

Methodieken en werkvormen

Kamp en programma voorbereiden

– *Thema*



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

Datum van productie: SA1.0 – aangepast november 2023

Kwalificatiekaart: programma voorbereiden

- Ik kan voor activiteiten, inclusief kampen, een geschikt thema met aankleding bedenken.

Leeftijd: Bevers, welpen en scouts

Duur: 30 minuten

Groepsgrootte: Subgroep van 4-8 personen.

Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

Hoe verwerk je een thema in je kampprogramma?

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.

Bevers
Thema voor logeerweekend (30 minuten)
<p>Uitleg: Op basis van het eigen spelthema gaan de deelnemers in kleine groepjes (3-4 personen) een thema voor een logeerweekend bedenken en uitwerken.</p>
<p>Opdracht: Bedenk op basis van Hotsjietonia een leuk en uitdagend thema voor een logeerweekend. Verzin hier ook leuke activiteiten bij. Hoe komt het thema terug in de aankleding van het gebouw, de uitnodiging, een herinnering en het eten?</p>

Welpen
Thema voor zomerkamp (30 minuten)
<p>Uitleg: Op basis van het eigen spelthema gaan de deelnemers in kleine groepjes (3-4 personen) een thema voor een zomerkamp bedenken en uitwerken.</p>
<p>Opdracht: Bedenk op basis van het verhaal van Mowgli en Shanti in de jungle een leuk en uitdagend thema voor een zomerkamp. Verzin hier ook leuke activiteiten bij. Hoe komt het thema terug in de aankleding van het gebouw, de uitnodiging, een herinnering en het eten?</p>

Scouts
Thema voor zomerkamp (30 minuten)
<p>Uitleg: De eerste stap is een korte uitwisseling in een kringgesprek (20 minuten).</p>
<p>Opdracht: Bedenk in kleinere groepjes een origineel thema (10 minuten).</p>

Nabespreking Bevers:

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

Voor veel leidinggevendenden zal het minder vanzelfsprekend zijn om voor een weekend het eigen thema te gebruiken. Door deze werkvorm wordt de aandacht op deze mogelijkheid gevestigd. Het is echter een keuze van de leiding om voor een thema binnen Hotsjietonia te kiezen of voor een ander thema.

Zeker wanneer er gewerkt wordt met vaste spelfiguren, die ook een rol spelen tijdens de opkomsten, is het vanuit het oogpunt van de bevers aan te bevelen.

Nabespreking Welpen:

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

Voor veel leidinggevendenden zal het minder vanzelfsprekend zijn om voor een weekend het eigen thema te gebruiken. Door deze werkvorm wordt de aandacht op deze mogelijkheid gevestigd. Het is echter een keuze van de leiding om voor een thema binnen Jungleboek te kiezen of een ander thema. Zeker wanneer er gewerkt wordt met vaste junglefiguren, die ook een rol spelen tijdens de opkomsten is het vanuit het oogpunt van de welpen aan te bevelen.

Theorie thema – bevers en welpen

Het thema is een belangrijk onderdeel van kampprogramma. Je kamp staat of valt met een goed thema. Jij herinnert je waarschijnlijk ook nog dat ene kamp met dat leuke thema.

Als je in een bepaald thema wilt gaan spelen, probeer dan ook een accommodatie of kampplaats te vinden die past in het thema. Als er voorkeur is voor een bepaalde omgeving, kijk dan of je er met een bepaald thema bij kunt aansluiten. Kijk ook of een thema wel voldoende mogelijkheden biedt. Het gaat er daarbij niet alleen om dat jij als leider er activiteiten bij kunt verzinnen, maar vooral of de jeugdleden er hun fantasie in kwijt kunnen en dat het bij hun leeftijd en ontwikkeling past.

Een thema loopt als een rode draad door het kampprogramma heen. Gebruik het thema om nieuwe activiteiten te bedenken. Ook mogelijke activiteiten in de buurt kun je gebruiken binnen je thema.

Een thema kan op verschillende manieren gebruikt worden tijdens een kamp. Je kunt het bijvoorbeeld gebruiken als kapstok, maar ook als verdieping. Ga maar eens een week echt leven als indiaan. Ook voor het kamp kun je al het een en ander voorbereiden in opkomsten. Zorg er wel voor dat een thema spannend blijft gedurende een week.

Bedenk hoe jouw thema valt bij (een deel van de) ouders. Je hoeft daar niet altijd rekening mee te houden, maar je moet zeker wel altijd een weloverwogen beslissing nemen. Ga je op kamp met als thema heksen en tovenaars, dan moet je niet raar opkijken dat kinderen met een orthodox christelijke achtergrond niet mee gaan. Dit soort dingen weten mensen vaak niet, maar magie, toverij, geesten en dat soort dingen kunnen problematisch liggen.

Tot slot een aandachtspunt voor trainers: de filosofie van Scouting is 'learning by doing'. De beste manier om het gebruik van een kampthema te promoten, is door er één te gebruiken. Laat als trainersteam zelf zien wat je kunt doen met thema en aankleding, thema en icebreaker, thema en eten!

Brainstorm kampthema

Er zijn verschillende manieren om tot een kampthema te komen. Je kunt denken aan:

- Televisieprogramma's (populaire televisieseries, films en/of games die de jeugdleden aanspreken).
- Internet (scoutpedia, groepswebsites, enzovoorts).
- Scouting Magazine, regiospelen, activiteitenbank.
- Gebeurtenissen uit de geschiedenis (denk ook aan groepsarchief).
- Ideeën van jeugdleden.
- Sprookjes.
- Omgeving (bijzondere plekken, bezienswaardigheden, ontstaansgeschiedenis).
- Fantasie (prikkel de creativiteit).
- Beverkompas, Bevergids, Welpenkompas, Junglegids, Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli.

Houd er rekening mee dat het verhaal een langere tijd duurt. Het thema moet spannend blijven tijdens het kamp. Zorg dat het thema een pakkend begin heeft, een hoogtepunt kent en dat alles uiteindelijk toch weer goed afloopt. Een thema met een kop en een staart dus. Een goed voorbeeld is het Sinterklaasjournaal. Voor bevers en welpen is een happy end een prima afsluiting van het logeerweekend of kamp. Vooral bevers leven zich volledig in een thema in en moeten aan het eind van hun logeerpartij wel weer 'terug' naar de gewone wereld waar papa en mama hen weer komen ophalen.

Themamateriaal op kamp – bevers en welpen

Om het thema sprekend te maken voor de jeugdleden is de aankleding heel erg belangrijk. Denk hier bijvoorbeeld aan:

- Uitnodiging.
- Kampboekje.
- Voorbereiding in opkomst.
- Aankleding van je locatie/lokalen (denk hierbij ook aan de wanden, prikborden, ramen, etc.).
- Themakleding voor leiding én jeugdleden.
- Schmink (houd wel rekening met de temperatuur).
- Eten in thema.
- Logo in thema.
- Kampvlag.

Themamateriaal kan opnieuw gebruikt worden. Het maken is dan een activiteit waar je meerdere mensen bij kunt betrekken. Bijvoorbeeld door het met andere speltakken, meerdere groepen of ouders te doen.

Gebruik Hotsjietonia en Jungleboek tijdens het kamp

Bij een thema denk je al snel aan de stripfiguren, geschiedenis (ridders, Romeinen), landen en volken (China, indianen), boeken of strips (Kuifje, Harry Potter), maar ook de figuren uit Hotsjietonia en de jungle zijn heel geschikt om te gebruiken voor een logeerpartij of zomerkamp. Het voordeel is dat je dan wat dieper op een verhaal of persoon kunt ingaan dan tijdens een gewone opkomst.

Bevers

Hotsjietonia is een open dorp, dat grenst aan de grote buitenwereld. Je kunt voor het logeerweekend tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven:

- Stanley Stekker heeft een tijdmachine uitgevonden die we gaan testen. We gaan met Sterre en Steven varen naar allemaal verre landen of komen onderweg een piraat tegen.
- Stuiiter loopt in het bos om Hond uit te laten en ontdekt een paddenstoelendorp.
- Fleur Kleur vindt een groot, oud sprookjesboek op zolder. Door in het boek te stappen kom je steeds in een volgend sprookje.

Meer inspiratie vind je in de themaverhalen van de regiospelen.

Naast de afwisselende programma's vanuit de activiteitengebieden is het de uitdaging om zoveel mogelijk 'normale' activiteiten juist in thema te brengen. Laat bijvoorbeeld Professor Plof het tandenpoetsen voordoen, verras Keet eens met een picknick van Rozemarijn tijdens de lunch, ga barbecueën met Bas en ga logeren bij Noa.

Ook in het Beverkompas staan de verschillende activiteitengebieden, themaverhalen en -figuren met voorbeelden beschreven.

Maar wie weet nodigen Bas en Rebbel je uit om te komen logeren op de boerderij van hun neef Boris om samen een weekend lang voor de dieren te zorgen. Of mag je met Sterre en Steven mee naar de Hotsjietonia winterspelen waar alle bewoners hun favorieten sport gaan beoefenen. Je kunt ook een weekend maken dat helemaal in het teken staat van een bepaald onderwerp, bijvoorbeeld bloemen. Je gaat met Bas Bos bloemen zoeken in het stadspark, met Keet papieren bloemen maken, met Rozemarijn bloemkool eten en met Noa een bloemenkwartet spelen. Ook kun je één figuur als rode draad door het weekend heen laten terugkomen, van wie je aan het eind van het weekend de badge verdiend hebt.

Welpen

Doordat bij de welpen de jungle heel groot is en doordat de jungle grenst aan de grote buitenwereld, kun je de jungle voor je zomerkamp tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven, tussen haakjes staat ter vergelijking een 'normaal' thema.

- Er is een vliegtuig neergestort in de jungle en Mowgli en Shanti gaan op onderzoek uit.
- Er komen mensen uit een ver land op bezoek in Haveli. Twee van hun kinderen gaan samen met Shanti en Mowgli spelen in de jungle (vergelijk: Arabieren of Chinezen).
- Een grote boot met een zwarte vlag komt de rivier op gevaren en Mowgli en Shanti nemen een kijkje op de boot (vergelijk: Piratenkamp).
- In de Emaarate ruïne vindt Mowgli een heel oud voorwerp en dan blijkt dat er diep in de ruïne nog een schat verstopt ligt (vergelijk: Indiana Jones).
- Diep in de Guha grotten vindt Shanti een rotstekening van mammoeten en ze vraagt zich af hoe deze mensen in de Prehistorie hebben geleefd (vergelijk: Holbewoners).
- Vanuit de grote stad komen projectontwikkelaars die een stuk van de jungle willen kappen. Samen met de dieren uit de jungle willen Shanti en Mowgli dit voorkomen.
- Er komt een groep kwaadaardige wolven naar de jungle, ze bezetten de Raadsrots en zetten Akela af. Samen met Mowgli en Shanti gaan de wolven en de andere dieren ervoor zorgen dat Akela de Raadsrots weer terug kan krijgen.
- Het water van de rivier is vies en samen met Jacala gaan Mowgli en Shanti de rivier af op zoek naar de boosdoener.
- Marala is goed in hoogspringen en Chil kan goed windsurfen, maar wie is nu het sportiefste dier uit de jungle (vergelijk: Olympische spelen)?

Zoals je ziet, kun je ook in de jungle heel goed een spannend kamphema verzinnen. Het grote voordeel is dat je de karakters van de dieren daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het Welpenkompas worden de eigenschappen van de dieren en de plaatsen in de jungle uitgebreid beschreven.

Theorie thema – scouts en explorers

Voor scouts is het thema een belangrijk onderdeel van het kampprogramma. Voor explorers is dit van minder belang, al is het voor explorers ook leuk om een weekendkamp in thema te doen. Bij scouts kan een goed thema een kamp een grote meerwaarde geven. Jij herinnert je waarschijnlijk ook nog dat ene zomerkamp met dat leuke thema.

Als je in een bepaald thema wilt gaan spelen, probeer dan ook een accommodatie of kampplaats te vinden die past in het thema. Als er voorkeur is voor een bepaalde omgeving, kijk dan of je er met een bepaald thema bij kunt aansluiten. Kijk ook of een thema wel voldoende mogelijkheden biedt. Het gaat er daarbij niet alleen om dat jij als leider er activiteiten bij kunt verzinnen, maar vooral of de jeugdleden er hun fantasie in kwijt kunnen en dat het bij hun leeftijd en ontwikkeling past.

Een thema loopt als een rode draad door het kampprogramma heen. Gebruik het thema om nieuwe activiteiten te bedenken. Ook mogelijke activiteiten in de buurt kun je gebruiken binnen je thema.

Een thema kan op verschillende manieren gebruikt worden tijdens een kamp. Je kunt het bijvoorbeeld gebruiken als kapstok, maar ook als verdieping. Ga maar eens een week echt leven als indiaan. Ook voor het kamp kun je al het een en ander voorbereiden in opkomsten. Zorg er wel voor dat een thema spannend blijft gedurende een week.

Tot slot een aandachtspunt voor trainers: de filosofie van Scouting is 'learning by doing'. De beste manier om het gebruik van een kampthema te promoten, is door er één te gebruiken. Laat als trainersteam zelf zien wat je kunt doen met thema en aankleding, thema en icebreaker, thema en eten!

Brainstorm kampthema

Er zijn verschillende manieren om tot een kampthema te komen. Je kunt denken aan:

- Internet (Scoutpedia, groepswebsites, etc.).
- Gebeurtenissen uit de geschiedenis (denk ook aan groepsarchief).
- Televisieprogramma's.
- Ideeën van jeugdleden.
- Sprookjes.
- Omgeving.
- Fantasie (prikkel de creativiteit).

Houd er rekening mee dat het verhaal een langere tijd duurt. Het thema moet spannend blijven tijdens het kamp.

Themamateriaal op kamp

Om het thema sprekend te maken voor de jeugdleden, is de aankleding heel erg belangrijk.

Denk bijvoorbeeld aan:

- Uitnodiging.
- Kampboekje.
- Voorbereiding in opkomst.
- Programma in thema (hike, avondspel).
- Aankleding van je locatie/lokalen.
- Themakleding en schmink.
- Eten in thema.
- Logo in thema.