

Methodieken en werkvormen

Scoutingkennis –

Theorie Spelvisie – Explorers en Roverscouts



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Datum van productie: 2015, aangepast december 2023

Kwalificatiekaart

Scoutingkennis – Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden.

Leeftijd: Scouts, Explorers en Roverscouts

Korte inhoud:

Algemene theorie behorende bij Spelvisie per speltak - Scouts, Explorers en Roverscouts.

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.

Explorers

Kernpunten programma

Het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met de uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandelijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor.

Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur. Door middel van de kwaliteitstest kan de afdeling zelf haar ontwikkeling meten en afzetten tegen de rest van het land.

Hoewel de activiteiten die een afdeling in het waterwerk doet sterk verschillen van dat wat een landgroep doet, is er verder geen groot verschil. Het maakt niet uit of je een hike door het bos organiseert of een tocht over een rivier; het gaat erom dat je de activiteit zelf voorbereidt. Ook voor de expeditie maakt het niet uit wát je doet, zolang je zelf maar bedenkt hoe het zomerkamp eruit komt te zien en zelf de voorbereidingen treft. Het regelen van mountainbikes in de Ardennen of boten in Zweden komt qua organisatie ongeveer op hetzelfde neer.

Structuur in de speltak

Explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noem je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 16 explorers, aangevuld met 2 begeleiders. Een afdeling heeft geen subgroepen. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er 2 goed gevulde afdelingen overblijven.

Een afdeling kan een eigen afdelingsnummer aanvragen. Op de explorersite staat een overzicht van alle afdelingsnummers.

Bij de explorers zijn geen vaste subgroepen meer. De groep hoeft voor het overzicht van de jeugdleden niet meer te worden onderverdeeld. Er wordt veel meer projectmatig gewerkt, waarbij steeds wisselende groepjes ontstaan, bijvoorbeeld voor het organiseren van de expeditie.

Fases

In het programma van de explorers zit een verdeling in drie fases, die ruwweg overeenkomt met de drie jaren dat een explorer lid is van een explorerafdeling. In deze drie jaar gaat een explorer steeds meer zelf doen en krijgen de jeugdleden andere verantwoordelijkheden als het gaat om het programma en de afdeling. De eisen voor de jaarbadges komen overeen met deze indeling en maken de groei in de explorertijd zichtbaar.

Het eerste jaar is bedoeld om de afdeling te ontdekken. Bij de afdelingsraad leren explorers meebeslissen over het programma. Ze helpen mee het wekelijkse programma te bedenken, uit te voeren en te evalueren. In het tweede jaar is een explorer verantwoordelijk voor de wekelijkse opkomsten en helpt hij of zij mee bij grote projecten. Tot slot weet een explorer in het derde jaar hoe je weekenden, groeps- en regioactiviteiten en uiteraard een expeditie regelt. Plannen, organiseren en de financiën controleren: een explorer krijgt de kans om met al deze facetten kennis te maken en zich erin te bekwamen.

Openen en sluiten

Explorers hebben meestal geen formele opening meer, zoals bij de jongere speltakken wel het geval is. Toch is het goed om een duidelijk herkenbare manier van openen te hebben. Dan weet iedereen dat het programma echt begonnen is. Dat kan door gezamenlijk iets te drinken of doordat de voorzitter meldt dat de avond geopend is. Een eigen opening geeft een afdeling ook een eigen identiteit.

Rol begeleiding

Als de begeleiding geen programma's of de expeditie voorbereidt, geen financiën doet en geen beslissingen neemt, wat doet de begeleiding dan wel?

In het Explorerkompas (onderdeel van de Explorergids) worden de tien rollen van de begeleiding benoemd. Deze omvatten onder meer het zorgen voor rust en orde, het aangeven van de kaders, de explorers blijven uitdagen, motiveren en stimuleren, het uitzetten van de grote lijnen en de explorers ondersteunen bij hun taken.

De rol van de begeleider verandert door het Scoutingseizoen heen. In het begin van een seizoen, wanneer er nieuwe explorers van de scouts zijn komen overvliegen, ben je relatief meer leiding, bijvoorbeeld door een eerste activiteit zelf te organiseren, als voorbeeld. Enkele weken later, als er een nieuw bestuur is, komt er meer nadruk op de oudere explorers te liggen en nog verder in het seizoen komt de verantwoording bij de hele afdeling te liggen. Je maakt dus elk jaar een nieuwe start.

Jeugdparticipatie

Explorers leren omgaan met verantwoordelijkheid, dus ze moeten die verantwoordelijkheid ook krijgen. Ze nemen hun eigen beslissingen, dus moeten ze daar ook de ruimte voor krijgen. Dat betekent voor de begeleiding dat ze moeten loslaten, zodat de explorers leren taken te verdelen en zelf de touwtjes in handen te nemen. In de afdelingsraad worden gezamenlijk beslissingen genomen en afspraken gemaakt. Het afdelingsbestuur, bestaande uit een voorzitter, secretaris en penningmeester, bereiden de beslissingen en afspraken voor die in de afdelingsraad besproken worden. Het is niet alleen het, maar alle explorers die mee beslissen. Het bestuur wordt door de afdeling zelf gekozen. De verkiezingen worden voorbereid door het oude bestuur (of door de begeleiding).

Bij de explorers werk je we aan de vierde trede op de participatieladder (zie paragraaf 3.5). Een goed georganiseerde afdeling kan doorgroeien naar de vijfde trede.

Progressie

Insignes

Om zichzelf uit te dagen, kiest elke explorer een uitdaging om een langere tijd mee bezig te zijn. Daar kan een insigne mee worden behaald. Ieder activiteitengebied heeft zijn eigen insigne. Wanneer een explorer een insigne wil behalen, wordt samen met de afdeling of begeleiding een project gekozen. Dit project wordt uitgevoerd door de betreffende explorer en de explorer laat aan anderen zien wat er gedaan en geleerd is. De inhoud van het project mag de explorer helemaal zelf bedenken, zolang er maar voldoende uitdaging in zit. Samen met de afdeling of de begeleiding wordt bekeken of het project bij de explorer past. Op de explorerwebsite staan per activiteitengebied 25 voorbeeldprojecten en op de website van Scouting Nederland staat informatie voor de begeleiding.

Een insigne wordt afgerond met een presentatie: iets waarmee je laat zien wat je geleerd hebt. Dat kan een gewone presentatie zijn, maar ook een artikel in de krant of het voorbereiden van een opkomst met de hele afdeling.

Waterexplorers kunnen naast de insignes ook nog de kwalificaties Zeilen Kielboot III (MBL Z1) en Roeien III (MBL Roeien) halen, voor zover ze die niet al bij de waterscouts behaald hebben. In de Nautisch technische richtlijnen is hier meer informatie over te vinden.

Jaarbadges

Daarnaast kunnen explorers ook jaarbadges krijgen door het hele jaar actief betrokken te zijn bij de afdeling. De jaarbadges volgen de min of meer natuurlijke fases die een explorer bij de afdeling doormaakt.

Het eerste jaar komt een explorer bij de afdeling, hij of zij wordt geïnstalleerd en neemt actief deel aan de programma's. Later in het seizoen gaat de explorer samen met anderen activiteiten voor opkomsten organiseren en deze worden uiteraard geëvalueerd. Natuurlijk neemt elke explorer deel aan weekendkampen, regioactiviteiten en, als afsluiting van het Scoutingjaar, de expeditie.

Het tweede jaar ligt de focus op het organiseren van de wekelijkse opkomsten. Daarnaast helpt een tweedejaars explorer mee met de organisatie van een grotere activiteit en een weekendkamp. Bij evaluaties wordt niet alleen actief meegedaan, maar wordt ook de rol van gespreksleider op zich genomen. Tevens verbreedt de explorer zijn of haar blikveld door deel te nemen aan een activiteit buiten de regio.

Het derde jaar gaat de explorer grotere activiteiten coördineren, zoals een weekendkamp of een regioactiviteit. Samen met enkele anderen is een explorer verantwoordelijk voor de organisatie van de expeditie, ook zijn de explorers zelf verantwoordelijk voor de organisatie van de afdeling door mee te werken in het afdelingsbestuur en te kijken naar de kwaliteit van de afdeling. Daarnaast kan een explorer meer ervaring opdoen met organiseren en leidinggeven door met de hele afdeling gezamenlijk een activiteit te organiseren voor een bever- of welpenspeltak, zoals het uitzetten van een speurtocht. In de drie jaar dat iemand explorer is, is een jeuglid ten minste eenmaal met de afdeling op expeditie ergens in Europa geweest. Voor de jaarbadges zijn ook certificaten beschikbaar.

Awards

Ten slotte zijn er drie awards te behalen voor de explorers. Een award is er voor afdelingen en explorers die iets extra's willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden. Er zijn drie awards: The International Award For Young People, de Nature Award en de Development awards. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor explorers is te vinden op de website.

Expeditie

De expeditie is het hoogtepunt van het jaar. Doordat de explorers het allemaal zelf moeten organiseren, is de expeditie ook de rode draad door het jaar heen. De explorers zijn niet alleen verantwoordelijk voor het programma, maar ook voor de kamplocatie, de reis en de financiën. Kernpunten in de expeditie zijn dat een expeditie uitdagend is en een afwisselend programma met daarin alle acht de activiteitengebieden heeft. De ideale expeditie is een sterkamp of trektocht op een Scoutingkampeerterrein ergens in Europa, maar ook een internationaal kamp of een uitwisseling behoren tot de mogelijkheden.

Als je met jouw afdeling op kamp wilt gaan, is het belangrijk dat er één begeleider is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor op de kwalificatiekaart.

Roverscouts

Kernpunten programma

Roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen op een afstandje adviseert (coach of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken wat een roverscout wil doen wanneer aan het eind van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten.

Behalve in het activiteitenprogramma, zit er geen verschil tussen roverscouts bij een water-, een lucht- of een landgroep. Het gehele roverscoutsprogramma (inclusief structuur en uitdagingen) is één-op-één te gebruiken voor water- en luchtgroepen.

Structuur in de speltak

Roverscouts zijn jongens en meiden tussen de 18 en 21 jaar oud, wat betekent dat geen van de jeugdleden meer op de middelbare school zit, maar dat alle leden al begonnen zijn met een vervolopleiding. Dit kan uiteenlopen van mbo tot universiteit. Een stam bestaat uit 6 tot 16 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur. Een stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur en een stambestuur.

Fases

De laatste speltak van Scouting staat in het teken van twee dingen: wat wil je nog uit Scouting halen als jeugdlid en wat ga je doen in de toekomst? Ook dit programma is in fases verdeeld. Tijdens de eerste fase (Proloog) kiest een roverscout drie uitdagingen om mee aan de slag te gaan, in de tweede fase (Traject) wordt gewerkt aan de eigen uitdagingen en de derde fase (Epiloog) is de afronding.

1. Proloog: deze fase duurt maximaal een half jaar en de roverscout maakt in deze fase kennis met het programma. Samen met een 'buddy' kiest de roverscout drie uitdagingen waarmee hij of zij de komende jaren aan de slag gaat.
2. Traject: dit is de langste fase en deze fase duurt ongeveer twee tot tweeënhalf jaar. Tijdens deze fase doen roverscouts activiteiten met de andere roverscouts en werken ze aan hun eigen uitdagingen.
3. Epiloog: tijdens deze laatste fase bereidt de roverscout zich voor op de eindceremonie. De eindceremonie is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek).

Partenza

Met de Partenza komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap, de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten.

Om aan de eindceremonie deel te nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria. Kijk voor meer informatie en voorbeelden van de Partenza In de Roverscoutsgids.

Rol adviseur en coach

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij haar leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassenen.

Coaches zijn jonge mensen (21 tot 23 jaar) die ook na hun tijd als roverscout meerwaarde voor de stam kunnen bieden door hun ervaring en affiniteit met de doelgroep. Doordat ze elke week meedraaien tijdens de opkomsten, kunnen coaches bij uitstek de stam motiveren voor de grotere projecten, zoals een zomerkamp buiten de landsgrenzen. Coaches kunnen er ook voor kiezen om periodiek mee te draaien. In eerste instantie ondersteunen coaches het stambestuur. De richtlijn is 1 of 2 coaches per stam. Iemand kan dus maximaal 2 jaar coach zijn.

De positie van de coach is bijzonder: een coach is geen jeugdlid meer en ook geen kaderlid, maar is buitengewoon lid. Coaches hebben dus dezelfde status in een groep als een plusscout. Voor de duidelijkheid: de coach wordt niet per definitie een plusscout, maar een buitengewoon lid. Afhankelijk van de situatie kan dat wel samenvallen in één persoon, wanneer de coach zich

aansluit bij de plusscouts van de groep.

De coach wordt benoemd door de stam zelf en niet door de groepsraad (benoeming door de groepsraad zou hem of haar een kaderlid maken). Een coach heeft dus geen stem in de groepsraad; niet als afgevaardigde van de stam (want hij of zij is geen jeugdlid) en niet vanuit zijn of haar functie (want hij of zij is geen kaderlid). Voor een coach is een VOG uiteraard verplicht.

Een adviseur (23 tot ongeveer 40/45 jaar) heeft meer afstand en dient als vraagbaak voor het stambestuur. De adviseur kan het stambestuur bijvoorbeeld ondersteunen als er minder populaire beslissingen genomen moeten worden. Ook kan een adviseur helpen bij het opstellen van een meerjarenplan, groeiprocessen of lastige programma's als bezinning of milieubewustzijn. Een stamadviseur kan nieuwe suggesties aandragen of aangeven wat de beste manier is om een project aan te pakken. Verder kan een adviseur advies geven over het groepsproces, hij of zij kan advies geven aan individuele leden of over de kwaliteit van het programma. De stamadviseur draait niet alle opkomsten mee, waardoor er vanuit een andere invalshoek tegen de stam aangekeken kan worden. De richtlijn is om één adviseur per stam te hebben.

De stamadviseur wordt op voordracht van de stam benoemd door de groepsraad en heeft dus vanuit zijn of haar functie stemrecht in de groepsraad. Strikt genomen is de stamadviseur geen leidinggevende, maar in rechten en plichten is de functie wel gelijkgesteld met die van een leidinggevende, dus zaken als VOG, kwalificatie en dergelijke lopen gelijk met die voor 'gewone' leiding.

Binnen de stam bepaal je met elkaar hoe je de rol van coach en adviseur precies inkleedt, afhankelijk van de ervaringen en behoefte van de roverscouts.

Jongerenparticipatie

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij de leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassen.

Bij roverscouts werk je aan de vijfde trede op de participatieladder.

Soms lijkt het alsof de taken van het stambestuur en coach of adviseur elkaar bijten. Dat is echter zeker niet noodzakelijk. Hieronder een overzicht om het verschil duidelijk te maken.

Stambestuur	Adviseur
Leiden	Adviseren
Organiseren	Observeren en bewaken
Projectleiding	Projectbegeleiding
Toezen op afspraken	Toezen op het bestuur
Communiceren met andere stammen en regio's	Observeren en bewaken
Keuzes maken	Keuzes begeleiden en wijzen op consequenties
Zorgen dat er programma's worden gemaakt	Motiveren
Informatie opzoeken	Wijzen waar informatie gehaald kan worden
Netwerken	Lobbyen

Progressie

Uitdagingen

De drie uitdagingen zijn verdeeld over de acht activiteitengebieden en betreffen de volgende aspecten:

- iets 'typisch Scouting' met een keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Uitdagende Scoutingtechnieken, Sport & Spel of Buitenleven.
- iets serieus (nuttigs) waarmee roverscouts hun bijdrage aan de maatschappij leveren: hierbij hebben zij de keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Veilig & Gezond, Samenleving en Internationaal.
- iets persoonlijks dat goed bij de roverscout past: de roverscout heeft hierbij de keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Expressie en Identiteit.

Een voorwaarde bij de uitdagingen is dat een roverscout er één op lokaal niveau, één op bovenlokaal en één op internationaal niveau doet. In de matrix hieronder staat een voorbeeld van welke combinaties er gemaakt kunnen worden.

	iets 'typisch Scouting'	iets serieus	iets persoonlijks
Lokaal	Maak van kleipoppetjes een korte animatiefilm		
Bovenlokaal		Organiseer een regionally	
Internationaal			Organiseer een internationale jongerenuitwisseling

Awards

Ten slotte zijn er drie awards te behalen voor de explorers. Een award is er voor afdelingen en explorers die iets extra's willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden. Er zijn drie awards: The International Award For Young People, de Nature Award en de Development awards. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards voor explorers is te vinden op de website.