

Methodieken en werkvormen

Spiekbriefje



Makers: Merlijn Kiezenberg

Functie: Spelspecialist

Datum van productie: juni 2026

Leeftijd: Leiding van alle speltakken

Duur: ca 15 minuten

Groepsgrootte: 2-4 deelnemers

Korte inhoud:

Met dit spel nemen we het spelaanbod en de kernpunten per speltak onder de loep.

De kompassen zijn hier een handig hulpmiddel bij. Leg deze op tafel.

Per twee deelnemers (of pas zelf de groepsgrote aan) deel je het spel uit. Laat de deelnemers het spel vijftien minuten spelen. Nadat het spel gespeeld is, ga je het plenair nabespreken. Doe dit stap voor stap. De deelnemers kunnen zelf meekijken of zij het goed hebben gedaan en vragen stellen.

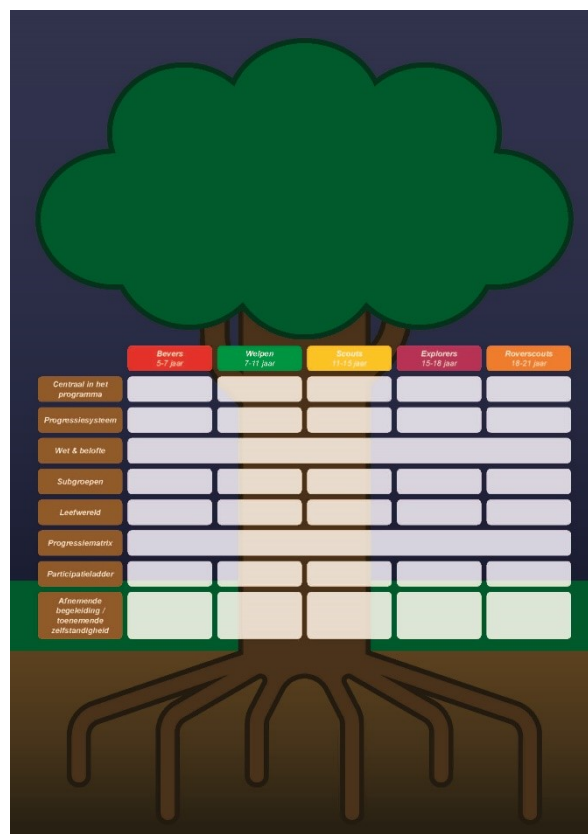
Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland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

Met dit spel nemen we het spelaanbod en de kernpunten per speltak onder de loep.
De kompassen zijn hier een handig hulpmiddel bij. Leg deze op tafel.

Per twee deelnemers deel je het spel uit. Laat de deelnemers het spel vijftien minuten spelen.
Nadat het spel gespeeld is, ga je het plenair nabespreken. Doe dit stap voor stap. De deelnemers kunnen zelf meekijken of zij het goed hebben gedaan en vragen stellen.

De werkvorm is een soort puzzel rond het middenstuk van het Spiekbrieftje Spel (zie afbeelding hiernaast).

Je ziet dat bij het Spiekbrieftje Spel de activiteitengebieden en de visie eraf gehaald zijn. Het hele middendeel is qua tekst leeg, maar de vakjes staan er nog wel. De tekst staat nu op kaartjes. Pak de kaartjes erbij. Per duo is er een set kaartjes en een Spiekbrieftje Spel nodig. De bedoeling is dat je de deelnemers de tijd geeft om zelf de kaartjes neer te leggen zoals zij denken dat het hoort. Nadat iedereen zijn of haar kaartjes heeft verdeeld over de vakjes op het Spiekbrieftje Spel, ga je dit bespreken. Iedereen kan zelf bijhouden (eventueel op een blaadje of andere manier) welke kaartjes hij of zij goed had liggen. Deel hierna de originele spiekbrieftjes uit. Bespreek alleen het middenstuk, leg niets over de activiteitengebieden en de spelvisie uit! Die komen namelijk in de tweede bijeenkomst aan bod. Bekijk ook de *Toolkit praktijkbegeleider* (groene tabblad, pagina 2). Hierna wordt per rij (horizontaal) uitleg gegeven over deze rij, zodat je weet wat je erover kunt vertellen.



Rij 1: Centraal in het programma



Laat hier bij de **bevers** de plaat van het dorp Hotsjietonia zien. Hopelijk is deze voor iedereen bekend. Vertel dat de bevers (zie achtergrondinformatie) via het dorp kennis maken met verschillende (Scouting)vaardigheden. In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden.

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). 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 met elk figuur naar elk activiteitengebied toe.

De **welpen**: laat hier de plaat van de jungle zien. 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 activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevend voor ze bedenkt en uitvoert.

De dieren (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor 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. De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan.

Bij de **scouts** is er geen thema meer, wel hebben ze een thema voor een programma of een kamp. Bij de scouts ligt de nadruk op ploegen. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren. Scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept.

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.

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 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.

Roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen adviseert (coach en/of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken welke keuze je als roverscout bij de Partenza maakt, waarmee aan het einde van de roverscoutperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten. Eigen uitdaging zoeken dus.

Een stam bestaat uit 6 tot 16 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur.

Met de Partenza (eindceremonie) 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 kunnen nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria. Deze criteria kun je vinden in de *Roverscoutsgids*.

Achtergrondinformatie uitleg spelthema

Lees vooral ook de *Module spelvisie en spelaanbod*, een deel van de achtergrondinformatie die hier staat, komt daar uit.

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 jeugdlid bij de explorers mee verder. De roverscouts doen alles helemaal zelf en een jeugdlid is in die speltak zelf overal verantwoordelijk voor.

Bever

- Kernpunten programma: bevers spelen het Scoutingspel in het dorp Hotsjietonia. Net als Stuiters 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 'verdiene' van een beverbadge, de voorloper van het insigne. Meedoen en samen spelen, zijn hierbij het belangrijkste. Leidinggevers 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, 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 leidinggevers aanwezig.
- Thema: bevers spelen in een thema. 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.
- Locatie: in het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden. 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.

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 activiteitengebieden. Veel activiteiten doen ze samen, maar het werken in nesten is een eerste kennismaking met vaste subgroepen, waarbij de toenemende zelfstandigheid en afnemende begeleiding voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevers voor ze bedenkt en uitvoert.
- Structuur in de speltak: welpen zijn jongens en meisjes tussen de 7 en 11 jaar, 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 30 welpen en is verdeeld in vaste subgroepjes die nesten worden genoemd. In een horde zijn 2 tot 5 leidinggevers aanwezig.
- Thema: een thema is een fantasiewereld waarin welpen kunnen spelen en leren. Het thema biedt leiding structuur en geeft welpen tevens de ruimte om hun eigen fantasie te gebruiken. Het thema sluit goed aan bij de beleefwereld 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 (spelfiguren) hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een voorkeur voor 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.
- Locatie: de activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle, deze plek vergroot de herkenbaarheid voor de welpen.

Scouts

- Kernpunten programma: scouts spelen hun spel waar ze maar willen: op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept. Door het uitvoeren van challenges worden insignes verzameld. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennismaken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren.
- Structuur in de speltak: scouts zijn jongens en meiden tussen de 11 en 15 jaar oud, wat overeenkomt met groep 8 van de basisschool tot en met klas 3 van de middelbare school. Een groep scouts noem je een troep. Een troep bestaat uit ongeveer 16 tot 35 scouts. De scouts werken nauw samen in ploegen van 5 tot 7 scouts, met een ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL). In een troep zijn 2 tot 5 leidinggevenden aanwezig.
- Thema: waar bevers en welpen baat hebben bij een fantasiewereld om de wereld om hen heen te leren begrijpen, hebben scouts de leeftijd bereikt waarop ze (cognitief) prima in staat zijn om ideeën en concepten te begrijpen. Bij de scouts wordt geen spelthema gebruikt, maar kan wel worden gewerkt met thema's tijdens bijvoorbeeld een kamp.

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 driemaandijks 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.
- 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 20 explorers, aangevuld met 2 tot 3 begeleiders.

Roverscouts

- Kernpunten programma: roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen op een afstandje adviseert (coach en/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.
- 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 vervolgopleiding. Dit kan uiteenlopen van mbo tot universiteit. Een stam bestaat uit 6 tot 20 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 door middel van een stambestuur.
- Partenza: met de Partenza (eindceremonie) 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.

Rij 2: Progressiesysteem



Dit deel gaat over de badges en insignes. Gebruik hierbij de map met alle badges en insignes om te laten zien.

Vertel per speltak de belangrijkste zaken over de badges en insignes. Lees hiervoor de achtergrondinformatie hieronder.

Insignes en badges zijn er ook om kinderen en jongeren te motiveren. Ze vormen, naast dat ze de ontwikkeling bevorderen ook een beloningssysteem. Iedereen vindt het leuk om wat te krijgen als hij of zij ergens wat voor gedaan heeft.

Achtergrondinformatie uitleg badges, insignes en awards

Lees vooral ook de Module spelvisie en spelaanbod om meer te weten te komen over dit onderwerp.

Het progressiesysteem is het geheel aan insignes voor alle speltakken:

- Voor bevers zijn er beverbades. Aan de beverbades 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 activiteitsgebieden. 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 zes extra insignes, ter voorbereiding op de scouts.
- De leeftijdsgroep scouts is in het bijzonder de leeftijdsgroep waarin het aanleren van allerlei technieken en vaardigheden centraal staat. De periode bij de scouts bestaat uit drie fasen, waarin telkens insignes behaald kunnen worden:
 - Basisfase: in deze fase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om goed, veilig en verantwoord mee te kunnen doen met de activiteiten van deze speltak.
 - Verdiepingsfase: tijdens deze fase leren ze alles wat een scout minimaal moet kunnen en kennen binnen een activiteitsgebied.
 - Specialisatiefase: in de specialisatiefase kunnen scouts zich specialiseren in één of meerdere onderwerpen waarvoor een specialisatie-insigne te behalen is. In de eerste twee fasen was het belangrijk dat alle scouts dezelfde kennis en vaardigheden opdeden, maar in deze fase is het juist de bedoeling dat scouts zich individueel richten op een onderwerp. De specialisatiefase draait niet alleen om specialisatie in een onderwerp, maar ook om het positief bijdragen aan het programma, leiderschap en zelf organiseren.
- Explorers: 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 activiteitsgebied 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. Een insigne wordt afgerond met een presentatie: iets waarmee je laat zien wat je geleerd hebt. Waterexplorers kunnen naast de insignes ook nog de kwalificaties Zeilen Kielboot III (MBL Z1) en Roeien III (MBL Roeien) halen. Daarnaast kunnen explorers jaarbadges krijgen door het hele jaar actief betrokken te zijn bij de afdeling.
- Roverscouts: de laatste periode als jeugdlid 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. Ten slotte vindt de eindceremonie plaats, is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek).

Voor scouts, explorers en roverscouts die iets extra's willen doen, zijn er vier verschillende **awards** per speltak: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de International Award. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. De awards zijn ofwel externe awards (The International Award For Young People) 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 en dat drie van de awards (Nature Award, Europe Award en Development Award) met de speltak gedaan kunnen worden.

Rij 3: Wet & belofte



De wet en belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.

Er zit een opbouw in de tekst van de wet en belofte, passend bij de leeftijdsgroep.

Bevers: de bevers hebben een beverwet. Dit om de bevers wel alvast een idee te geven wat er van ze verwacht wordt.

Rij 4: Subgroepen



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.

Welpen hebben subgroepen die we nesten noemen. Dit past bij het thema. Een nest bestaat uit ongeveer 6 tot 8 welpen van verschillende leeftijden. Voor waterwerkgroepen kan het een idee zijn de nesten te beperken tot 4 personen wanneer de vaarmiddelen beperkend zijn qua capaciteit. Bij andere activiteiten kun je dan 2 nesten samenvoegen, wat een grootte van 8 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 of haar afwezigheid en helpt de gids bij het uitvoeren van de taken. Het werken met 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.

Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennis maken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Het ploegensysteem gebaseerd op het idee dat jongeren in deze leeftijd naar elkaar toe trekken en een vriendengroep gaan vormen. De duur van de speltak scouts is hierbij dan ook bewust aangepast naar vier jaar: zo is er voldoende spreiding in de leeftijd om én een vriendengroep te zijn én op een natuurlijke manier leiding te kunnen nemen.

Een **explorer**afdeling heeft geen subgroepen, maar er is juist een afdelingsbestuur dat de afdeling organiseert en regelt. 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 **roverscouts**stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur en een stambestuur.

Rij 5: Leefwereld



Bevers gaan wat vaker bij vriendjes spelen of ze komen bij hen zelf thuis. Bevers kennen de weg naar school en Scouting, maar gaan daar vaak niet alleen heen. Wanneer je een andere route naar een bekende locatie neemt, 'ga je fout'.

Bevers zijn nog niet gewend om lang van huis te zijn en daarom adviseert Scouting Nederland om twee keer per jaar een logeerweekend te houden. In het eigen gebouw of een gebouw in de buurt. Vaak is dit de eerste keer dat bevers zonder ouders of opa en oma weggaan. Voor veel bevers is een weekje van huis teveel en daarbij wil je ook nog wat uitdaging houden voor als de jeugdleden naar de welpen en later naar de scouts gaan.

Welpen hebben vaak al groepjes vriendjes met wie ze omgaan. Ze kennen de eigen wijk goed en gaan soms al vooruit op de fiets naar school of, met name de oudste welpen, ze fietsen kleine stukjes alleen.

Welpen zijn al wel gewend om wat vaker van huis te gaan. Ze gaan ook al wel logeren bij vriendjes en met Scouting kunnen zij ook best wat langer van huis. Scouting Nederland adviseert twee keer per jaar een weekendkamp, eventueel in eigen gebouw of een gebouw in de buurt, en een zomerkamp van ongeveer vijf dagen. De locatie van een zomerkamp kan in een andere gemeente zijn en mag dus best al wat verder van huis zijn.

Met de welpen in een gebouw op kamp gaan, is nog wel aan te bevelen. Het gebeurt nogal eens dat ze het in tenten te spannend vinden en ze hebben nog niet altijd de juiste materialen om te kamperen. Om de oudste welpen voor te bereiden op de scouts, is er overigens wel een insigne 'Nachtje kamperen'. Daarnaast kan het ook minder goed weer zijn en moeten veel welpen nog van bed gelicht worden gedurende de nacht. In tenten is dit allemaal minder praktisch.

Scouts fietsen zelfstandig en zijn bekend in hun eigen woonplaats. Ze zitten op de middelbare school en leren ook meer kinderen kennen die niet in hun eigen wijk wonen. Soms gaan scouts al in een andere stad naar school.

Scouts kamperen bij voorkeur in tenten. Zeker op deze leeftijd is kamperen juist een uitdaging voor ze. Zeker als ze zelf met hun ploeg een tent moeten opzetten. Scouting adviseert hier regelmatig weekendkamp en het zomerkamp kan ruim een week duren. De weekendkampen mogen verder weg zijn dan het eigen gebouw en ook het zomerkamp mag op ruime afstand zijn, maar bij voorkeur nog in eigen land. Scouts zijn vaak nog niet op kamp geweest in andere provincies of naar plekken als het strand, de Veluwe, de Friese meren of de Biesbosch. Internationale ervaringen zijn gericht op internationale kampen in eigen land en uitwisselingen met andere groepen.

De leefwereld van **explorers** wordt steeds groter. Hun vriendenkring wordt groter dan de school of de jongeren die ze bij hun hobby's tegenkomen. Via internet leren ze jongeren kennen in andere delen van het land of in het buitenland. In de meeste gevallen gaan ze nog met hun ouders op vakantie of gaan ze voor de eerste keer met vrienden weg. Explorers kennen goed de weg in hun eigen stad en komen al regelmatig zelfstandig in andere steden.

Scouting adviseert voor explorers minimaal eens in de drie jaar een expeditie naar het buitenland. Ze regelen het vervoer en de overnachtingslocatie zelf. Zelf geregeld vervoer als de trein of met busjes en in een enkel geval het vliegtuig brengt hen naar bijzondere locaties in Europa. Zij zoeken in hun

overnachtingsmogelijkheden uitdaging door bijvoorbeeld te slapen in een hangmat of onder een zeiltje. Vaak duurt het kamp langer dan een week, bijvoorbeeld tien dagen.

Roverscouts doen een vervolgopleiding, waarvoor ze regelmatig moeten uitwijken naar een andere stad en misschien op kamers gaan. Sommige roverscouts wonen zelfstandig en regelen alles zelf. Ze hebben veel vrienden. Deze wonen niet alleen meer in de eigen woonplaats, maar zijn verdeeld over het hele land en zelfs in het buitenland. Ze kennen hun eigen land goed en kunnen vrij gemakkelijk van de ene naar de andere kant van het land reizen met OV of eigen vervoer. Ze weten wat er in de wereld speelt.

Roverscouts regelen hun eigen zomerkamp en kunnen langere tijd weggaan naar het buitenland.

Rij 6: Progressiematrix



De progressiematrix is een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitsgebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak. Tijdens de vierde bijeenkomst gaan we hier verder op in.

Rij 7: Participatieladder



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).

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. Hier gaan we tijdens de tweede bijeenkomst meer op in.

Rij 8: Afnemende begeleiding/toenemende zelfstandigheid



De belangrijkste rol van de leiding van de **bevers** 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 (het dorp Hotsjietonia) waarbinnen de bevers leuk kunnen spelen.

De 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 ze ervaringen te bieden, ze samen te beleven en 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.

Welpen zoeken een speelse leidinggevende die kan activeren, maar ook rust kan bieden. Als leidinggevende bied je welpen een duidelijke structuur en realistische verwachtingen, zodat ze in een

veilige omgeving op ontdekking kunnen gaan. Welpen zijn speels, zitten vol energie en vinden het leuk als je met ze meedoet. Jouw speelsheid zit in het bedenken van uitdagende activiteiten, het durven spelen van een themafiguur en soms gewoon gek durven doen.

Scouts willen verdraagzame en rechtvaardige leiding, die actief meedoet met het programma. Je bent eerlijk en open naar de scouts toe en je bent daarbij ook consequent. Maak afspraken die voor iedereen gelden (dus ook voor de leiding).

Wijs scouts op hun eigen verantwoordelijkheid; je bent geen welpenleider die ze in alles bij de hand neemt. Wees je bewust van je voorbeeldrol: als jij enthousiast bent, zullen ze snel volgen.

Explorers zijn heel zelfstandig en doen veel zelf. 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 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.

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 volwassen.

Activiteitsgebieden



**Uitdagende
Scoutingtechnieken**



Sport & Spel



Expressie



Buitenleven



Identiteit



Samenleving



Internationaal



Veilig & Gezond

	Beyers 5-7 jaar	Welpen 7-11 jaar	Scouts 11-15 jaar	Explorers 15-18 jaar	Roverscouts 18-21 jaar
Centraal in het programma	Dorp Hotsjietonia	Jungle	Werken in ploegen	Zelfbestuur	Eigen uitdagingen en Partenza
Progressiesysteem	11 Badges		(A)PL-training	3 Jaarbadges	3 Badges + Partenza dasring
	20 insignes in 3 niveaus voor alle leeftijdsgroepen, jaarinsignes & buitengewone insignes.				
Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen. Er zit een opbouw in de tekst van de wet & belofte, passend bij de leeftijdsgroep.				
Subgroepen	Wisselende groepjes	Nesten	Ploegen	Afdeling en projectmatig	Stam en projectmatig
Leefwereld	Speltak/groep	Groep/regio	Nederland	Europa	Wereld
Progressiematrix	Een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitsgebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak.				
Participatieladder	Informereren	Raadplegen	Adviseren	Coproduceren	(Mee)beslissen
Afnemende begeleiding / toenemende zelfstandigheid	Leiding	Leiding	Leiding	Begeleiding	Coach/adviseur

Spelvisie

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur.

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

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

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

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

Activiteitsgebieden



**Uitdagende
Scoutingtechnieken**



Sport & Spel



Expressie



Buitenleven



Identiteit



Samenleving



Internationaal



Veilig & Gezond

	Bevers 5-7 jaar	Welpen 7-11 jaar	Scouts 11-15 jaar	Explorers 15-18 jaar	Roverscouts 18-21 jaar
Centraal in het programma					
Progressiesysteem					
Wet & belofte					
Subgroepen					
Leefwereld					
Progressiematrix					
Participatieladder					
Afnemende begeleiding / toenemende zelfstandigheid					

Spelvisie

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingsstocht in de natuur.

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

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

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

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

	Beyers 5-7 jaar	Welpen 7-11 jaar	Scouts 11-15 jaar	Explorers 15-18 jaar	Roverscouts 18-21 jaar
Centraal in het programma	Dorp Hotsjietonia	Jungle	Werken in ploegen	Zelfbestuur	Eigen uitdagingen en Partenza
Progressiesysteem	11 Badges		(A)PL-training	3 Jaarbadges	3 Badges + Partenza dasring
	20 insignes in 3 niveaus voor alle leeftijdsgroepen, jaarinsignes, buitengewone insignes.				
Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen. Er zit een opbouw in de tekst van de wet & belofte, passend bij de leeftijdsgroep.				
Subgroepen	Wisselende groepjes	Nesten	Ploegen	Afdeling en projectmatig	Stam en projectmatig
Leefwereld	Speltak/groep	Groep/regio	Nederland	Europa	Wereld
Progressiematrix	Een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitengebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak.				
Participatieladder	Informereren	Raadplegen	Adviseren	Coproduceren	(Mee)beslissen
Afnemende begeleiding / toenemende zelfstandigheid	Leiding	Leiding	Leiding	Begeleiding	Coach/adviseur

	Beyers 5-7 jaar	Welpen 7-11 jaar	Scouts 11-15 jaar	Explorers 15-18 jaar	Roverscouts 18-21 jaar
Centraal in het programma	Dorp Hotsjietonia	Jungle	Werken in ploegen	Zelfbestuur	Eigen uitdagingen en Partenza
Progressiesysteem	11 Badges		(A)PL-training	3 Jaarbadges	3 Badges + Partenza dasring
	20 insignes in 3 niveaus voor alle leeftijdsgroepen, jaarinsignes, buitengewone insignes.				
Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je wilt inzetten om je hiernaar te gedragen. Er zit een opbouw in de tekst van de wet & belofte, passend bij de leeftijdsgroep.				
Subgroepen	Wisselende groepjes	Nesten	Ploegen	Afdeling en projectmatig	Stam en projectmatig
Leefwereld	Speltak/groep	Groep/regio	Nederland	Europa	Wereld
Progressiematrix	Een overzicht waarin per speltak een voorbeeldinvulling van de acht activiteitengebieden te vinden is. De activiteiten bouwen op elkaar door en passen bij het ontwikkelingsniveau van de speltak.				
Participatieladder	Informereren	Raadplegen	Adviseren	Coproduceren	(Mee)beslissen
Afnemende begeleiding / toenemende zelfstandigheid	Leiding	Leiding	Leiding	Begeleiding	Coach/adviseur