

Methodieken en werkvormen

Kamp en programma voorbereiden



Maker: Scouting Nederland , Programma op kamp - “Handleiding voor de trainer”

Datum van productie: SA1.0 – aangepast oktober 2023

Kwalificatiekaart: Kamp en begeleiden jeugdleden

- Ik begrijp de verschillen in groepsprocessen tussen een reguliere opkomst en een kamp en handel hiernaar.
- Ik kan de kampactiviteiten afstemmen op het jaargetijde en de weersomstandigheden.
- Ik kan de organisatorische voorbereidingen voor een kamp in de jaarplanning verwerken. Denk hierbij aan een materiaallijst, draaiboek, begroting, locatie, etc. Ik kan de organisatorische voorbereidingen voor een kamp in de jaarplanning verwerken. Denk hierbij aan een materiaallijst, draaiboek, begroting, locatie, etc.

Leeftijd: Algemeen

Duur: 45 minuten

Groepsgrootte: Subgroep van 4-8 personen.

Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

Hoe maak je een kampprogramma? Waar houd je rekening mee?

Maak jij ook een draaiboek? Waar moet je dan aan denken?

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.

Programma logeerweekend bevers (45 minuten)

Uitleg:

Het doel van dit blok is dat de deelnemers een afwisselend en uitdagend programma voor een logeerweekend bedenken, dat aansluit bij het ontwikkelingsniveau van de bevers.

Opdracht:

Maak een evenwichtig en uitdagend programma, geschikt voor een logeerweekend met de bevers op basis van het spelaanbod van Scouting Nederland. Houd rekening met de spanningsboog en de rustmomenten. Geef aan op welke manier de bevers inspraak hebben in het programma.

Denk na wat de voordelen van het opstellen van een draaiboek is. Hoe zou die eruit zien?

Verwerk in het programma:

- Het thema dat je net hebt bedacht.
- Alle activiteitengebieden.

Programma logeerweekend Welpen (45 minuten)

Uitleg:

Het doel van dit blok, is dat de deelnemers een afwisselend en uitdagend programma voor een zomerkamp bedenken, dat aansluit bij het ontwikkelingsniveau van de welpen.

Opdracht:

Maak op hoofdlijnen een evenwichtig en uitdagend weekprogramma, geschikt voor welpen op basis van het spelaanbod van Scouting Nederland en werk één dag verder uit. Houd rekening met de spanningsbogen voor de week en de dag. Geef aan op welke manier de welpen inspraak hebben in het programma.

Denk na wat de voordelen van het opstellen van een draaiboek is. Hoe zou die eruit zien?

Verwerk in het programma:

- Het thema dat je net hebt bedacht.
- Alle activiteitengebieden.
- Werken met insignes.

Programma Maken kampprogramma (45 minuten) - Scouts

Uitleg: Na een introductie krijgen de deelnemers de opdracht om in subgroepjes een kampprogramma uit te werken en te presenteren. (Presenteren is niet meegenomen in de 45 minuten, neem dan 15 minuten langer)

Introductie (15 minuten):
Hoe doet iedereen het?

- Trek je elk jaar hetzelfde programma uit de kast en boek je hetzelfde kampterrein? Of verzin je steeds iets anders?
- Betrek je jeugdleden bij het vaststellen van het programma en hoe/wanneer?
- Spanningsboog in een kamp (eerste, vierde en laatste dag).
- Thema (wel of niet, voor- en nadelen, hoe kom je eraan, wat is geschikt voor de leeftijdsgroep?).
- Binnenland/buitenland (richtlijn Scouting Nederland: scouts in Nederland, explorers in buitenland, wel in Europa).
- Ieder jaar dezelfde zomerweek/-periode of ieder jaar anders?

Opdracht:

Indien nodig in subgroepen verdelen van ongeveer 3 tot 4 personen. Vanuit de volgende uitgangspunten maken ze een eigen zomerkampprogramma (ongeveer per dagdeel) en één dag werken ze van uur tot uur uit (om kamproutine te bepalen: opstaan, corvee, eten, etc.).

Uitgangspunten:

scoutskamp met 24 scouts en 4 leiding in Nederland met ploegtenten en gepioneerde keukens. Jeugdleden fietsen vanaf de eigen woonplaats naar het kampterrein. Locatie en thema zijn vrij te kiezen. Keuze voor jongens, meisjes of gemengd in overleg.

Programma Uitwisselen kampideeën (45 minuten) - Explorers

Uitleg:

Uitwisselen ideeën, om te voorkomen dat de expeditie een herhaling van zetten wordt.

- Wat voor type expeditie hebben jullie (staand kamp, sterkamp, trektocht).
- Waar ben je heen geweest, wat is je plan voor komend jaar? Hoe kom je aan adressen?
- Hoe ga je erheen?
- Wat zijn de voor- en nadelen van een kant-en-klaar-kamp zoals een Nationale Jamboree?

Introductie (15 minuten):

Hoe doet iedereen het?

- Trek je elk jaar hetzelfde programma uit de kast en boek je hetzelfde kampterrein? Of verzin je steeds iets anders?
- Betrek je jeugdleden bij het vaststellen van het programma en hoe/wanneer?
- Spanningsboog in een kamp (eerste, vierde en laatste dag).
- Thema (wel of niet, voor- en nadelen, hoe kom je eraan, wat is geschikt voor de leeftijdsgroep?).
- Binnenland/buitenland (richtlijn Scouting Nederland: scouts in Nederland, explorers in buitenland, wel in Europa).
- Ieder jaar dezelfde zomerweek/-periode of ieder jaar anders?

Opdracht:

Indien nodig in subgroepen verdelen van ongeveer 3 tot 4 personen. Vanuit de volgende uitgangspunten maken ze een eigen zomerkampprogramma (ongeveer per dagdeel) en één dag werken ze van uur tot uur uit (om kamproutine te bepalen: opstaan, corvee, eten, etc.).

Uitgangspunten:

scoutskamp met 24 scouts en 4 leiding in Nederland met ploegtenten en gepioneerde keukens. Jeugdleden fietsen vanaf de eigen woonplaats naar het kampterrein. Locatie en thema zijn vrij te kiezen. Keuze voor jongens, meisjes of gemengd in overleg.

Nabespreking Bevers:

De groepjes presenteren hun programma voor een logeerweekend aan de andere groepjes. Er volgt een korte samenvatting aan het eind van alle presentaties. Neem hierbij de theorie mee.

Nabespreking Welpen:

De groepjes presenteren hun programma voor een zomerkamp aan de andere groepjes. Er volgt een korte samenvatting aan het eind van alle presentaties. Neem hierbij de theorie mee.

Nabespreking Scouts;

Bespreek de programma's en laat in ieder geval de volgende punten aan bod komen:

- Taakverdeling leiding (kookstaf, vervoer, tijdens kamp), ook rust voor leiding?
- Hoe ziet een gemiddelde dag eruit? Hoe laat opstaan? Is de tijd rond maaltijden voldoende?
- Hoe gaat het corvee? Is er een inspectie?
- Doen jullie een ontgroening?
- Competitie in het kamp (gevaar dat het omslaat van motiverend naar sfeerverpestend)?
- Afstemming programmaonderdelen: hoogtepunten, rustmomenten, doe-het-zelfmomenten, rekening houden met de vierde dag, nachtactiviteiten, goede afsluiting (ook van thema?), rekening houden met het uithoudingsvermogen van de jeugdleden.
- Ouderavond: wel/niet, zo ja wanneer?
- Inkleding thema's.
- Omgeving kampterrein benut in programma?

Theorie Kampprogramma

Het programmeren voor het kamp heeft twee belangrijke kanten:

- Het kamp moet in het jaarprogramma worden geïntegreerd. Dit omdat het niet los te zien is van de andere activiteiten die er plaatsvinden in het seizoen. Op kamp gaan, is het hoogtepunt van het Scoutingjaar. Je werkt hier met je speltak naar toe; hoe ouder de speltak, hoe langer dit proces duurt. Bij de welpen en de scouts begin je een paar weken van te voren; met de explorers ben je vanaf het najaar al bezig met de komende expeditie.
- Het kampprogramma zelf. Door de langere tijdsduur kun je meer en andere dingen doen dan bij de wekelijkse opkomst: een nieuw of een uitgebreider thema, andere activiteiten, langere programmaonderdelen, etc.

Tijdens het programmeren van een kamp moet er rekening gehouden worden met een aantal zaken, die minder spelen tijdens gewone opkomsten. Je kunt hierbij denken aan:

- Een langere en grondige voorbereiding in vergelijking met een reguliere opkomst en een uitgebreider stappenplan met gedetailleerde voorbereidingen.
- Tijdsduur van je kamp (zomerkamp, weekendkamp).
- Een logische opbouw van het programma (complexe organisatie, langere tijdsduur, hulpmiddelen, thema).
- De samenhang tussen de verschillende dagen/dagdelen van het kamp. Dit kan onder andere met behulp van een thema.
- Zorg voor voldoende afwisseling bij het indelen van de week. Bijvoorbeeld door afwisseling in de activiteitengebieden.
- Activiteiten die bij de leeftijd horen (neem hierbij de doorlopende leerlijn in gedachten).
- Zorg voor een herkenbare dagindeling door regelmaat in het dagprogramma te brengen.
- Stop niet teveel in een dag.
- Momenten die extra aandacht vragen (het eerste etmaal, de zogenaamde 'inzinking' halverwege het kamp en de rustmomenten).
- Speciale activiteiten, zoals de kampopening en -sluiting, avondspelen en ouderbezoek.
- Maak gebruik van de omgeving en de hulpmiddelen van de accommodatie.
- Het achter de hand hebben van een alternatief programma voor diverse weersomstandigheden.
- Grootte, samenstelling en ervaring van de groep.
- Gewenning van de kinderen van de thuissituatie naar een kampsituatie.

Houd ook rekening met zaken die speciaal zijn voor jouw speltak. Je gaat misschien niet dezelfde activiteiten doen met een jongensgroep als met een gemengde groep of een meisjesgroep.

Bij het programmeren van een kamp staat centraal dat het kamp er voor jeugdleden is. Ook voor bevers en welpen is er meerwaarde als zij inbreng hebben in het programma. Als de jeugdleden ouder zijn, kunnen ze zelf helpen met het programmeren van het kampprogramma.

Natuurlijk telt het plezier van de leiding ook, maar ga geen activiteiten doen omdat je het zelf zo leuk vindt: het moet leuk zijn voor de jeugdleden en aansluiten bij hun belevingswereld. De doorlopende leerlijn kan hier een goede leidraad voor zijn.

Begin met het opstellen van een voorlopig kampprogramma. Voor een kampprogramma heb je de mogelijkheden om activiteiten te kiezen waarvoor je op je opkomsten geen tijd hebt of waarvoor je de middelen niet hebt. In je programma moet voldoende afwisseling zitten.

Afwisseling in de punten hieronder:

- Doe- en denkactiviteiten; rustig en druk; langdurig en kortdurend.
- Activiteiten voor de ploeg of de hele troep.
- De keuze van activiteitengebieden.
- Activiteiten op en buiten het kampterrein.

Als je rekening houdt met de punten hierboven is je programma evenwichtig opgesteld en biedt het de jeugdleden voldoende rustmomenten.

Bij waterwelpen moet je ook goed kijken naar de verdeling tussen land en water. In het begin van het kamp is de conditie en vertrouwdheid van de kinderen vaak nog wat slechter en moet je kortere vaarafstanden plannen. Verder in het kamp is de conditie verbeterd en kun je verder varen.

Plan voor je tochten ook rustplaatsen, waar je een spel kunt spelen, wat kunt eten en/of waar je een sanitaire stop kunt maken. Let ook op aanlegverboden. Plan genoeg tijd op de vaste wal, dit vinden veel kinderen ook belangrijk, aangezien de omgeving statischer en rustiger is.

Dag- en weekindeling (vooral bij bevers en welpen)

Het is belangrijk om tijdens het kamp de vaste onderdelen zoveel mogelijk op een vast tijdstip te doen.

Denk hierbij aan opstaan, eten, corvee, etc. Dit zorgt voor rust en duidelijkheid bij de jeugdleden.

Belangrijke aspecten voor de opbouw van een kampprogramma:

- De duur van het kamp: gaat de groep een paar dagen weg of een hele week? Een weekendkamp, een kamp met Hemelvaart of een zomerkamp kent een andere dynamiek. Hierbij moet je rekening houden met de doorlopende leerlijn en de richtlijnen voor jouw speltak. Bevers gaan een weekendje weg, welpen een week.
- De eerste kampdag: een dag waarop de jeugdleden heel veel nieuwe indrukken opdoen (nieuwe omgeving, andere slaapplek, etc.) en dit vergt veel energie. Zorg dus voor rust in je programma.
- Indien nodig of gewenst kan er iets gedaan worden met de zondag (zie verderop bij aandacht).
- Halverwege het kamp: na een paar dagen begint de vermoeidheid toe te slaan. Er komen ruzietjes, irritaties en heimwee kan de kop op steken. Zorg ervoor dat je niet te zware activiteiten gaat doen op deze dag(en). Bij een weekendkamp of logeerpartij in je eigen clubhuis speelt dit natuurlijk veel minder (als jeugdleden eenmaal hun bed klaar hebben en al hun knuffels hebben laten zien zijn ze al redelijk gewend). Bovendien heb je maar twee dagen én ze barsten meestal van de energie als ze op kamp gaan.
- De laatste dag is weer een verandering: enerzijds terug naar ouders en broertjes en zusjes, anderzijds afscheid nemen van vriendjes en een heel ander dagritme. Zorg ervoor dat je het kamp goed afsluit met elkaar. Zorg ook voor een goede afsluiting van het thema. Vooral bij de bevers is dit heel belangrijk: zorg dat je ook echt weer landt. Dat je terug bent in Hotsjietonia en dat het themaverhaal afgelopen is. Als je aan het begin van het kamp door een tijdsmachine bent gegaan en je vergeet om terug te gaan als het kamp afgelopen is, kunnen bevers daar last van hebben (het thema is werkelijkheid voor hen).
- Hoe laat ga je naar bed? Wat zijn de normale bedtijden van de jeugdleden? Bedenk goed wat het gevolg is van later naar bed gaan. In de loop van de week kan dat ook wel een keertje wat vroeger zijn. Uiteraard zijn de bedtijden voor bevers en welpen anders (zie dagprogramma).

Kampplanning

Belangrijke aspecten voor de opbouw van een kampprogramma (scouts, explorers en roverscouts)

- De duur van het kamp: gaat de groep een paar dagen weg of een hele week? Een weekendkamp, een kamp met Hemelvaart of een zomerkamp kent een andere dynamiek. Hierbij moet je rekening houden met de doorlopende leerlijn en de richtlijnen voor jouw speltak. Scouts organiseren een staand kamp in Nederland.
- De eerste kampdag: een dag waarop de jeugdleden heel veel nieuwe indrukken opdoen (nieuwe omgeving, andere slaappleats, etc.) en dit vergt veel energie. Zorg dus voor rust in je programma.
- Halverwege het kamp: na een paar dagen begint de vermoeidheid toe te slaan. Er komen ruzietjes, irritaties en heimwee kan de kop op steken. Zorg ervoor dat je niet te zware activiteiten gaat doen op deze dag(en).
- De laatste dag is weer een verandering; enerzijds terug naar ouders en broertjes en zusjes, anderzijds afscheid nemen van vriendjes en een heel ander dagritme. Zorg ervoor dat je het kamp goed afsluit met elkaar

Een weekplanning is een planning waarin staat wat je per dagdeel gaat doen. Begin met het opstellen van een lijst met je vaste zaken, zoals:

- Opbouw.
- Afbraak.
- Bonte avond.
- Rituelen, ceremoniën en tradities.
- Themamomenten/-stukjes.

Een voorbeeld van een logeerweekend voor de bevers vind je hieronder.

	Ochtend	Middag	Avond
Vrijdag		Leiding komt aan op de locatie en bereidt het kamp voor.	Blokhut wordt in thema aangekleed.
Zaterdag	Bevers arriveren en worden in thema ontvangen, start thema.	Diverse activiteiten in thema op en om de blokhut.	Kampvuur met chocomel en marshmallows.
Zondag	Speurtocht met opdrachten.	Afronden en afsluiten met een activiteit waarbij de bevers aan hun ouders kunnen laten zien wat ze gedaan hebben.	Leiding ruimt op en eet gezamenlijk om direct te evalueren.

Een voorbeeld van een weekplanning voor welpen staat hieronder.

	Ochtend	Middag	Avond
Zaterdag		Leiding komt aan op de locatie en bereidt het kamp voor door de blokhut in thema aan te kleden.	
Zondag	Verzamelen op clubhuis en vertrek naar locatie.	Aankomst locatie en inrichten slaapzaal.	Introductiespel in thema en klein tochtje om het clubhuis heen.
Maandag	Waslijnspeel met verschillende opdrachten. Themafiguur heeft een probleem.	Kaarten knutselen voor de ouders en grootouders.	Dropping of langere avondwandeling met leiding. Overhandigen voorwerp X aan themafiguur, die hen bedankt voor het helpen.
Dinsdag	Speurtocht in het bos.	Uitje.	Kampvuur.
Woensdag	Primitieve technieken.	Zwemmen.	Apart programma voor de oudsten en de jongsten.
Donderdag	Spel bedacht door de overvliegers in 'Leiding voor één keer'.	Samen een feestmaal bereiden.	Avondspel.
Vrijdag	Klein uitje.	Dorpsspel.	Bonte avond met thema-ontknoping.
Zaterdag	Opruimen.	Terug naar huis.	

Een voorbeeld van een weekplanning voor scouts staat hieronder.

	Ochtend	Middag	Avond
Zaterdag	Verzamelen bij de blokhut en vertrek naar locatie.	Fietsen naar kampterrein.	Opbouw tenten, themaopening en terreinverkenning.
Zondag	Kampopbouw en keuken pionieren.	Etalagetocht in dorp met bezoek aan museum.	Sluip-avondspel.
Maandag	Wereldspelen met spelletjes uit allerlei verschillende landen.	Hike.	Hike met primitieve overnachting.
Dinsdag	Terug naar kampterrein.	Creatieve activiteit in thema.	Rustig kampvuur (aandacht).
Woensdag	Uitslapen en individuele instructies voor insignes.	Zwemmen.	Ren-avondspel.
Donderdag	Dagje uit.		Dropping.
Vrijdag	Foto-opdrachtenspel in bos.	Programma georganiseerd door de scouts die gaan overvliegen.	Kampvuur met bonte avond, thema-afsluiting.
Zaterdag	Afbreken.	Terug fietsen.	Afsluitend etentje met alleen leiding.

Dagplanning

In je dagplanning geef je in detail weer wat je op een dag doet. Je dagplanning werk je uit in het draaiboek. Begin hier met de vaste zaken zoals de punten hieronder:

- Opstaan,
- Koken.
- Lunch.
- Rustmoment (essentieel, anders wordt het aan het eind van het kamp een uitputtingslag).
- Bedtijd.

Vul daarna de rest van de tijd in met andere activiteiten. Zet hier ook achter wie er verantwoordelijk is voor een activiteit.

Een voorbeeld van een dagprogramma voor bevers vind je hieronder.

Tijd	Programma	Wie is verantwoordelijk?
07.00	Opstaan, aankleden, ontbijten.	Leiding
08.00	Avondeten voorbereiden. Speurtocht uitzetten. Laatste aankleding.	Kookstaf Leiding
09.00	Koffie en limonade klaar zetten	Kookstaf
09.30	Aankomst jeugdleden. Bagage in slaapruijnte. Kinderen worden gelijk ontvangen door themafiguren met limonade en iets lekkers, koffie voor de ouders	Leiding / Kookstaf
10.00	Introductie thema.	Leiding
10.15	Speurtocht in het bos met diverse activiteiten onderweg.	Leiding
12.00	Handen wassen, plassen.	
12.15	Lunch in thema.	Kookstaf
12.45	Activiteit I.	Leiding
13.30	Activiteit roulatiespel met vier verschillende spelen.	Leiding
15.45	Limonade met iets lekkers.	Leiding
16.00	Vrij spel.	
16.30	Activiteit II.	Leiding
17.30	Activiteit III.	Leiding
17.45	Handen wassen, plassen, tafel dekken.	Kookstaf
18.00	Avondeten.	Kookstaf
18.30	Bedden opmaken, vrij spel.	Leiding
19.00	Avondactiviteit.	Leiding
19.45	Kampvuur met marshmallows.	Leiding
20.15	Naar bed. Even spelen met de zaklamp. Voorlezen en er even bij blijven.	Leiding
21.00	Koffie voor de leiding	Leiding
21.30	Wc's/lokaleen schoonmaken. Nabespreken/vorbereiden.	Allen
22.15	Dagevaluatie.	Allen

Een voorbeeld van een dagplanning voor welpen zie je hieronder.

Tijd	Programma	Wie is verantwoordelijk?
07.00	Opstaan leiding.	Leiding
07.30	Opstaan jeugdleden en aankleden	Leiding
08.15	Corvee/vrije tijd.	Kookstaf
08.30	Ontbijten.	Kookstaf
09.00	Corvee.	Kookstaf
09.15	Thema-introductie van de dag.	Leiding
09.20	Activiteit I.	Leiding
10.30	Limonade en een snoepje/koekje/fruit.	Kookstaf
10.45	Activiteit II.	Leiding
12.00	Corvee.	Kookstaf
12.15	Lunch	Kookstaf
13.00	Corvee.	Kookstaf
13.30	Activiteit III.	Leiding
15.30	Rustmoment.	Leiding
15.50	Limonade en een snoepje/koekje/fruit.	Kookstaf
16.00	Activiteit IV.	Leiding
17.30	Vrij spel.	Leiding
17.45	Corvee.	Kookstaf
18.00	Avondeten.	Kookstaf
18.30	Corvee.	Kookstaf
19.00	Avondactiviteit.	Leiding
20.30	Wassen, omkleden en daarna voorlezen.	Leiding
21.00	Bedtijd.	Leiding
21.15	Dagevaluatie.	Allen

Deze lijst is uiteraard uit te breiden met een materiaaloverzicht per activiteit, zodat het verzamelen daarvan voor het kamp en het voorbereiden tijdens de dag zelf soepel loopt.

Een voorbeeld van een dagplanning voor scouts (voor explorers en roverscouts te gebruiken, lees dan 'jeugdlid' ipv 'ploeg' of 'leiding') zie je hieronder.

Tijd	Programma	Wie is verantwoordelijk?
07.30	Opstaan en aankleden	Ploeg (controle door leiding)
08.30	Ontbijten en afwas.	Kookstaf
09.15	Dagopening Thema-introductie van de dag.	Leiding
09.20	Ochtendactiviteit.	Leiding
12.15	Lunch en afwas	Ploeg
13.30	Middagactiviteit.	Leiding
17.00	Start koken	Ploeg kookt Leiding als vraagbaak en voor persoonlijke gesprekjes.
18.00	Avondeten	Ploeg, leiding verdelen over de ploegen
18.30	Afwas	Ploeg
20.00	Avondactiviteit	Leiding
21.30	Iets te drinken	Leiding
21.40	Dagevaluatie met troepraad	Teamleider
22.00	Jeugdleden naar bed	Leiding

Alternatieven

Wees je ervan bewust dat niet alles zo gaat zoals je het een half jaar van te voren hebt bedacht. Het zwembad is in de zomervakantie op woensdagmiddag dicht, het regent terwijl je een groot buitenspel had gepland, het is zo warm in de slaapzaal dat de kinderen slecht slapen, door de droogte mag er geen kampvuur gestookt worden. Dit zijn slechts enkele voorbeelden waardoor je je plan moet aanpassen. Zorg ervoor dat je zo veel mogelijk vooraf gecontroleerd en voorbereid hebt. Bedenk ook een slecht-weer-programma en een reserve programma, anders moet je dat op het laatste moment nog doen. Zorg voor programmablokken die je kunt uitwisselen (bijvoorbeeld bij slecht weer), maar zorg wel dat het themaverhaal doorloopt.

Vrij spelen en rustmomenten (voor bevers en welpen)

Vrij spelen Dit is het tegenovergestelde van geleid spelen. Kinderen spelen met elkaar en ontdekken hun mogelijkheden door hun fantasie de vrije loop te laten. Daarbij wordt het spel dat ze spelen bepaald door hun persoonlijke ontwikkelingsniveau. Het spel komt van binnenuit en wordt niet bepaald door opdrachten. Bij vrij spelen gaat het erom dat de welpen zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen.

Bij het begeleiden van vrij spel gaat het erom dat je materiaal aanbiedt dat uitnodigt om ermee te gaan spelen en dat de fantasie prikkelt. Zo veranderen dozen al snel in auto's, huizen of schatkisten.

Speel zelf mee, geef impulsen aan het spel en houd in de gaten wanneer de welpen er genoeg van hebben.

Vrij spelen kan op verschillende manieren:

- Je kunt tijdens het programma inspelen op de reacties van de welpen. Dit werkt vrij goed aan de hand van een thema, dat zo voor de welpen gaat leven.
- Je kunt ook een deel of het gehele programma aanbieden zonder een activiteit, maar met alleen maar spelmaterialen. Iedereen doet waar hij of zij zin in heeft. De leiding speelt mee en volgt daarbij de fantasie van de welpen. Je kunt dit vrij spelen eventueel ook een bepaalde impuls geven door een invulling te geven aan het spelmateriaal. Hierdoor geef je richting aan het spel.
- Je kunt verschillende activiteiten aanbieden: je biedt welpen verschillende activiteiten tegelijk aan, zo kunnen ze zelf kiezen wat ze gaan doen en voor hoe lang.
- Je kunt de welpen in de gelegenheid stellen om wel of niet mee te doen met een spel.

Vrij spelen betekent niet dat je als leiding maar toekijkt of koffie kunt gaan drinken, maar juist dat je meedoet. Je kunt de welpen stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken en je moet ervoor zorgen dat de welpen niet te ver gaan. Bij alle activiteiten die je met je welpen doet, is het belangrijk een evenwicht te vinden tussen stimuleren en grenzen stellen. Of je nu een estafette doet of tenten bouwt, soms hebben de welpen een extra stimulant nodig. Of soms zijn de welpen juist zo fanatiek dat ze de veiligheid van zichzelf en anderen uit het oog verliezen. Als leidinggevende moet je dit in de gaten houden en, indien nodig, duidelijke grenzen stellen.

Rustmomenten (voor bevers en welpen)

Zoals het woord al aangeeft, zijn rustmomenten rustig. Vrij spelen kan een rustig programma zijn, maar kan ook heel actief zijn. Rustmomenten zijn er, zodat de jeugdleden hun batterij weer een beetje kunnen opladen en hun indrukken kunnen verwerken. Een middagslaapje of een verplicht rustmoment, waarbij kinderen op hun slaapzak liggen en wat lezen of muziek luisteren maar wel stil zijn, is van groot belang om een kampweek goed door te komen. Je kunt ook een verhaal voorlezen of samen met Noa naar de wolken kijken.

Avond of nachtspel (bevers en welpen)

Met bevers en welpen kun je wel een avondspel doen, maar met hen doe je geen nachtspel. Een spannende activiteit is leuk, maar 's nachts erop uitgaan vinden veel kinderen (te) eng. Daarnaast hebben bevers en welpen hun slaap hard nodig tijdens een kamp.

Dan maar geen avondspel voor de welpen? Juist wel! De invallende schemering en de stilte zijn perfecte elementen om een goed avondspel te spelen. Voor welpen en bevers is een kamp bij uitstek geschikt om eens iets in de schemering te doen. Speel een avondspel in de schemer en niet in het donker. Het donker wordende bos, de schemering en de stilte zijn voor de kinderen al spannend genoeg, daar heb je geen boeven en ontvoerders meer bij nodig. Tijdens een weekendkamp in het winterhalfjaar (als het al vroeg donker is) kun je in het donker een spoor van lichtjes volgen of een touw door het bos volgen 'om te controleren of de boot wel goed vast zit'.

Enkele tips:

- Stem het spel af op de leeftijdsgroep.
- Speel het spel in een afgebakend gebied, zodat kleine kinderen niet kunnen verdwalen.
- Spreek van tevoren met de jeugdleden duidelijke regels af over het gedrag.
- Zorg voor toestemming van de terreinbeheerder bij een spel op terreinen van anderen of in natuurgebieden.
- Zorg dat het GOED afloopt.
- Zorg dat ze nog even afkoelen (napraten, koekje eten, eventueel warme chocomel) voordat ze naar bed gaan.

Voor bevers is een avondspel in de schemering al te gek, ook hier geldt: eng is niet leuk. Een kort spel in de beginnende schemering om het gebouw is vaak net zo leuk en ook best héél spannend. Bij bevers geldt: 'Bezint eer ge begint', want je kunt meer kapot maken dan je lief is. We willen graag dat de kinderen nog heel lang bij Scouting zitten en dus nog heel vaak mee op kamp durven. Voor veel kinderen zal het toch één van hun eerste logeerpartijtjes zonder ouders zijn en aangezien we bij de bevers SAMEN hoog in het vaandel hebben staan, is samen blijven slapen super belangrijk. Je wilt immers niet het sneeuwbaaleffect teweeg brengen dat de één na de ander naar huis wil.

Bij sommige groepen is er de gewoonte of traditie om een avond- of nachtspel te houden in de vorm van een ontvoering, een inbraak of een aanval. Scouting Nederland raadt een dergelijk nachtspel voor bevers en welpen af.

Realiseer je van te voren wat je losmaakt bij kinderen als je op kamp een nachtspel houdt. We

bedoelen dan dat er vooral 'waarheidsgetrouw' uitziet en wat in het donker gespeeld wordt.

Dus een spel waarbij de volgende punten voorkomen:

- De kinderen worden uit bed gehaald (omdat er iemand van de leiding ontvoerd is).
- De leiding maakt met lakens om en witte gezichten angstaanjagende geluiden.
- De politie of de eigenaar van de blokhut speelt het spel mee om het vooral toch maar echt te laten lijken.
- Hoe meer kinderen huilen, hoe geslaagder het spel is.
- Je vond het als leiding zelf een spannende activiteit.

Dit zijn typisch 'spelletjes die leuk zijn voor de leiding' en die gespeeld worden met de volgende redenen:

- 'We doen het elk jaar, het is traditie.'
- 'De oudere kinderen vragen er zelf om.'
- 'De kinderen moeten worden gehard en voorbereid om straks in deze keiharde wereld te kunnen overleven.'

Sta stil bij wat het spel bij de kinderen teweeg brengt:

- De kinderen worden uit hun broodnodige nachtrust gehaald (gehouden) en kunnen door de opgepepte emoties nauwelijks meer in slaap komen.
- Door over-acteren van de leiding worden de kinderen zodanig opgepept dat ze met hun emoties geen raad meer weten. Huilen is dan de uitlaatklep.
- Het kost achteraf heel veel moeite om de kinderen ervan te overtuigen dat het maar een spel was. Logisch, want alles was in het werk gesteld om het zo realistisch mogelijk te doen lijken.
- Het vertrouwen dat de kinderen in de leiding hebben, raakt beschadigd. Ze voelen zich bedonderd. Leiding is namelijk de vertrouwde en zekere factor op kamp.

Avond- en nachtspel (scouts en explorer)

Wat is het verschil tussen een avondspel en een nachtspel? Een avondspel is een 'gewoon' spel met duisternis als extra component; bij een nachtspel is bangmakerij de hoofdcomponent.

Nachtspelelen zijn spelen die waarheidsgetrouw zijn en in het donker gespeeld worden. Om de beleving kracht bij te zetten, kun je denken aan de volgende elementen:

- De jeugdleden worden uit bed gehaald (omdat er iemand (van de leiding) ontvoerd is).
- De leiding of oudere scouts (stamleden, explorers) maken angstaanjagende geluiden, hebben witte gezichten of hebben lakens om.
- De politie speelt het spel mee om het echt te laten lijken.

Realiseer je van te voren wat je losmaakt bij jeugdleden als je op kamp een nachtspel houdt. Nadelen van een heftig nachtspel:

- De jeugdleden worden uit hun nachtrust gehaald of gehouden.
- Ook de beleving van jeugdleden kan heftiger zijn in het donker. Door over-acteren van de leiding worden de jeugdleden zodanig opgepept dat ze met hun emoties geen raad meer weten.
- Het kost achteraf heel veel moeite om de jeugdleden ervan te overtuigen dat het maar spel was. Logisch, want alles was in het werk gesteld om het zo realistisch mogelijk te doen lijken.
- Het vertrouwen dat de jeugdleden in de leiding hebben, raakt beschadigd. Ze voelen zich bedonderd. Leiding is namelijk de vertrouwde en zekere factor op kamp.
- Door de opgepepte emoties kunnen de jeugdleden nauwelijks meer in slaap komen. Neem na het spel genoeg tijd om iedereen rustig bij te laten komen, voordat de jeugdleden weer naar bed gaan.

Ook bij nachtspelelen staat het uitgangspunt dat het kamp er voor de jeugdleden is centraal. Het moet leuk zijn voor de jeugdleden en aansluiten bij hun belevingswereld. Je maakt een nachtspel niet omdat jij het als leidinggevende zo leuk en gaaf vindt. Het hoeft allemaal niet zo extreem om het voor de jeugdleden al heel spannend te maken. Voor veel scouts en explorers is het al heel eng om écht in je eentje in het donkere bos te zijn.

Waaraan moet een goed avondspel voldoen?

- Actie: er moet minstens wat actie in zitten om een avondspel te mogen heten.
- Plezier: natuurlijk moet het voor iedereen leuk zijn, dat is niet anders dan bij een gewoon programma.
- Leuke omgeving: de omgeving speelt een grote rol bij dit type programma. Kies dus óf voor de juiste omgeving voor je spel, óf pas je spel aan je omgeving aan.
- In het donker speelbaar: de mogelijkheden veranderen nogal als je in het donker speelt. Afstanden zijn moeilijker in te schatten (afgooien), hardlopen door een donker

bos is niet erg gemakkelijk, het is gemakkelijk om je oriëntatie kwijt te raken, kleuren zijn niet goed te onderscheiden, etc.

- Veiligheid: verschillende risico's zijn groter, zoals struikelen in het donker, takken over het hoofd zien en onderkoeling.

Programma op expeditie voor explorers

De expeditie is een proces van een jaar. Vanaf de evaluatie van de vorige expeditie begin je met de brainstorm. Via de voorbereiding en de expeditie zelf eindig je weer met de evaluatie.

Dit hele proces doe je samen met de afdeling. In de aanvullende module 'Kamporganisatie (voor explorers)' wordt uitgebreid stilgestaan hoe je dit proces samen met de jeugdleden doorloopt. Wanneer een training exclusief voor explorers wordt georganiseerd, kan die module worden geïntegreerd in deze module.

Het blijkt een uitdaging te zijn om een gevarieerd, maar realistisch en betaalbaar programma op te stellen. Veel tijd en energie gaan naar de keuze van het terrein en de reis, in veel gevallen komt er van het programma minder terecht. Bij een trektocht is het reizen een deel van je programma: hoe zorg je dat dit tóch een gevarieerd programma wordt (met alle acht de activiteitengebieden erin)?

Het programmeren voor de expeditie heeft een aantal belangrijke aspecten:

- De expeditie is een belangrijke rode draad door het jaarprogramma. Het is de bekroning van een Scoutingseizoen, waar je al vanaf de herfst mee bezig bent. Deze tijdspanne heb je ook nodig om de explorers er goed bij te betrekken. Datum prikken, brainstormen, keuze van het land en het terrein, keuze van het programma, voorbereidingsweekend, financiële acties; allemaal elementen die gedurende het jaar langskomen en daardoor van invloed zijn op de andere activiteiten die er plaatsvinden in het seizoen.
- Het programma van de expeditie zelf. Doordat je tijdens de expeditie meer tijd hebt dan tijdens een opkomst of een weekendkamp, ga je verder weg en doe je andere activiteiten.
 - Het voorbereiden van de expeditie kost veel meer tijd dan een gewone opkomst of een weekendkamp. Ook plan je op een andere manier: in een weekend maak je een gedetailleerd dagprogramma. Voor de hike tijdens de expeditie kan dat veel globaler.
 - De lengte van het kamp en het moment van het jaar zijn van grote invloed op het programma (weekendkamp versus expeditie, zomer versus winter).
 - Activiteiten die bij de leeftijd horen (neem de doorlopende leerlijn hierbij in gedachten).
- Maak gebruik van de omgeving en de hulpmiddelen van het kampeerterrein. Vraag de beheerder of de kampstaf naar ideeën. Zij weten immers precies hoe ver het fietsen is naar die brouwerij, of het museum op maandag open is of hoe je de berghut het beste kunt boeken.
- Wanneer je een trektocht hebt gepland, is een alternatief programma voor slecht weer niet gemakkelijk. Maar bereid je erop voor dat het niet elke zomer mooi weer is en wat doe je dan? Betrek de explorers er altijd bij als je als begeleiding vindt dat het programma omgegooid moet worden.
- Grootte, samenstelling en ervaring van de afdeling heeft grote invloed op de expeditie. Bedenk van tevoren wat de beperkingen zijn en hoe je daar een oplossing voor kunt bedenken. De explorers zien dat vaak pas veel te laat aankomen.
- Thuis gelden heel andere regels dan op kamp, het zal voor de explorers wennen zijn om uit het thuisritme te komen en zich volledig in het kamp te storten (evenzeer zullen de meesten thuis weer moeten resocialiseren, want bij Scouting is het toch net wat vrijer).
- Houd ook rekening met zaken die speciaal zijn voor jouw afdeling. Je gaat waarschijnlijk niet dezelfde activiteiten doen met een jongensgroep als met een gemengde groep of een meisjesgroep.

Bij het programmeren van een expeditie of een weekendkamp staat dat het kamp voor én door jeugdleden is.

Weekplanning

Tijdens explorerkampen is het een uitdaging om alle activiteitengebieden aan bod te laten komen. Het is daarom goed om een weekplanning te maken en te controleren of je een gevarieerd en afwisselend programma op hebt gesteld. Houd met het opstellen van een weekprogramma rekening met de diversiteit van het programma en voorkom dat een trektocht alleen maar lopen of fietsen wordt. Bouw een rustpost in bij een kasteeltje, een mooie kerk of een leuk museum, dat je samen bezoekt.

Ook een monument kan aanleiding zijn om eens stil te staan bij de lokale geschiedenis. Waarom staan er in de Ardennen veel meer standbeelden ter herinnering van de oorlog van 1914-1918 dan ter herinnering aan de Tweede Wereldoorlog? Hoe oud waren die soldaten? Waarom zijn het eigenlijk alleen maar jongens? Daar weet jij natuurlijk het antwoord op, maar het kan de explorers wel aan het denken zetten.

Het doel van een expeditie in het buitenland is het verbreden van je horizon. Niet alleen door het doen van uitdagende activiteiten. Dit kan ook betekenen: contact met een lokale Scoutinggroep, op zoek naar de plaatselijke cultuur, leer een andere taal, geniet van ander eten, etc.

Een voorbeeld van een weekplanning van een sterkamp voor explorers vind je hieronder.

Dag	Activiteit
Zaterdag	Heenreis
Zondag	Verkenning kampterrein, bezoek aan dorpje, voorbereiden hike en lokale activiteiten.
Maandag	Hike met bezoek aan een kasteel. Overnachten bij de boer.
Dinsdag	Hike
Woensdag	Rustige dag: ovens bouwen en primitief koken.
Donderdag	Dagje grote stad met iets cultureels.
Vrijdag	Actieve dag (kanoën, abseilen).
Zaterdag	Activiteiten op het terrein (bijvoorbeeld een kamp-T-shirt verven met gebruik van planten) en 's avonds afsluitende maaltijd (uit eten).
Zondag	Terug naar huis.

Dagplanning

Daar waar een weekendkamp een herkenbare dagindeling heeft, is het van groot belang om ook tijdens een expeditie regelmaat in het dagprogramma te brengen. Sta op een 'vaste' tijd op, plan eetmomenten gezamenlijk (ook tijdens een trektocht of hike).

Een goed moment voor een dagevaluatie (zeker wanneer je tijdens de hike elkaar een hele dag niet gezien hebt) is een gezamenlijk koffiemoment na het avondeten. Dat is een natuurlijk rustmoment, dat je kunt gebruiken om van elkaar te horen wat iedereen gedaan heeft en de plannen voor de volgende dag te bespreken: wat ga je doen, wat ga je eten, wie gaat er boodschappen doen, etc.

Wanneer je de grote lijn van het programma op papier hebt staan, kun je dit soort vragen ter plekke fijner afstemmen.

Alternatieven

Wees je ervan bewust dat niet alles zo gaat zoals je het een half jaar van te voren hebt bedacht. Het

kasteeltje waar je heen bent gelopen, is precies op de dag dat jullie langskomen dicht. Het heeft de weken ervoor zo hard geregend, dat kanoën in de Ardennen echt niet lukt. Of het regent tijdens de expeditie zo lag dat de kanotocht in Zweden letterlijk in het water valt.

Een explorer-afdeling is hierin veel flexibeler dan een troep scouts. Geef het 'probleem' terug aan de afdeling en laat hen erover meedenken. Laat hen de uitdaging ervan inzien en maak er het beste van.

Jouw rol als begeleider is dan extra belangrijk: zorg dat de sfeer goed blijft en zorg dat je elke gelegenheid tot het inwinnen van informatie benut hebt, zodat je alternatieven voor handen hebt. Je kunt je alternatieven aandragen, zodat de afdeling een keuze kan maken tussen de hele dag lopen in de regen óf een stukje met de bus en naar de hypermarché.

Jeugdparticipatie

Als de expeditie volgens de richtlijnen uit de spelvisie is georganiseerd, dan zit het wel goed met de jeugdparticipatie. Het centrale idee van explorers is zelf doen en leren organiseren.

Dus de explorers kiezen de datum van de expeditie, de explorers kiezen het land of de locatie, de explorers beheren het geld, de explorers plannen de reis, etc.

De expeditie wordt zoveel mogelijk georganiseerd door de explorers zelf en de begeleiding is vraagbaak, motivator en stimulator. Gun ze de kans om fouten te maken en ervan te leren.

Draaiboek - Bevers en welpen

De voordelen van een kampdraaiboek:

- Alle leiding, kookstaf, materiaalmeesters en alle anderen zijn betrokken en goed op de hoogte van alle belangrijke kampinformatie.
- Je kamp verloopt er extra vlotjes door. Een goed draaiboek zorgt voor een rustige sfeer, omdat elke leidinggevende weet wat er te gebeuren staat en wat zijn taak is.
- Het kamp is voor iedereen minder vermoeiend als je programma al voor het kamp goed in elkaar zit en de voorbereidingen tijdens het kamp snel terug te vinden zijn.
- Door al je voorbereidingen uitgebreid op papier te zetten, kun je (indien nodig) aantonen dat je het kamp goed voorbereid hebt.

Hoe je het draaiboek precies opstelt, hangt af van de gewoontes binnen je speltak en je persoonlijke voorkeur. Puzzel, knip en plak tot je draaiboek het ideale werkinstrument geworden is. Houd er rekening mee dat niet alleen jij, maar ook je medeleidinggevenden en de kookstaf aan de slag moeten kunnen met het draaiboek.

Net zoals voor je wekelijkse opkomsten maak je voor elke kamp een draaiboek. Het draaiboek bevat vijf elementen (ofwel de vijf W's), namelijk 'wat', 'wie', 'waar', 'wanneer' en 'waarom'. Als je op deze vragen een antwoord geeft, krijg je al gauw inzicht in hoe je activiteit eruit zal zien en kun je ze gemakkelijk communiceren naar je medeleiding.

Wat

Dit is een korte beschrijving van wat je gaat doen. Je kunt er de korte samenvatting van je verhaal of thema kwijt. Er is ook ruimte voor speltechnische gegevens zoals het spelverloop, de spelregels en opdrachten en om het nodige materiaal aan te geven. Om het kamp minder vermoeiend te maken, werk je de opdrachten, spelkaartjes of quizvragen bij voorkeur volledig uit en stop je deze in een mapje bij je draaiboek.

Wie

Vermeld hier welke groepsindeling je gebruikt en welke rol de leiding op zich neemt tijdens de activiteit.

Waar

Beschrijf het terrein waar gespeeld wordt. Eventueel maak je een schets waarop de belangrijkste punten aangeduid zijn. Denk bij dit punt ook aan eventuele afspraken die gemaakt moeten worden met de leden over de terreinafbakening en de (veilige) verplaatsing naar het speelterrein. Denk eraan dat het kampterrein niet hun bekende omgeving is en dat je dus nog duidelijkere afspraken moet maken dan anders.

Wanneer

Noteer hier de praktische gegevens, zoals datum, begin- en eindduur, duur van voorbereidingen en opruimen, korte chronologie van de activiteit. Houd er rekening mee dat je op kamp niet altijd evenveel tijd hebt om voor te bereiden en op te ruimen als tijdens een opkomst.

Waarom

Natuurlijk doe je dingen die jij en de jeugdleden leuk vinden, maar het is goed om na te denken over de meerwaarde van een activiteit. Wat wil je bereiken? Het kan zijn dat je ze iets wilt leren, maar het kan ook zijn dat ze bij een bepaalde activiteit hun energie kwijt kunnen of er juist wat rustiger van worden.

Daarom noteer je wat je met het spel wilt bereiken (bijvoorbeeld je leden laten samenwerken om een doel te bereiken, hen een creatieve oplossing laten bedenken, zelfstandig de weg

leren zoeken, etc.).

Je kunt ook aanvinken welke activiteitengebieden in je programma aan bod komen.