

Methodieken en werkvormen

*Kamp algemeen - "Werkvorm visie –
doorlopende leerlijn"*



Maker: Scouting Nederland , Organisatie van een kamp "Handleiding voor de trainer"

Functie: -

Datum van productie: SA1.0 – aangepast oktober 2023

Leeftijd: Algemeen

Duur: 15 minuten

Groepsgrootte:

N.v.t. Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

De visie van Scouting Nederland in werkvormen aangeboden. De doorlopende leerlijn van Kamp van bevers t/m Roverscout.

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.

Visie - Doorlopende leerlijn

Begrippenkaarten (15 minuten)

Uitleg:

Knip de kaartjes uit de bijlage los en hussel ze door elkaar. Geef ze vervolgens aan een subgroep.

Opdracht:

Plaats de juiste kaartjes bij de bijbehorende speltak, zodat vijf even grote sets kaartjes ontstaan.

Nabespreking:

Na afloop kan een korte discussie plaatsvinden over het resultaat.

Bevers
Eigen blokhut.
Eén nacht.
Doen activiteiten met de hele speltak, geen vaste subgroepen.
Korte programma's, circa 1,5 uur
Eenvoudig corvee: werken met getekend corveebord en niet meer dan één opdracht tegelijk geven.
Voortdurende leiding: meer verzorging m.b.t. slaap, eten, hygiëne, en dergelijke.
Scoutingtechnieken voor de leiding, bijvoorbeeld driepoot voor de heksenketel.
Thema niet te spannend, komt meestal uit van Hotsjietonia.
Kleding voor één weekend.

Welpen
Blokhut, 'dichtbij' de woonplaats.
Vijf tot zeven dagen.
Doen activiteiten met de hele speltak, soms gebruik makend van de vaste subgroepen.
Langere programma's, bijvoorbeeld langere tocht.
Corvee per subgroep.
Beperkte inbreng van jeugdleden, insigne 'Leiding voor één keer'.
Jeugdleden kennen een paar knopen en weten in hoofdlijnen hoe een kompas werkt.
Avontuurlijk thema waarin veel gebeurt, en wordt verwerkt in het programma.
Kan een relatie hebben met het thema van de speltak.
Kleding voor een week en voor verschillend weer.

Scouts
Tenten geschikt voor subgroep; kamperen in Nederland.
Zeven tot tien dagen.
Werken meestal in subgroepen, soms met hele speltak.
Hebben bijvoorbeeld een hike van twee dagen of andere langer durende activiteiten.
Verantwoordelijk voor de eigen subgroep, zorgen voor maaltijden en dergelijke zaken.
Aantal programma's gemaakt door de oudere jeugdleden. Vorbereiding van programma's onder begeleiding.
Scoutingtechnieken voor de leden. Nodig voor de opbouw van het kamp.
Thema is avontuurlijk en realistisch en wordt gebruikt voor de aankleding en om programmaonderdelen aan op te hangen.
Stevige kleding, vooral geschikt voor buiten.

Explorers/roverscouts
Lichtgewicht tenten.
Kamperen in het buitenland.
Zeven tot tien dagen.
Activiteiten in de hele speltak of in wisselende kleinere groepjes.
Reizen is een belangrijk deel van het programma, programma's duren over het algemeen een dag of langer.
Leden zijn verantwoordelijk voor de gehele organisatie van het kamp: reis, financiën en maaltijden.
Bedenken en bereiden hun eigen programma's voor.
Scoutingtechnieken worden door de leden gebruikt tijdens de activiteiten, ze zijn een middel en geen doel.
Er is geen thema, soms wel een rode draad.
Kleding, vooral geschikt voor buiten. Lichte sneldrogende broek heeft voorkeur boven zware spijkerbroek.