

## Methodieken en werkvormen

Scoutingkennis –  
Theorie Spelvisie - Welpen



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

Kwalificatiekaart  
Scoutingkennis – Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden.

Leeftijd: Welpen

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

*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.

## **Welpen**

### **Kernpunten programma**

Welpen spelen het Scoutingspel in de jungle. Net als Mowgli en Shanti beleven ze daar allerlei avonturen waarmee ze de steeds groter wordende wereld om hen heen meer ontdekken en beter leren begrijpen. Welpen maken kennis met het opdoen van vaardigheden in de breedte, in alle acht de activiteitsgebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en toenemende verantwoording voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevendenden voor ze bedenkt en uitvoert.

### **Structuur in de speltak**

Welpen zijn jongens en meisjes tussen de 7 en 11 jaar oud, wat overeenkomt met groep 4 tot en met 7 van de basisschool. Een groep welpen noem je een horde. Een horde bestaat uit ongeveer 16 tot 24 welpen en is verdeeld in vaste subgroepjes die nesten worden genoemd. In een horde zijn 2 tot 5 leidinggevendenden aanwezig met een verhouding leiding:jeugdleden van 1:4 tot 1:6.

Een nest bestaat uit ongeveer zes tot acht welpen van verschillende leeftijden. Voor waterwerkgroepen kan het een idee zijn de nesten te beperken tot vier personen wanneer de vaarmiddelen beperkend zijn qua capaciteit. Bij andere activiteiten kun je dan twee nesten samenvoegen, wat een grootte van acht welpen geeft.

Elk nest heeft een gids en een helper. De gids wordt ondersteund door een helper. Die neemt de taken van de gids over bij zijn afwezigheid en helpt de gids bij het uitvoeren van de taken. Het gebruik van gids en helper is een onderdeel van het Scoutingspel, waardoor de welpen zich verder kunnen ontwikkelen. Het werken met nesten is niet bedoeld als een hiërarchisch systeem waarin een kleine groep welpen de baas speelt over de horde of waarin de gids en helper gebruikt worden als een soort slaafje van het nest. Als leidinggevende houd je in de gaten dat de nesten en de gids en helper ingezet worden zoals bedoeld.

Een gids of helper kan opletten of iedereen in zijn of haar nest het naar de zin heeft en kan een beetje extra opletten om pesten te voorkomen. Door de jeugdleden hier actief bij in te schakelen, voorkom je deels pestgedrag en geef je meer inhoud aan de functie. Dat helpt weer bij de groeiende verantwoordelijkheid.

Enkele taken die een gids kan hebben:

- Helpen van nestleden.
- De mening van een nest overbrengen.
- Het aanmoedigen van samenwerking, door mee te doen met een spel.
- Het goede voorbeeld geven.
- Een jongere welp iets leren.
- Het helpen in ceremoniën.
- Helpen van nieuwe leden.
- Bezoek welkom heten.
- Helpen opruimen.
- Verantwoordelijk voor de nestkist.
- Verantwoordelijk voor de nesthoek.

Het werken met nesten heeft bij de welpen vaak een praktische inslag. Van het maken van een corveerooster tot aan het doen van spelletjes, altijd kun je terugvallen op de nesten. Maar intussen leren de welpen er ook veel van. Waar je de nesten precies voor gebruikt, bepaal je met het team van leidinggevenden.

Uiteraard hoef je niet elke activiteit in nesten te doen. Niet alle activiteiten zijn geschikt om per nest te doen en het kan soms ook leuk zijn om andere groepjes te maken. Je kunt dan bijvoorbeeld groepjes per 'niveau' maken, waarbij je juist leeftijdsgenoten bij elkaar zet. Op die manier kun je specifiek inspelen op het niveau of de behoefte van juist de jongste of juist de oudste welpen. Bedenk dus als leiding per activiteit of je wilt werken in de horde, in nesten of in andere subgroepjes. Ook kun je keuze in het programma bieden, op grond waarvan je de groepjes samenstelt (bijvoorbeeld bij insignes).

Van het werken in nesten leren welpen wat het is om als lid van een groepje te functioneren: ze leren samenwerken, samen spelen, samen verantwoordelijk zijn (voor bijvoorbeeld het doen van de afwas), samen beslissingen nemen, op elkaar rekenen en taken verdelen. De welpen leren ook onderling veel van elkaar. Door welpen bepaalde verantwoordelijkheden te geven, leren ze zelfstandiger te zijn, verantwoordelijkheid te nemen voor hun eigen rol binnen het nest, zich verantwoordelijk te voelen voor elkaar en komen ze voor het eerst in contact met leiderschap.

### **Thema**

Alle jeugdleden tussen de leeftijd 7 en 11 jaar spelen in het Jungleboek-thema.

Meer uitleg en het hele themaverhaal vind je in de Junglegids, het verhalenboek Jungleavonturen van Shanti & Mowgli, het Welpenkompas en op de website van Scouting Nederland.

Een thema is een fantasiewereld waarin welpen kunnen spelen en leren. Het prikkelt hun fantasie en zorgt ervoor dat ze zich meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Welpen 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 welpen dus op een speelse manier belangrijke normen en waarden bijbrengen. Het thema biedt leiding structuur en geeft welpen tevens de ruimte om hun eigen fantasie te gebruiken. Het thema sluit goed aan bij de belevingswereld van de welpen. Ditzelfde geldt voor bevers, 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 dieren hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een bepaalde voorkeur voor bepaalde activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren. Dit betekent natuurlijk niet dat je als groep altijd gemengd moet gaan draaien, je kunt net zo goed ongemengd draaien.

Je kunt er voor kiezen om als leidinggevende een themanaam te gebruiken. Dat kunnen bijna alle bewoners van de jungle zijn, behalve Mowgli en Shanti zelf, want zij staan voor de avonturen die de welpen meemaken. Ook Shere Khan en Tabaqui zijn niet geschikt om als themanaam te gebruiken, omdat ze in het Jungleboek vijanden van Mowgli en Shanti zijn. Op de website van Scouting Nederland staat een hele lijst met mogelijke namen en in het Welpenkompas vind je een hoofdstuk over het kiezen van een themanaam.

In het Welpenkompas en de Junglegids en in het verhalenboek Jungleavonturen van Shanti & Mowgli staat uitgebreide informatie over de jungle, de themafiguren en Mowgli en Shanti. Hierin vind je naast verhalen ook voorbeeldactiviteiten die bij de verschillende themafiguren passen.

Hieronder een deel van de dieren en personen die in de jungle leven:

- Akela: de oudste wolf. Hij is een dappere leider en vertelt graag wat hij heeft meegemaakt.
- Bagheera: een sociale en vriendelijke panter. Hij is ook de beste jager van de jungle, omdat hij goed kan sluipen en spoorzoeken. Mowgli leert van Bagheera praktische dingen om in de jungle te kunnen overleven. Door zijn tijd bij de mensen, weet hij ook veel van hen af.
- Baloe: de leermeester van de wolven, hij geeft de jonge wolven en ook Mowgli les in de wetten van de jungle. Baloe houdt van lekker eten. Hij is een vrolijke en goedaardige beer die altijd bereid is anderen te helpen, maar als leermeester kan hij ook wel streng zijn.
- Broer Wolf: een goede en betrouwbare vriend.
- Chil: de wouw (vogel) bekijkt alles hoog vanuit de lucht en geeft boodschappen aan iedereen door.
- Hathi: een olifant en één van de oudste dieren van de jungle. Door zijn grote levenservaring wordt hij door de andere dieren als leider erkend. Hathi houdt van groot. Hoe groter, hoe beter! Hij gaat voor niets of niemand uit de weg.
- Ikki: het stekelvarken, is lekker chaotisch en heel gezellig. Kletst met iedereen, en doordat ze wat chaotisch is, vertelt ze verhalen soms niet helemaal goed door. Er blijft van alles steken aan haar stekels.
- Jacala zwemt net als alle krokodillen het liefst wat rond, maar helpt je in geval van nood.
- Kaa: weet heel goed wat hij wil. De slang is snel, slim en lenig.
- Malchi: een echt waterdier! Is wel altijd op haar hoede en neemt het leven zoals het komt.
- Mang de vleermuis, is meestal ergens op de achtergrond, maar hij hoort toch alles!
- Marala de flamingo, vindt het leuk om samen te zijn. Ze houdt van eerlijkheid.
- Mor de pauw is heel blij met zijn mooie veren. Hij laat ze graag aan iedereen zien.
- Mowgli: Mowgli kent geen angst en is altijd in voor avontuur. Hij kwam als baby bij de dieren in de jungle terecht en groeide op tussen de wolven.
- Oe: de schildpad, voordat zij iets zegt, wikt en weegt zij haar woorden.
- Raksha: een lieve moederwolf die altijd voor haar welpen klaarstaat.
- Rikki Tikki Tavi:
- de mangoest, doet alles heel snel en is dol op spanning en sensatie! Verder is hij ook leergierig, lenig, slim, handig en wil hij graag anderen helpen.
- Shanti: een meisje dat geboren en getogen is in Haveli, het mensendorp. Ze is nieuwsgierig en handelt op gevoel.
- Shere Khan: praat niet, maar kiest direct de aanval.
- Tabaqui: de jakhals is het slijmerige hulpje van Shere Khan.
- Vader Wolf: een goede opvoeder, streng maar rechtvaardig.

## Locaties

De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma.

Hieronder is te zien welke activiteitengebieden bij welke plekken horen:

- Uitdagende Scoutingtechnieken → Nishaani plaats
- Expressie → Guha grotten
- Sport & Spel → Khaali Jagah vlakke
- Buitenleven → Talaab poel
- Identiteit → Raadsrots
- Samenleving → Haveli (het mensendorp)
- Internationaal → Emaarate ruïne
- Veilig & Gezond → Wolvenhol

Met de dieren kun je naar alle gebieden in de jungle. Daar doe je dan een activiteit die past bij het figuur. Zo ga je met Chil bij Uitdagende Scoutingtechnieken een activiteit rondom seinen doen, Chil is immers de boodschapper van de jungle. Met Baloe ga je er koken op houtvuur, aangezien Baloe van lekker eten houdt.

Elk gebied van de jungle is over het water te bereiken. Een deel van de rivier loopt langs de Khaali Jagah vlakke, de Talaab poel en de Nishaani plaats. Midden in de poel ligt de rots van de Watervrede.

In de Guha grotten loopt een ondergrondse rivier en naast de Emaarate ruïne ligt een waterval. Jacala, Marala, Oe en Malchi zijn uitgesproken waterdieren, maar ook Hathi speelt graag met water en Baloe en Kaa zijn ook veel aan de waterkant te vinden.

Kortom: de jungle is ook heel geschikt om met een waterspeltak in te spelen. Meer informatie kun je vinden op het infoblad De jungle voor waterwelpen op de site van Scouting Nederland ([www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)).



## Openen en sluiten

Elke keer als je met de welpen bij elkaar komt, begint en eindigt de opkomst op een speciale welpenmanier. De leiding staat bij de raadsrots, de plek waar Akela verhalen vertelt aan de welpen en waar iedereen bij elkaar komt als er iets belangrijks te bespreken is. Hieronder staat het proces kort beschreven. In het Welpenkompas vind je er meer informatie over. Op de website van Scouting Nederland staan filmpjes van opening en sluiting, zodat je goed kunt zien hoe dit gaat.

### Het openen gaat zo:

alle welpen staan per nest in een rijtje achter elkaar. De gids voorop en de helper achteraan.

De leiding roept: 'Yalahi'.

Alle welpen antwoorden: 'Yalahi' en komen in een kring staan

Iedereen zegt de openingstekst en beweegt erbij:

We zijn weer in de jungle, (ga stevig staan, handen in je zij)

we gaan op avontuur, (loop naar voren)

doen supergave dingen, (ga stevig staan, handen in je zij)

iets anders ieder uur, (loop naar achter)

slingeren aan lianen, (pak de liaan vast, eerst met je rechterhand, dan je linkerhand erbij)

trotseren de rivier, (maak een roeibeweging alsof je een peddel vasthoudt, eerst links, dan rechts)

speuren door de jungle, (doe je hand boven je ogen, kijken van links naar rechts)

zijn vriend van mens en dier! (pak elkaars handen vast met gekruiste armen)

Yalahi! (laat elkaars handen los en gooi je armen in de lucht terwijl je springt)

Bij het sluiten komen de welpen weer bij elkaar bij de Raadsrots.

Iedereen staat in een kring met gekruiste armen en elkaars handen vast en zegt:

'We verlaten nu de jungle, maar komen zeker terug!

Yalahi! (laat elkaars handen los en gooi je armen in de lucht terwijl je springt)

## Rol leiding

Welpen zoeken een speelse leidinggevende die kan activeren, maar ook rust kan bieden. Als leidinggevende van een horde welpen heb je te maken met grote verschillen tussen kinderen. De jongste welpen beginnen net met lezen, terwijl de oudste welpen als tiener aan het begin van hun puberteit staan. Welpen willen zelfstandig en stoer zijn, maar worden soms overvallen door angst, pijn of verdriet. Ze hebben dan ook de bescherming en veiligheid nodig van de leiding en hebben behoefte om terug te kunnen vallen op de leiding voor een schouderklopje, troost en vertrouwen. Als leidinggevende bied je welpen een duidelijke structuur en realistische verwachtingen, zodat ze binnen een veilige omgeving op ontdekking kunnen gaan.

Als leidinggevende bied je de welpen een uitdagend programma aan, dat rekening houdt met individuele verschillen. De spanningsboog van welpen is al groter dan die van bevers, maar ook welpen hebben behoefte aan afwisseling en rustmomenten. Welpen zijn speels en zitten vol energie en ze vinden het leuk als je met ze meedoet. Jouw speelsheid zit in het bedenken van leuke activiteiten, het durven spelen van een themafiguur en soms gewoon gek durven doen.

De kinderen vinden het erg leuk als je belangstelling voor ze toont. Ze vragen je aandacht met hun- talloze verhalen en het stellen van vragen en zoeken de goedkeuring van jou als volwassene. Daarbij kun je ook uitvinden wat de interesses van deze kinderen zijn. Op die manier krijg je ook een betere band met de kinderen en wordt het leiding zijn makkelijker en leuker. Welpen kijken naar hoe jij de dingen doet en doen je na. Ze volgen ook nog vaak de mening die jij hebt en vormen op die manier hun eigen mening over allerlei onderwerpen. Welpen luisteren over het algemeen goed naar leiding, ze zijn nog erg gehoorzaam. Ze zijn heus wel ondeugend en halen kattenkwaad uit, waarmee ze testen tot hoever ze kunnen gaan

en hoe jij reageert. Op bepaalde momenten moet je echter ook weer serieus kunnen zijn en de groep tot de orde kunnen roepen.

Belangrijk hierbij is dat je consequent bent en vertrouwen uitstraalt. Hoewel welpen bij het toepassen van regels en afspraken al wel rekening kunnen houden met de omstandigheden, verwachten ze dat je als leidinggevende op dezelfde manier reageert op hetzelfde gedrag van een andere welp. Als je consequent en eerlijk bent, kun je ook het vertrouwen van de kinderen winnen. Dat kun je gebruiken als je ze wilt overhalen hun grenzen te verleggen of iets nieuws te proberen.

Als leidinggevende ben je bij sommige activiteiten veel strikter (denk aan spelen op het water, in het verkeer, met vuur), aangezien veiligheid erg belangrijk is. Daarbuiten kun je minder strikt zijn. Dit verschil kun je aan kinderen ook goed uitleggen. Moet je tijdens het varen direct ingrijpen, dan kan dat vervelend zijn voor het kind. Je kunt dit iets later toelichten, hoewel je het dan zo kort mogelijk moet houden.

### **Jeugdparticipatie**

Als leidinggevende stuur je de groep nog sterk, jij bepaalt (samen met je team) wat er gebeurt, maar welpen vormen langzaam aan wel een mening over het inrichten van het lokaal, over het kampmenu en over welke spelletjes ze leuk vinden. Wanneer je goed kunt luisteren en observeren, weet je sneller welke activiteiten goed vallen bij de groep. Ze zijn (onder begeleiding) goed in staat om zelf kleine ruzies op te lossen en kunnen samen afspraken maken over naar elkaar luisteren en pestgedrag.

Bij de welpen is er ruimte voor de jeugdleden om aan te geven hoe ze het vinden gaan, wat ze leuk vinden en wat ze minder leuk vinden. Daar kun je dan als leidinggevende je voordeel mee doen. Je kunt regelmatig een moment inlassen om per nest met een leidinggevende samen te zitten en de afgelopen activiteiten te evalueren. Door in nesten te evalueren in plaats van met de hele speltak, kun je er beter op letten dat iedere welp een keer aan het woord komt. Misschien kun je zelfs de welpen (vooral de gidsen en helpers) steeds meer bij je programma betrekken.

Je kunt er ook voor kiezen om door het jaar heen en tijdens kamp, alleen de oudste welpen bij elkaar te brengen om allerlei zaken te bespreken. Je kunt met hen activiteiten evalueren, bespreken hoe het gaat in de nesten en vooruitkijken op het overvliegen naar de scouts. Zo krijg je een goed beeld van hoe de oudste welpen in de speltak zitten.

Bij de welpen werk je aan de tweede trede op de participatieladder.

### **Progressie**

In totaal zijn er achttien verschillende insignes voor welpen. Op de website van Scouting Nederland staat een poster met alle insignes en toelichting voor de leiding. Door de aanwezige variatie, zit er voor elke welp wel één bij die hem of haar leuk lijkt. Bij welpen gaat het erom in de breedte kennis te maken met de verschillende activiteitsgebieden. Per insigne zijn er drie niveaus gecreëerd, zodat ieder kind op zijn eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft.

De achtergrond hiervan is dat je de welpen kennis wilt laten maken met de breedte van het Scoutingaanbod en het er niet om gaat kennis te verdiepen (zoals je bij scouts met de insignes doet). Het ene kind zal het insigne koken doen als 7-jarige en de andere als 11-jarige. Daarom zijn er niveaus aangebracht als hulpmiddel voor leiding, zodat een insigne wel met de heel horde te doen is. Deze niveauverschillen zie je niet terug in het stoffen insigne. Voor de oudste welpen zijn er nog vijf extra insignes gemaakt, als extra uitdaging en als voorbereiding op hun tijd bij de scouts.

In het Welpenkompas lees je hoe je de insignes kunt gebruiken. Op de website kun je de eisen van de verschillende insignes downloaden.

## **Zomerkamp**

Welpen gaan op kamp in een blokhut in Nederland. Gezien de leeftijd is het veel prettiger als welpen in een blokhut overnachten, aangezien de meeste welpen nog niet beschikken over het juiste materiaal om te kamperen. Zeker bij een natte en niet zo warme zomer of bij een groep waarbij welpen nog in hun bed plassen, heeft een blokhut grote voordelen boven tenten.

Een ander argument om met welpen niet te gaan kamperen, is de doorlopende leerlijn. Door ervoor te zorgen dat er bij elke speltak nieuwe dingen te ontdekken en te doen zijn (kamperen bij de scouts, buitenland bij de explorers), blijft Scouting voor alle leeftijden uitdagend.

Voor de oudste welpen is een insigne 'Een nachtje in een tent' gemaakt als overstap naar de scouts.

Bij het welpenkamp is het thema een belangrijke factor. Het thema is een kapstok voor allerlei activiteiten. Wissel binnen en buiten, actief en rustiger regelmatig af, zodat er een afwisselend programma ontstaat. Als je met je welpenspeltak op kamp wilt gaan, is het belangrijk dat er één leidinggevende is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor de kwalificatiekaart.