

Methodieken en werkvormen

Scoutingkennis –
Theorie Spelvisie - bevers



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)
Datum van productie: 2015, aangepast december 2023

Kwalificatiekaart
Scoutingkennis – Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden.

Leeftijd: Bevers

Korte inhoud:
Algemene theorie behorende bij Spelvisie per speltak - Bevers.

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

Spelvisie per speltak

Bij elke speltak wordt puntsgewijs ingegaan op een aantal zaken die belangrijk zijn voor het spel van Scouting. Onderdelen die regelmatig terugkomen, zijn de kernpunten programma, de structuur in de speltak en daarmee samenhangend het werken met subgroepen, het thema van de speltak of de fases waarin de speltak is opgedeeld, het openen en sluiten, de rol van de leiding, begeleiding of adviseur, de mate van jeugdparticipatie, het zomerkamp en tot slot enkele bijzonderheden voor water- en luchtscouts.

Tips voor trainers

In een trainingssituatie kan ervoor gekozen worden om alles helemaal compleet te behandelen of om alleen de hoofdlijnen te behandelen en dan dieper in te gaan op de spelvisie van één speltak. Zeker bij een homogene groep deelnemers kun je veel meer diepgang bereiken. De speltakinformatie op de volgende pagina's wordt uitgebreider in de kompassen van de verschillende speltakken beschreven.

Onderstaand een overzicht van de zaken die elke leidinggevende zou moeten weten

- Kernpunten van alle speltakken.
- Progressiesysteem van alle speltakken (beverbadges, insignes bij welpen, scouts en explorers, jaarbadges, uitdagingen en awards).
- Afnemende leiding en toenemende zelfstandigheid van bever tot roverscout.
- Dorp Hotsjietonia en Stuiter, Jungleboek-verhaal met Mowgli en Shanti.
- Nesten met gids en helper, ploegen met ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL)
- Zelfbestuur met afdelings- of stambestuur.
- Partenza.

Bevers

Kernpunten programma

Bevers spelen het Scoutingspel in het dorp Hotsjietonia. Net als Stuiter beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de wereld om hen heen ontdekken. Bevers maken door het doen van een programma van meerdere weken kennis met het 'verdienen' van een beverbadge, de voorloper van het insigne. Meedoen en samen spelen, zijn hierbij het belangrijkste.

Leidinggevend en kijken en luisteren goed naar de bevers en stemmen daar het programma op af.

Structuur in de speltak

Bevers zijn jongens en meisjes tussen de 5 en 7 jaar oud, wat overeenkomt met groep 2 en 3 van de basisschool. Bevers spelen in een kolonie van 6 tot 20 bevers. Per kolonie zijn 2 tot 5 leidinggevend en aanwezig met een verhouding leiding:jeugdleden van 1:3 tot 1:4.

Bevers spelen in één groep. Er zijn geen vaste subgroepjes, wel worden subgroepjes gebruikt voor het doen van bepaalde activiteiten. Bevers leren samen te spelen en het gebruik van wisselende subgroepjes sluit daar beter bij aan.

Thema

Alle jeugdleden tussen de leeftijd van 5 en 7 jaar spelen in het dorp Hotsjietonia. Meer uitleg en het hele themaverhaal vind je in de Bevergids en het Beverkompas. De beschrijving van de beverbadges vind je op de pagina voor bevers op de website van Scouting Nederland (www.scouting.nl).

Een thema is een fantasiewereld waarin bevers kunnen spelen en leren. Het prikkelt hun fantasie en zorgt ervoor dat ze zich meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Bevers hebben de leeftijd waarop ze de wereld om hen heen beter leren begrijpen door gebruik te maken van symbolen en beelden dan door te praten over ideeën en concepten. Door gebruik te maken van een thema, kun je de bevers dus op een speelse manier belangrijke normen en waarden bijbrengen.

Ditzelfde geldt voor welpen, met het verschil dat bevers nog magisch denken (ze geloven in de fantasie, kijk maar naar Sinterklaas of de tandenfee), terwijl welpen al wel weten dat het niet echt is, maar dat het een spel is.

Spelfiguren

De bevers spelen in het dorp Hotsjietonia. Dit dorp biedt veel mogelijkheden voor nieuwe en uitdagende Scoutingactiviteiten. De hoofdfiguur in het dorp is Stuiter. Een kind van ongeveer 6 jaar oud, met wie bevers zich kunnen identificeren. Daarnaast zijn er nog tien figuren waarmee Stuiter allerlei avonturen beleeft. Je kunt er als groep voor kiezen om als leidinggevende een thema naam te gebruiken. Dat kunnen alle bewoners van Hotsjietonia zijn, behalve Stuiter, want de bevers zelf zijn eigenlijk Stuiter. In het Beverkompas vind je een hoofdstuk over het kiezen van een thema naam.

De tien figuren uit Hotsjietonia zijn in principe in koppels verdeeld. In het Beverkompas en de Bevergids staat uitgebreide informatie over het dorp, de themafiguren en Stuiter. Ook vind je verhalen en activiteiten die bij de verschillende themafiguren passen.

Hieronder volgt een korte weergave:

- Keet Kleur: een tiener. Keet is een echte kunstenares: ze is vrolijk en er zit allemaal verf op haar kleding. Voor het dorp maakt ze de mooiste dingen en versieringen. Keet kan in haar creativiteit en enthousiasme ook wel een beetje ondeugend of brutaal zijn.
- Fleur Kleur: de moeder van Keet en zij is al net zo creatief als haar dochter. Ze vertelt allerlei verhalen, waarvan je nooit weet of ze nu wel of niet echt gebeurd zijn. Haar fantasie gebruikt ze ook voor haar eigen toneelstukken en ze maakt haar eigen kleding in haar naaiatelier.
- Sterre Stroom: een stoere vrouw die houdt van kamperen en reizen. Ze is altijd in voor een speurtocht of een gave activiteit. Ook op het water weet ze de weg te vinden. Ze heeft stapels foto's van de verre reizen die ze gemaakt heeft en ze vertelt hier graag over. Sterre woont samen met haar broer Steven op een boot.
- Steven Stroom: de broer van Sterre. Steven is een jonge en actieve vent die allerlei leuke speurtochten uit kan zetten en kaart en kompas niet moeilijk vindt. Wel heeft hij last van angsten als hoogtevrees en is hij een beetje bang in het donker, maar samen met iemand anders durft hij bijna alles. Steven slaapt in een kooi met gordijntjes ervoor, zodat zijn zus geen last heeft van zijn nachtlampje.
- Bas Bos: een sterke boswachter die altijd bezig is. Hij is vaak in het bos te vinden en weet alles over de natuur. Bas kan alle vragen over planten en dieren beantwoorden. Hij neemt graag de leiding en is ook gemakkelijk uit de tent te lokken.
- Rebbel: woont ook in het boswachtershuisje en is de vrouw van Bas Bos. Rebbel is een gezellige kwebbel, die door al het kletsen met iedereen over van alles en nog wat op de hoogte is. Een geheim bewaren, vindt ze moeilijk. Ze is gek op dieren en verzorgt veel van de gewonde bosdieren die Bas mee naar huis neemt.
- Stanley Stekker: de technische man van het dorp Hotsjietonia. Hij is gek op cijfers, schema's en berekeningen. Overal probeert hij constructies voor te maken en originele oplossingen voor te verzinnen. Soms is hij een beetje verlegen of let hij te veel op details. Aan het huis van Stanley zie je meteen dat er een uitvinder woont. Gelukkig zijn alle gevaarlijke dingen goed opgeborgen. Stanley is stiekem verliefd op Noa.
- Noa: komt uit het Verre Oosten en straalt rust uit. Ze maakt graag nieuwe vrienden. Je kunt bij haar ook lekker uitrazen of uithuilen. Noa is af en toe wel een beetje dromerig. In en om haar huis liggen overal kussens waarop je lekker uit kunt rusten en niets hoeft te doen.
- Rozemarijn: een leuke, gezellige en praktische vrouw. Ze is dol op bloemen, planten en koken en vindt het leuk als je op bezoek komt in haar huis. Ze helpt de bevers met het uitvoeren van hun plannen en is goed in improviseren. Ze kan soms wel een beetje overbezorgd zijn.
- Professor Plof: een verstrooide professor met warrig haar en een witte jas die door zijn vrouw Rozemarijn naar de kas in de tuin is gestuurd om daar zijn proefjes te doen. Professor Plof kan je helpen als je een oplossing zoekt voor een probleem. Hij ziet alleen niet altijd de gevaren in van zijn experimenten.

Stuiter is het elfde figuur dat je tegenkomt in het verhaal. Stuiter is een zesjarig kind en de hoofdfiguur in de verhalen over het dorp Hotsjietonia. De bevers kunnen zich identificeren met Stuiter, ze beleven de avonturen door de ogen van Stuiter. Stuiter beleeft met de dorpsbewoners allerlei avonturen (net als de bevers tijdens opkomsten). Stuiter is overigens geen jongen of meisje, maar is expres androgyn gehouden. In de beschrijvingen wordt Stuiter dan ook niet specifiek beschreven en Stuiter heeft ook geen eigen huis in het dorp, zodat iedere bever zichzelf in Stuiter kan herkennen. Stuiter is dol op spelletjes en houdt ervan om lekker actief bezig te zijn. Stuiter is altijd vrolijk (soms een beetje té enthousiast) en is voor iedereen een echte vriend(in).

Elk figuur heeft een voorkeur voor een bepaald activiteitengebied, maar gaat ook naar alle andere activiteitengebieden. Dit gebeurt altijd wel met een invulling vanuit zijn of haar karaktertrekken.

Hieronder zie je welke figuur welke favoriete activiteitengebieden heeft.

- Fleur Kleur → Expressie
- Keet Kleur → Expressie
- Rebbel → Samenleving en Buitenleven
- Bas Bos → Buitenleven
- Rozemarijn → Veilig & Gezond
- Professor Plof → Veilig & Gezond
- Sterre Stroom → Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken
- Steven Stroom → Uitdagende Scoutingtechnieken
- Stanley Stekker → Uitdagende Scoutingtechnieken
- Noa → Identiteit en Internationaal
- Stuiter → Sport & Spel

Locaties

In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden. Bij de bevers wordt in het programma met de basis van het Scoutingspel gewerkt – de spelvisie SCOUTS en de acht activiteitengebieden. Zo leren de bevers het Scoutingspel spelenderwijs kennen. Er wordt een realistische wereld geschetst met goed en kwaad, waarbij voor de leiding ruimte is om met behulp van handvatten naar eigen inzicht het programma in te vullen. Zo kunnen gebeurtenissen gemakkelijker aan gebeurtenissen in de groepen worden gekoppeld.

De activiteitengebieden bevinden zich in het dorp rondom de verschillende huisjes van de bewoners, het speelveld en het dorpsplein. Elk figuur heeft zijn of haar eigen favoriete activiteitengebied(en), daar woont het figuur meestal ook. Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dicht bij het bos en het activiteitengebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Je kunt echter wel met elk figuur naar elk activiteitengebied toe.

De plekken in Hotsjietonia:

- Het speelveld (Sport & Spel): op het speelveld doen bevers sportieve activiteiten en spelletjes.
- De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal): de boot van Sterre en Steven Stroom vaart uit naar plekken over de hele wereld. Zo leren bevers dat daar ook scouts wonen, met hun eigen culturen en gebruiken.
- Het huis van Bas Bos en Rebbel en het bos rondom het huis (Buitenleven): het huis van Bas Bos en Rebbel staat bij het bos. Daar kunnen bevers buiten spelen en leren ze van alles over planten en dieren.
- Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken): in het futuristische huis van Stanley Stekker is altijd wat te beleven. Bevers gaan hier uitdagingen aan en leren Scoutingtechnieken.
- Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie): Fleur en Keet Kleur hebben een vrolijk

huis waar bevers kunnen kleuren, knutselen en optredens kunnen geven.

- Het huisje van Noa (Identiteit): het huisje van Noa is een plek waar bevers meer ontdekken over zichzelf en hun persoonlijkheid. Wie zijn ze, wat kunnen ze en wie zijn hun vrienden?
- Dorpsplein (Samenleving): op het dorpsplein komen alle bewoners van het dorp Hotsjietonia samen. Bevers ontdekken daar hoe belangrijk het is om elkaar te helpen en ze leren wat vriendschap is.
- Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond): in het huis van Rozemarijn en Professor Plof wordt gekookt en geëxperimenteerd. Hier leren bevers hoe ze zelf eten kunnen klaarmaken en dat gezond eten belangrijk is. De proefjes die ze hier doen, zijn niet alleen leuk. Ze leren de bevers ook dat veiligheid erg belangrijk is. Openen en sluiten

Er is een gezamenlijke opening als teken van verbondenheid, van aandacht voor het programma en voor elkaar. Elke keer als je met de bevers bij elkaar komt, begint en eindigt de opkomst op een speciale bevermanier. De vlag van de bevers hangt al buiten en als iedereen er is, kan de opkomst beginnen. Alle bevers staan met de leiding in de kring en zingen het openingslied. Bij dit lied horen ook allerlei bewegingen. Hieronder vind je de teksten van de liedjes. Meer informatie over openen en sluiten bij de bevers vind je in het Beverkompas. Je kunt de liedtekst van de bevers ook geheel downloaden via de site van Scouting Nederland en je vindt voorbeelden van het openingslied en sluitingslied op YouTube.

Opening:

Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.

We gaan samen spelen, dat doen we zo graag, want wat we gaan doen, doen we samen vandaag.

Ik dans en spring, ik stuit en ik zing.

Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.

Wij gaan samen spelen, dat vinden we fijn, wat is het toch leuk, om een bever te zijn!

Sluiting:

Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.

Maar nu zijn we klaar, tot de volgende keer, dan zien we elkaar, en dan zingen we weer.

Ik dans en spring, ik stuit en ik zing.

Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.

Maar nu zijn we klaar, tot de volgende keer, dan zien we elkaar, en dan spelen we weer!

Rol leiding

De belangrijkste rol van de beverleiding is het creëren van een veilige situatie, waarbinnen de bevers samen kunnen spelen. De leiding geeft daarin het goede voorbeeld. Samen met de bevers geef je vorm aan hun fantasie en schep je een eigen wereld (Hotsjietonia) waarbinnen de bevers leuk kunnen spelen.

Leiding zorgt voor een programma dat afgestemd is op het niveau van de bevers. De bevers worden elke dag een beetje wereldwijzer, door alle dingen die ze meemaken. Er blijft nog veel te ontdekken over. Aan jou als leidinggevende de taak om ervaringen te bieden, ze samen te beleven en dan te verwerken. Gun de bevers daarbij voldoende rustmomenten, om weer even op adem te komen. Als leidinggevende ben je een beetje ouder en een beetje vriend. Je zorgt voor een veilige plek voor iedereen, waar je samen op een ongedwongen manier activiteiten onderneemt.

Aangezien bevers aan het begin van hun Scoutingloopbaan staan en ze nog heel veel kansen krijgen, betekent dit dat er activiteiten zijn die je nog niet met de bevers kunt doen. Die komen later als ze welp of scout zijn. Laat ze stukje bij beetje kennismaken met de buitenwereld, zonder de charmes van de komende jaren al meteen te ontsluiten.

Jeugdparticipatie

Je kunt de bevers laten tekenen wat ze leuk vinden of hoe ze zich voelen bij Scouting. De leiding zorgt voor een programma dat afgestemd is op het niveau van de bevers. Praat met de bevers en luister naar wat ze te vertellen hebben. Zo merken de bevers dat hun mening belangrijk is. Oudere bevers helpen de jongere bevers met simpele dingen als veters strikken of ze helpen bij het knutselen. Dat is goed voor hun sociale ontwikkeling. Zo wordt bij de bevers een eerste stapje gezet in het nemen van verantwoordelijkheid en leiderschap. Bij de bevers werk je aan de eerste trede op de participatieladder.

Progressie

Bij de oudere speltakken zijn er insignes. Hiermee kunnen jeugdleden laten zien wat ze leren bij Scouting. Omdat het werken met insignes niet passend is voor de leeftijdsgroep bevers, is er een voorloper geïntroduceerd: de beverbadges. De beverbadges zijn thematisch en het gaat er hierbij om dat bevers een aantal opkomsten activiteiten doen rondom een bepaald thema, gekoppeld aan een figuur. Het gaat om de ervaring en het meedoen. Leiding kan ervoor kiezen om gedurende meerdere opkomsten een aantal activiteiten in een bepaald thema te doen (passend bij het figuur) en dit af te sluiten met het uitreiken van een badge. De richtlijn is om drie of vier opkomsten te besteden aan een badge. De invulling van de badges staat niet vast. Leiding kan zelf activiteiten verzinnen die bij een badge passen. Hiervoor hoeven bevers dus niet iets te kunnen in de zin van eisen, meedoen is genoeg.

Meer uitleg over de beverbadges vind je in het Beverkompas. Op de website zijn voorbeeldactiviteiten te vinden voor de invulling van de verschillende badges.

Kamp

Een bever blijft voor het eerst bij Scouting slapen. Omdat dit voor de bever (en de ouders) al heel spannend is, is ervoor gekozen om dit voor de bever overzichtelijk te houden: niet te lang en dicht bij huis. Een week lang op kamp gaan, past niet bij het leeftijdseigene van bevers; bevers kennen daarom geen zomerkamp. Bevers gaan een weekend logeren in de eigen blokhut (of een blokhut van een andere Scoutinggroep in de buurt). In een Scoutingjaar zijn doorgaans één of twee logeerpartijtjes. Om met de bevers te kunnen gaan logeren, is het belangrijk dat er één leidinggevende is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor de kwalificatiekaart.