eindsplits en een oogplits?
- Hoe kun je schade aan bomen en struiken en de bodem voorkomen?
- Op welke manier kun je rekening houden met ergonomie, veiligheid en omgeving tijdens het bouwen en gebruiken van een pionierobject?

De verdieping 'Hakken, zagen & snijden' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe zit een bijl in elkaar?
- Hoe draag je een bijl correct?
- Hoe berg je een bijl op?
- Hoe kun je op een verantwoorde manier hakken?
- Hoe zorg je voor een veilige hakplaats?
- Welke gereedschappen gebruik je bij welke leeftijdsgroep?
- Zijn er verschillende technieken bij het omgaan met verschillende bijlen, zoals handbijl, $\frac{3}{4}$ aks, hele aks en kloofbijl?
- Met welke risico's en veiligheidsaspecten dien je rekening houden bij werken met bijl en mes?
- Hoe maak je een bijl schoon en hoe slijp je een bijl?
- Hoe zet je een nieuw zaagblad in een spanzaag?

De verdieping 'Kaart en kompas' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Wat zijn de vijf handgrepen bij een kompas?
- Hoe werkt een stripkaart, oleaat, kruispuntenroute, vliegkoers?
- Wat zijn verschillende kaartsoorten (topografische kaart, waterkaart, fietskaart)?
- Wat zijn belangrijke elementen in een legenda?
- Hoe zet je om een hike uit, gebruikmakend van verschillende routetechnieken en posten en rekening houdend met veiligheid onderweg?
- Wat zijn de risico's en veiligheidsaspecten tijdens routes, zowel overdag als 's nachts?
- Hoe kun je een thema verwerken in een hike?
- Hoe werkt een GPS en op welke manier kun je die inzetten bij je programma?

De verdieping 'Vuur stoken' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Wat is de vuurdriehoek?
- Wat is de impact van een kampvuur op het milieu?
- Van welke bomen is het hout geschikt voor een vuur?
- Hoe zit het met stookvergunningen?
- Wat voor verschillende vuurtypes zijn er?
- Met welke risico's en veiligheids- en milieuaspecten dien je rekening te houden tijdens van het stoken van vuur?
- Hoe richt je een stookplaats in?
- Wat voor invloed heeft de windrichting hierop?
- Hoe kun je koken boven de grond (tafelvuur, kribvuur)?

De verdieping 'Primitief koken' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts. Deze aanvullende competentie is een logisch vervolg op de aanvullende competentie 'Vuur stoken' en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Welke vuurtypen zijn geschikt om op te koken (reflectorvuur, sleutelgatvuur, dakotavuur, jagersvuur)?
- Hoe bouw je een oven?
- Hoe kun je koken zonder pannen en aluminiumfolie?
- Hoe werkt een oven?
- Welke algemene planten kun je eten?
- Met welke veiligheids- en milieuaspecten dien je rekening te houden bij primitief koken (koffievuurtjeszwam, veenbrand)?


Veel van de theorie van deze en de volgende verdieping zijn te vinden in *Op expeditie in Nederland*, verkrijgbaar via de ScoutShop (www.scoutshop.nl).

De verdieping 'Primitief kamperen' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Welke primitieve activiteiten doe je bij welke leeftijdsgroep?
- Hoe bouw je een primitieve overnachtingsplek?
- Wat is een frietbuil?
- Hoe bouw je een schuilhut?
- Hoe kun je zonder pannen en aluminiumfolie een maaltijd klaarmaken?
- Wat kun je aan eten vinden in de natuur?
- Met welke risico's en veiligheids- en hygiëneaspecten dien je rekening te houden tijdens een primitieve overnachting?
- Waar moet je aan denken bij een primitieve overnachting in het voor- en naseizoen wat betreft diverse weersomstandigheden en het gebruik van bepaalde terreinen?

De verdieping 'Tenten en kamperen' is een competentie voor scouts, explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Hoe zet je op correcte manier een tent op?
- Wat zijn technische verschillen tussen tenten (ploegtent – licht gewicht tentjes, nylon – katoen, aluminium – glasfiber)?
- Hoe onderhoud een tent en welke kleine reparaties kun je zelf aan tenten uitvoeren?
- Hoe deel je een kampplaats in?
- Waar moet je rekening mee houden bij de plaatskeuze van een tent (terreingesteldheid, zon, bomen)?



De verdieping 'Lichtgewicht kamperen' is een competentie voor explorers en roverscouts en geeft antwoord op de volgende vragen:

- Op welke manier kun je bezuinigen op gewicht?
- Waar let je op bij de aanschaf van een rugzak of slaapzak?
- Hoe stel je een rugzak goed af?
- Hoe pak je een rugzak goed in?
- Hoe werken lichtgewicht branders en andere lichtgewicht materialen?
- Hoe kun je brandstof besparen wanneer je lichtgewicht aan het koken bent?
- Wat is er anders bij de inrichting van een kampplaats wanneer je lichtgewicht kampeert?

3 Toetsing , kwalificatie en registratie

3.1 Toetsing competenties

De vragen zoals geformuleerd bij de beschrijvingen van de blokken in het vorige hoofdstuk, kunnen dienen als uitgangspunt voor een toetsingsgesprek. Natuurlijk moeten de vragen dan wel wat concreter worden geformuleerd. In de modules behorende bij de algemene competenties, is de achtergrond van de deelkwalificaties verder uitgewerkt. Aan de hand hiervan kunnen verdiepingsvragen worden gemaakt. Van een groot deel van de vaardigheden is het echter moeilijk die alleen door middel van een gesprek vast te stellen. Vooral voor het vaststellen van vaardigheden kan het daarom nodig zijn een praktijkopdracht of -toetsing te organiseren, waarbij mogelijkheden en kenmerken van de leeftijdsgroep, het betrekken van of samenwerken met de jeugdleden bij het programma en de kenmerken van het spelaanbod goed naar voren komen.

3.2 Speltakverhuizers

Bij de overstap van de ene naar de andere leeftijdsgroep zal de praktijkbegeleider samen met de leidinggevende bekijken of hij of zij ook volledig over de benodigde competenties voor de nieuwe leeftijdsgroep beschikt, bijvoorbeeld door eerdere ervaringen of trainingen. Voor de nog ontbrekende competenties kan vervolgens bekeken worden op welke manier die verworven kunnen worden. Daarbij zijn er verschillende mogelijkheden, zoals een overstaptraining vanuit de regio, maar bijvoorbeeld ook door het uitvoeren van een praktijkopdracht of het meedraaien met een zomerkamp voor de nieuwe leeftijdsgroep in de eigen of in een andere Scoutinggroep.

Als eerste wordt aan de hand van de kwalificatiekaart voor de nieuwe leeftijdsgroep gekeken welke competenties al in het bezit zijn. Hierbij speelt de leeftijd van de jeugdleden en het spelaanbod een grote rol. Het is dus van groot belang om hier bij het toetsen van de aanwezige competenties rekening mee te houden. Een kwalificatie voor bevers wil niet zeggen dat een leidinggevende ook automatisch over alle competenties voor een kamp met welpen beschikt. Het is immers heel anders of je in je eigen blokhut een nachtje logeert of dat je een hele week op kamp gaat in een onbekende blokhut.

Het verschil in competentieontwikkeling is nog groter wanneer de overstap wordt gemaakt van een speltak die logeert of bivakkeert (bevers of welpen) naar een kamperende speltak (scouts, explorers en roverscouts). Behalve competenties die direct te maken hebben met de leeftijdsgroep, zijn er ook specifieke competenties per leeftijdsgroep die te maken hebben met het soort kamp, de wijze van voedselbereiding, de wijze van verplaatsen, de mate van eigen verantwoordelijkheid van jeugdleden en dergelijke.

Voor roverscouts is het mogelijk om een eigen kampkwalificatie te behalen. Hierin ligt de focus op het zelf beheersen van kennis, vaardigheden en houdingsaspecten om verantwoord op kamp te gaan met de eigen speltak en niet zozeer op het kunnen (bege)leiden van jeugdleden tijdens een kamp. Het gaat daarbij vooral om het samenwerken met andere roverscouts. **Ook is het voor roverscouts niet nodig om aan het instapniveau anders: de vier deelkwalificaties voor (bege)leiding zijn niet verplicht.**

Voor roverscouts die op een gegeven moment afscheid nemen van de stam en actief willen worden als leidinggevende, biedt deze kwalificatie het voordeel dat zij hiermee over een groot deel van de competenties beschikken die nodig zijn om een kampkwalificatie als leidinggevende te verwerven. Natuurlijk is er nog wel een verschil in het samen met je mederoverscouts op kamp gaan of als (bege)leiding van jeugdleden meegaan op een kamp of expeditie. Ook in dit geval wordt als eerste aan de hand van de kwalificatiekaart voor de nieuwe leeftijdsgroep gekeken welke competenties al in bezit zijn en welke competenties voor de nieuwe rol als (bege)leider van jeugdleden nog verworven moeten worden.

3.3 Vormgeven van een overstap

De basiscompetenties van het instapniveau maken deel uit van de kwalificatie voor leidinggevenden, waarvoor al trainingsmodules zijn ontwikkeld. Ben je al gekwalificeerd leidinggevende, dan hoef je deze competenties uiteraard niet opnieuw te verwerven of aan te tonen.

Voor het ontwikkelen van de algemene competenties, verdeeld in de drie deelkwalificaties, zijn trainingsmodules gemaakt die je in je eigen of in een andere regio kunt volgen. Je kunt eventueel ook met je praktijkbegeleider uit de groep bespreken welke andere mogelijkheden er zijn om deze competenties te ontwikkelen. Beschik je al over deze competenties en kun je dat aantonen, dan hoef je dit natuurlijk niet meer opnieuw te leren.

Voor de aanvullende competenties zijn nog geen modules geschreven, maar er zijn in het land voldoende trainingsmethodieken beschikbaar over deze onderwerpen. Op de website van Scouting Nederland is een [methodiekenbank](#) beschikbaar, waaraan trainingsteams hun werkvormen en methodieken kunnen toevoegen, zodat deze ook voor andere trainingsteams beschikbaar zijn. Ook voor praktijkbegeleiders is het mogelijk uitgewerkte praktijkopdrachten toe te voegen en in te zien via de methodiekenbank.

Bij een praktijkopdracht voor speltakverhuizers wordt vooral gekeken naar de ontbrekende competenties voor de nieuwe leeftijdsgroep. Bij een overstap van bevers naar welpen zou daarbij bijvoorbeeld gelet kunnen worden op een verschillende inzet van thema en rustmomenten in het kampprogramma. Wat zijn de verschillen en wat zijn de overeenkomsten? Hoe reageren kinderen hierop? Wat gaat er goed en wat zijn punten voor verbetering?

Bij een overstap van scouts naar explorers zou bijvoorbeeld specifiek aandacht geschonken kunnen worden aan het verschil in zelfstandigheid tussen scouts en explorers in de voorbereiding van het programma, het uitvoeren van activiteiten en begeleiding van specifieke kampactiviteiten tijdens expedities. En bij een overstap van roverscouts naar een rol als (bege)leider van scouts en explorers zou specifiek aandacht geschonken kunnen worden naar de begeleidende en ondersteunende rol als (bege)leider van jeugdleden tijdens een kamp of expeditie.

3.4 Kwalificatie en registratie

Net als bij de basiskwalificatie voor leidinggevenden, is het de bedoeling dat de praktijkbegeleider samen met de leidinggevende en zijn of haar leidingteam bekijkt over welke (deel)kwalificaties 'Op kamp' het leidingteam en de leidinggevende beschikt. Wanneer een leidinggevende naar de mening van de praktijkbegeleider over alle benodigde deelkwalificaties beschikt, kan de kwalificatie 'Op kamp' voor de betreffende leeftijdsgroep worden aangevraagd bij de praktijkcoach van de regio.

Omdat de kampkwalificatie voor roverscouts voor een groot deel overeenkomt met de kampkwalificatie voor scoutsleiding en explorerbegeleiders, wordt voor de registratie van deze kwalificaties grotendeels dezelfde procedure gevolgd. Meer informatie hierover vind je in de toelichting op de kwalificatiekaart 'Op kamp' – Roverscouts.

De kwalificatie 'Op kamp' bestaat uit de volgende te registreren deelkwalificaties:

1. Instapniveau.
2. Algemene competentie: Organisatie van een kamp.
3. Algemene competentie: Programma op kamp.
4. Algemene competentie: Veiligheid en gezondheid op kamp.
5. Aanvullende competenties.

Via de [Kwalificatiewijzer](#) op de website kan precies nagegaan worden hoe en via wie een (deel)kwalificatie aangevraagd en geregistreerd kan worden.

Bij de kwalificatie hoort een eigen kwalificatieteken. Deze tekens zijn verkrijgbaar in de ScoutShop en mag je op je Scoutingblouse dragen als je de bijbehorende kwalificatie hebt verworven. Op de website is een kwalificatieposter beschikbaar waarop alle kwalificatietekens staan afgebeeld.



Kwalificatieteken 'Op kamp' – Logeren en bivak
Voor leiding van bevers en welpen



Kwalificatieteken 'Op kamp' – Kamperen en expeditie
Voor leiding van scouts, begeleiding van explorers en adviseurs van roverscouts



Kwalificatieteken 'Op kamp' – Roverscouts
Voor coaches en roverscouts (jeugdleden)