

Methodieken en werkvormen

Scoutingkennis –

Theorie Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden



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

Kwalificatiekaart
Scoutingkennis – Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden.

Leeftijd: Allen

Korte inhoud:
Algemene theorie behorende bij Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden

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 SCOUTS



De basis van het Scoutingspel is en blijft het gedachtegoed van Lord Baden-Powell. In de kern is dat het ontwikkelen van meiden en jongens door middel van een plezierige vrijetijdsbesteding. Over de hele wereld passen Scoutinggroepen dit gedachtegoed nog wekelijks toe in uitdagende Scoutingactiviteiten. Na meer dan 100 jaar kijken wordt er nu wel iets anders tegen de woorden van Lord Baden-Powell aangekeken dan bij het ontstaan van Scouting.

Scouting Nederland heeft daarom de spelvisie SCOUTS ontwikkeld (zie afbeelding hierboven). Een korte en bondige tekst, die samenvat waar het om draait binnen Scouting. De spelvisie geeft richting aan hoe je je groep en speltak organiseert en inhoud geeft.

De spelvisie is gebaseerd op de acht elementen van de Scoutingmethode, de educatieve methode waarop Scouting internationaal is gestoeld. Zeven van deze elementen zijn gemeenschappelijk bij WAGGGS en WOSM: Wet & belofte, leren door doen, werken in subgroepen, buitenleven, ondersteuning door volwassenen, persoonlijke progressie en symboliek (zoals de thema's voor bevers en welpen). WAGGGS heeft nog een achtste element: dienstverlening in de samenleving.

In de spelvisie zijn enkele onderdelen uit de Scoutingmethode samengevoegd en zijn andere accenten gelegd, waardoor de spelvisie SCOUTS uit zes elementen bestaat. Naast deze inhoudelijke benadering zijn er acht activiteitengebieden, die concreet richting geven aan welke activiteiten je doet.

De elementen van de spelvisie **SCOUTS** staan voor Samen, Code, Outdoor, Uitdaging, Team en Spel. Deze woorden worden hieronder uitgelegd, in de kompassen van alle speltakken, worden ze verder uitgediept.

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling: het element Samen staat voor de betrokkenheid die we als scouts hebben met de maatschappij, voor de onderlinge verbondenheid die we als scouts over de hele wereld met elkaar voelen en voor het internationale aspect binnen Scouting.

Code en traditie zijn onze basis, de wet en belofte onze waarde: het element Code staat voor onze normen en waarden (onze 'spelregels'), onze ceremoniën, het fundament van Scouting, en de bezinning op waarom je de dingen doet.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingsstocht in de natuur: het element Outdoor staat voor buitenleven, de natuur wordt niet alleen gezien als de omgeving waarin we ons spel spelen, maar ook als opvoedende waarde.

Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts: het element Uitdaging staat voor de persoonlijke ontwikkeling van scouts. Scouting is niet alleen een plezierige vrijetijdsbesteding, maar biedt ook mogelijkheden om je te ontwikkelen en steeds weer je grenzen te verleggen.

Teamgevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar: het element Team staat voor het werken in subgroepen (oud leert jong), de toenemende zelfstandigheid van jeugdleden en afnemende begeleiding in de verschillende speltakken.

Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten: het element Spel staat voor het Scoutingspel zelf, de veelzijdigheid ervan, de thematiek en het aanspreken op de creativiteit (zowel in fantasie als het creatief zijn in oplossingen).

Spelvisie SCOUTS wat zit erin, wat haal je eruit?

Een 21-jarige scout die zijn hele 'Scoutingcarrière' doorlopen heeft, zou idealiter onderstaande vaardigheden in zijn bagage hebben. Dit is geen blauwdruk, maar het geeft een indicatie van wat mogelijk is én waar Scouting naar streeft. Het unieke aan Scouting, is de bijdrage die Scouting levert aan de persoonlijke ontwikkeling van jeugdleden; in de breedte en op alle ontwikkelingsgebieden. De spelvisie SCOUTS dient hierbij als kapstok.

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling
Scouts willen mensen verbinden, zowel binnen als buiten Scouting. Scouts zijn bijvoorbeeld actief om jeugdleden met een beperking op te nemen, met schoonmaakacties in de natuur en met het inzamelen van geld voor goede doelen. Een scout staat middenin de maatschappij en wil daar een actieve bijdrage aan leveren. Een concreet voorbeeld is de samenwerking tussen een groep en een bank om een nieuw hek voor de kinderboerderij te maken: de bank gaf geen geld, maar leverde het benodigde hout en de scouts namen het timmerwerk op zich.

Een scout voelt zich verbonden met de organisatie waar hij of zij deel van uitmaakt – regionaal, nationaal én internationaal. Een scout leert graag van anderen, werkt gemakkelijk samen met andere groepen (zowel binnen als buiten Scouting) en roept zonder problemen de expertise van mensen van buiten Scouting in bij het organiseren van een activiteit (bijvoorbeeld kunstenaars of ambachtslieden). Daarnaast toont een scout zijn of haar verbondenheid met Scouting door bijvoorbeeld deel te nemen aan internationale evenementen, zoals de Wereld Jamboree, Roverway of de JOTA-JOTI.

Code en traditie zijn onze basis, de wet & belofte onze waarde

Een scout treedt de wereld tegemoet op basis van de wet en belofte en respecteert tegelijkertijd de uiteenlopende manieren van anderen. Hij of zij weet wat hem inspireert in het leven, is zich bewust van de plek die Scouting in zijn of haar leven inneemt en wat Scouting voor hem betekent. Als je leidinggevende wordt, dan kies je ervoor om de waarden en normen van Scouting eigen te maken en over te dragen.

Ben je roverscout? Dan kun je de Partenza afleggen, een ceremonie die het einde van je tijd als roverscout kenmerkt en waarbij je de stap naar leidinggevende of een andere vrijwilligersrol binnen Scouting maakt. Met de Partenza komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap, het 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 die in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te nemen, dient een roverscout te voldoen aan een aantal criteria. Kijk voor meer informatie en voorbeelden van de Partenza In de Roverscoutsgids.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingsstocht in de natuur

Outdoor staat voor het buitenleven dat onlosmakelijk verbonden is met het Scoutingspel en ook een opvoedkundige waarde heeft. Door het vele buiten spelen, leren kinderen al jong hoe belangrijk het is om zuinig te zijn op de natuur. De natuurlijke, ruige omgeving spreekt kinderen aan op hun fantasie en stimuleert creatief denken. Het sterkt hun zelfvertrouwen en leert ze om te gaan met risico's.

De positieve ervaringen in de natuur zorgen ervoor dat kinderen en jongeren een persoonlijke verbondenheid met de natuur hebben. Een scout kent zijn of haar lichamelijke mogelijkheden en beperkingen. Hij of zij is bereid hierin op een gezonde manier zijn of haar grenzen op te zoeken en te verleggen, bijvoorbeeld door steeds langere hikes te lopen. Omdat hij of zij goed voor het eigen lichaam zorgt, maakt hij of zij bewuste keuzes over het gebruik van drugs, alcohol en tabak.

Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts

Een scout besteedt tijd en energie aan de eigen ontwikkeling door kansen te zoeken en te benutten. Hij of zij zoekt het onbekende, laat zich niet zo snel uit het veld slaan bij tegenslagen en is tevreden met zichzelf. Als scouts ouder worden, geven ze steeds meer zelf invulling aan het programma. Zo kunnen ze zelf kiezen waarin ze zich verder willen ontwikkelen. Van problemen krijgt een scout het niet snel benauwd, hij of zij signaleert ze en gaat zelfstandig op zoek naar een oplossing. Een scout kijkt kritisch naar zijn eigen standpunten en gedrag, kan positieve feedback geven aan anderen en die ook ontvangen.

Teamgevoel haalt uit het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar

Een scout is een echte teamspeler, houdt rekening met verschillende rollen binnen een groep en deinst niet terug om de rol van leider op zich te nemen. Hij of zij weet welke sterke en zwakke punten het team heeft ten opzichte van andere groepen en kan trots zijn op prestaties. Ideeën, meningen en informatie kan hij of zij op een duidelijke en respectvolle manier overdragen, zowel verbaal als non-verbaal.

Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten

Een scout komt met originele of nieuwe ideeën en oplossingen. Hij kan buiten het kader denken, nieuwe manieren ontdekken en met minimale middelen tot een resultaat komen, bijvoorbeeld door alleen met een stuk touw en zeil een tent te bouwen. Een scout kan plannen en organiseren en hij of zij zet energie op een positieve manier in. Hij of zij motiveert anderen, is enthousiast en weet hoe hij of zij in lastige situaties positief moet blijven.

Samengevat is de ideale scout iemand die graag iets voor een ander doet, weet wat er speelt in de wereld, de waarden en normen van Scouting deelt en er zijn of haar dagelijkse inspiratie uit opdoet.

De ideale scout houdt rekening met en respecteert verschillen, staat open voor nieuwe ideeën en invloeden, kent zijn of haar lichamelijke mogelijkheden en beperkingen, is milieubewust, is geen kuddedier, kan kritiek geven én ontvangen en neemt verantwoordelijkheid voor zijn of haar eigen daden. Met deze doelstellingen in het achterhoofd, krijgen activiteiten meer betekenis; ze geven richting aan het Scoutingspel en laten zien wat je allemaal kunt leren van bever tot roverscout.

Spelend leren voor jeuglid en leiding

Scouting is niet alleen een leuke vrijetijdsbesteding, jeugdleden leren ook continu nieuwe dingen. In het Scoutingspel zit een doorlopende leerlijn van de bevers tot en met de roverscouts. Dit houdt in dat er steeds verder gebouwd wordt op wat een scout al weet. Doordat de vaardigheden stapsgewijs worden aangeboden, lijken ze voor jeugdleden niet zo moeilijk en gaat het leren heel natuurlijk.

Ongemerkt leren ze door de jaren heen heel veel verschillende dingen. Het spel draagt bij aan de ontwikkeling van kind tot jong volwassene, maar ook daarna in de rol van vrijwilliger of leidinggevende. Wat je als jeuglid leert bij Scouting, komt later niet alleen goed van pas tijdens je rol als leidinggevende, maar ook tijdens je studie, werk en relaties. Die doorlopende leerlijn zie je terug in de manier waarop het Scoutingspel vormgegeven is, bijvoorbeeld bij de mate van verantwoordelijkheid en zelfstandigheid van jeugdleden door de leeftijdsgroepen heen. Al jong kunnen jeugdleden binnen het spel verschillende vaardigheden opdoen, zoals leidinggeven, organiseren, communiceren en samenwerken met anderen. De doorlopende leerlijn is ook terug te zien in de activiteiten die gedaan worden, zoals beschreven in de progressiematrix.

Het thema van de bevers sluit goed aan bij de leeftijdsgroep waarvoor het is bedoeld en het verhaal heeft een duidelijke samenhang van begin tot eind. De bevers maken via het dorp Hotsjietonia kennis met verschillende (Scouting)vaardigheden. Bij de welpen wordt het thema op een andere manier ingezet en leren de welpen samenwerken en ze leren de basis van de technieken. Deze technieken worden bij de scouts verder uitgediept. Bij de scouts begint ook het proces om verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen leerproces en het nemen van beslissingen voor de ploeg. Daar gaat een jeuglid bij de explorers mee verder. De roverscouts doen alles helemaal zelf en een jeuglid is in die speltak zelf overal verantwoordelijk voor.

Ook als leidinggevende ben je nooit klaar met leren. In het programma van Scouting zit niet alleen een opbouw van bevers tot en met roverscouts, maar ook een doorloop naar de functie die je hebt als leidinggevende of in een andere vrijwilligersrol binnen Scouting. De vanzelfsprekendheid waarmee jongeren zich spelenderwijs belangeloos inzetten voor anderen, is een houding die ze meenemen de maatschappij in. De kans is dan ook groot dat zij zich buiten Scouting ook actief opstellen in de maatschappij.

Activiteitengebieden

In het spelaanbod wordt gewerkt met acht activiteitengebieden. Elk activiteitengebied bestaat uit een verzameling van activiteiten die qua onderwerp bij elkaar horen. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan. De indeling in de acht activiteitengebieden is voor iedere speltak gelijk. Niet elke activiteit zal in elke speltak evenveel aandacht krijgen. Per speltak wordt invulling gegeven aan deze activiteiten, passend bij de leeftijd van de jeugdleden.

In het Bever-, Welpen- en Scoutskompas zijn de activiteitengebieden verder uitgewerkt en per leeftijdsgroep beschreven.

1. Uitdagende Scoutingtechnieken

- Mes, zaag en bijl
- Vuur stoken
- Routetechnieken, kaart, kompas en gps
- Pionieren en schiemannen
- Kamperen
- Zeilen, varen, roeien, wrikken, kanoën, kajakken
- Seinen, luchtvaarttechnieken



2. Buitenleven

- Survivaltechnieken
- Kennis van plant en dier
- Recycling, klimaat, energiebesparing
- Natuurbeheer (wilgen knotten)
- Kennis van het weer en de seizoenen
- Oriënteren op sterren, sterrenbeelden



3. Expressie

- Dansen
- Filmen
- Fotograferen
- Grafische technieken
- Handvaardigheid
- Textiele werkvormen
- Toneelspelen
- Muziek maken
- Schriftelijke expressie



4. Sport & Spel

- Alle sporten
- Postenspel
- Renspel
- Binnenspel
- Teamspel
- Bordspel



5. Identiteit

- Zelfbeeld
- Specifieke groeps- en speltakgebonden zaken
- Eigen stijl
- Levensovertuiging
- Zingeving en geloof



6. Samenleving

- Je eigen omgeving
- Cultureel erfgoed
- Heemkunde
- Maatschappelijke betrokkenheid



7. Internationaal

- Scouting wereldwijd (WOSM, Jamboree, JOTA/JOTI)
- Internationale uitwisselingen
- Kennis maken met andere culturen



8. Veilig en gezond

- Koken, gezonde voeding, afval
- Hygiëne
- Veiligheid
- EHBO
- Omgaan met elkaar (intimiteit, pesten, respect, sociale veiligheid)
- Alcohol, drugs en roken



Doorlopende leerlijn

De doorlopende leerlijn is het hele bouwwerk aan spelvormen en methodieken, waarbij de rol van de leiding steeds verder afneemt en de jeugdparticipatie steeds verder toeneemt. Daar horen ook onderwerpen bij als het werken in subgroepen, het omgaan met insignes (van beverbadges tot de uitdagingen bij de roverscouts) en activiteiten met steeds meer uitdaging. Dit laatste onderdeel is uitgewerkt in de progressiematrix. In het Bever-, Welpen- en Scoutskompas wordt dit verder uitgewerkt en per leeftijdsgroep beschreven.

Progressiematrix

Binnen elk activiteitengebied zijn er voor alle speltakken leuke, leerzame en uitdagende activiteiten in een doorlopende lijn van bevers tot en met roverscouts opgenomen. Dit wordt de progressiematrix genoemd.

Deze progressiematrix dient als handvat voor groepen om met elkaar te spreken over wat je in welke speltak doet en om zo vorm te geven aan de doorlopende leerlijn door de speltakken heen. De progressiematrix is tevens een handig handvat om binnen je groep te zorgen voor de aansluiting tussen de verschillende speltakken op gebied van de activiteiten: wat doe je aan pionieren bij de welpen en wat doe je bij de scouts?

De progressiematrices downloaden van de website van Scouting Nederland.

Een aantal voorbeelden uit de progressiematrix:

	Bevers	Welpen	Scouts	Explorers	Roverscouts
Uitdagende Scouting-Technieken – Schiemannen	Weven of vlechten, strikken van veters.	Aantal knopen leren, zoals de platte knoop, achtknoop, halve steek en de mastworp.	Leren veel voorkomende knopen en gebruiken die in pionierobjecten (hangmat).	Leren zeldzame knopen en sierknopen, knopen die zwaarder belast kunnen worden.	Zelf touw slaan, ingewikkelde sierobjecten maken.
Buitenleven – Milieu	Bevers kunnen het onderscheid tussen schoon en vies water maken.	Welpen kennen de Blauwe 10'.	Bij het bootonderhoud houden scouts rekening met milieueisen.	Explorers zijn op de hoogte van schadelijke verfsorten van boten.	Roverscouts Kunnen afvalstoffen (bijvoorbeeld de bilge) op juiste wijze afvoeren naar een milieudepot.
Internationaal – Culturen	Allemaal spelletjes die typerend zijn voor of iets te maken hebben met een land, met daarbij een voorwerp dat bij dat land hoort.	Een postenspel met diverse opdrachten, spellen en vragen over verschillende landen.	Welke verschillende culturen hebben we bij de scouts, wat eten ze daar? Deze maaltijd koken de scouts samen.	Welke kleding dragen ze in verschillende landen en waarom? Deze kleding maken de explorers na en ze geven er een modeshow mee.	Een dagje meehelpen bij kinderactiviteiten op een asielzoekerscentrum.

Leidinggevenden kunnen de progressiematrix gebruiken voor de invulling van de wekelijkse Scoutingprogramma's, om zo het programma af te stemmen op de activiteitengebieden en leeftijdsgroepen (doorlopende leerlijn). De progressiematrix is een richtlijn en het is geen probleem om hier, gezien de situatie in je groep, (iets) van af te wijken.

Jeugdparticipatie

Inbreng van jeugdleden, groeiende zelfstandigheid en afnemende begeleiding zijn kernwoorden binnen Scouting. De mate van jeugdparticipatie wordt afgezet op de participatieladder. De participatieladder is ontwikkeld door socioloog Roger Hart (Children's Participation from Tokenism to Citizenship, 1992) en geeft de opeenvolgende treden voor inbreng, betrokkenheid en verantwoordelijkheid weer:

1. Informeren: het project of de activiteit wordt door leiding uitgevoerd en de jeugdleden worden ter plaatse betrokken door ze te informeren.
2. Raadplegen: het project of de activiteit wordt door leiding uitgevoerd en de jeugdleden worden geraadpleegd. De jeugdleden hebben inzicht in het proces en hun mening wordt serieus genomen.
3. Adviseren: het project of de activiteit wordt gecoördineerd door leiding, maar de jeugdleden worden bij onderdelen betrokken en er wordt hen om advies gevraagd.
4. Coproduceren: de jeugdleden nemen het initiatief voor een project of activiteit en nemen besluiten over de uitvoering. De begeleiding adviseert op de achtergrond.
5. (Mee)beslissen: de jeugdleden nemen het initiatief en voeren het project uit. Begeleiding, coach of adviseur kan eventueel bij de besluitvorming betrokken worden.



In verschillende situaties kan voor verschillende niveaus van betrokkenheid gekozen worden. Pedagogisch gezien is het voor jeugdleden belangrijk dat zij de kans krijgen op verschillende niveaus te (leren) participeren.

Progressiesysteem

Het progressiesysteem is het geheel aan insignes voor alle speltakken.

- Voor bevers zijn er beverbadges. Aan de beverbadges zijn nog geen eisen verbonden. Ze zijn gekoppeld aan een themafiguur. Je kunt ze behalen door mee te doen aan activiteiten die passen bij het themafiguur.
- Voor de welpen zijn er insignes om in de breedte kennis te maken met de verschillende activiteitengebieden. Elk insigne heeft drie niveaus, zodat ieder kind op zijn of haar eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft. Voor de oudste welpen zijn er nog vijf extra insignes, ter voorbereiding op de scouts.
- Voor scouts zijn er drie fases met insignes. In de basis- en verdiepfase is er één insigne voor alle activiteitengebieden, plus twee extra voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. Voor de specialisatiefase zijn er insignes rond één bepaald thema binnen een activiteitengebied, zoals avonturier, kok of pionierspecialist.
- Bij de explorers is er één insigne per activiteitengebied, waarbij een explorer zelf kiest in welk onderwerp hij of zij zich wil verdiepen. Daarnaast zijn er drie jaarbadges.
- Voor roverscouts zijn er drie uitdagingen waar het grootste deel van de roverscoutsperiode aan gewerkt wordt. Er zijn verder geen insignes.
- Voor scouts, explorers en roverscouts die iets extra's willen doen, zijn er vier verschillende awards per speltak.

Bij elke speltak zal dieper op het progressiesysteem van de betreffende speltak worden ingegaan.

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.

Leidinggevenden 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 leidinggevenden 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

3.7.2.5 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.