

Module 1a: Spelvisie en spelaanbod

Kwalificatie Leidinggevende bevers, welpen, scouts



Scouting

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Beschrijving	4
2.1	Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden	4
2.2	Wet en belofte.....	4
2.3	Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling	4
2.4	Progressiesysteem	4
2.5	Leeswijzer	4
3	Achtergrondinformatie	5
3.1	Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden	5
3.1.1	Spelvisie SCOUTS	5
3.1.2	Spelvisie SCOUTS wat zit erin, wat haal je eruit?	6
3.1.3	Spelend leren voor jeugdlid en leiding	8
3.2	Activiteitengebieden	8
3.3	Doorlopende leerlijn.....	10
3.4	Progressiematrix.....	10
3.5	Jeugdparticipatie	11
3.6	Progressiesysteem	12
3.7	Spelvisie per speltak.....	12
3.7.1	Tips voor trainers	12
3.7.2	Bevers.....	13
3.7.3	Welpen.....	17
3.7.4	Scouts.....	24
3.8	Explorers en roverscouts.....	29
3.9	Wet en belofte.....	30
3.9.1	Scoutingwet	30
3.9.2	Belofte.....	30
4	Kwalificatiekaart	33
5	Werkvormen	34
5.1	Werkvorm 1: Presentatie per speltak	34
5.2	Werkvorm 2: Memoriespel.....	34
5.2.1	Bevers en welpen	34
5.2.2	Scouts.....	34
5.3	Werkvorm 3: Ceremoniën.....	34
5.4	Werkvorm 4: Opdrachtenspel.....	34
6	Draaiboek	36
7	Toetsing.....	37
7.1	Toetscriteria	37
7.2	Voorbeeld toets	37
7.3	Antwoordmodel/beoordelingsformulier	39

1 Inleiding

Module 1a: Spelvisie en spelaanbod is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Leidinggevende bevers, welpen, scouts. In *Module 1b: Spelvisie en spelaanbod*, ligt de nadruk op explorers en roverscouts. De module is in eerste instantie geschreven voor trainers; dit komt voornamelijk naar voren in de methodieken. De achtergrond is zo geschreven dat deze voor een leidinggevende goed leesbaar is.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de kwalificatiekaarten verder uitgelegd. In de toelichting staat ook uitgebreider beschreven wat een bepaalde competentie inhoudt. In de toelichting bij de kwalificatiekaart wordt beschreven hoe om kunt gaan met een kwalificatiegesprek en speltakverhuizers. De kwalificatiekaarten en de toelichting zijn te downloaden van de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl).

In deze module vind je voor de deelkwalificatie 1: Spelvisie en spelaanbod de bijbehorende achtergrondinformatie en voorbeelden van werkvormen die gebruikt kunnen worden.

Deze module is samengesteld op basis van het *Bever-, Welpen- en Scouts Kompas*, en op basis van trainingsmateriaal van de eerste versie van deze module uit 2010. Verder is gebruik gemaakt van trainingsmateriaal van Scouting Limburg. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. Ook de trainers die meegewerkt hebben aan de ontwikkelweekenden en de trainers, praktijkbegeleiders en de spelspecialisten die hebben meegelezen met het concept, willen we hiervoor bedanken.

2 Beschrijving

Deze module is slechts één van de manieren om je deelkwalificatie 1: Spelvisie en spelaanbod eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit bijvoorbeeld door een toetsing door de praktijkbegeleider worden aangetoond.

In deze module vind je voor de vier onderdelen van deelkwalificatie 1: Spelvisie en spelaanbod achtergrondinformatie en werkvormen. Deze vier onderdelen van deelkwalificatie 1: Spelvisie en spelaanbod zijn:

- Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden.
- Wet & belofte, ceremoniën.
- Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling.
- Het progressiesysteem per leeftijdsgroep.

2.1 Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden

In het blok Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden wordt aandacht besteed aan de spelvisie SCOUTS, de acht activiteitengebieden en de kernpunten van het Scoutingprogramma van bever tot scout.

2.2 Wet en belofte

In het blok Wet & belofte, ceremoniën wordt aandacht besteed aan de ceremoniën binnen de vereniging, zoals installatie met wet en belofte en de bij de speltak horende wijze van openen en sluiten. Ook de wet en belofte van de eigen speltak en de eigen opening en sluiting worden nader besproken.

2.3 Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling

In het blok Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling wordt stilgestaan bij hoe Scouting Nederland wil werken met een doorlopende ontwikkeling, de achtergrond en het gebruik van de doorlopende leerlijn in het algemeen en de progressiematrix in het bijzonder: welke programma's zijn geschikt voor jouw speltak en hoe sluiten de programma's van verschillende speltakken op elkaar aan?

2.4 Progressiesysteem

In het blok Progressiesysteem wordt ingezoomd op het werken met het progressiesysteem (beverbades, insignes en awards) van de eigen speltak.

2.5 Leeswijzer

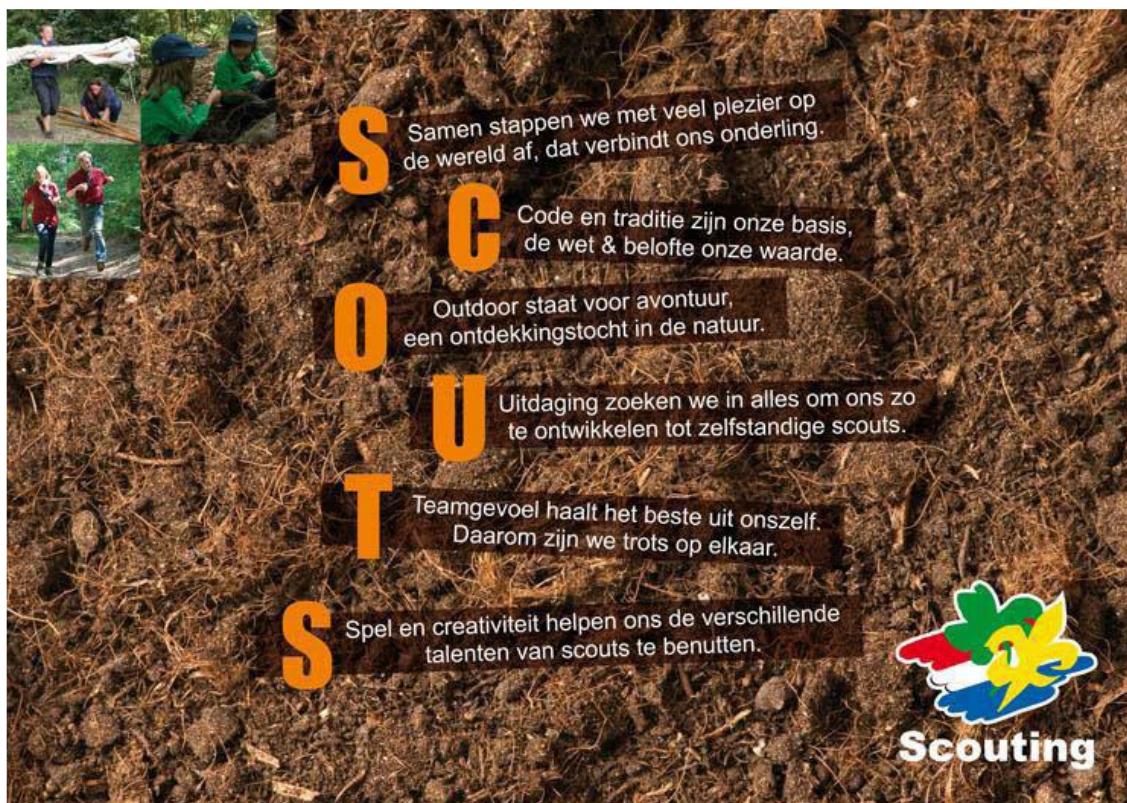
In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie die nodig is voor het geven van deze module in hoofdstuk 3. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die gebruikt kunnen worden uitgeschreven. In hoofdstuk 6 vind je een draaiboek van deze module voor een mogelijke training met in hoofdstuk 7 een materiaallijst inclusief materialen die nodig zijn voor de diverse werkvormen. In hoofdstuk 8 staat een methode beschreven om de inhoud van de module te toetsen.

Voor deze module wordt nadrukkelijk verwezen naar het *Bever-, Welpen- en Scoutskompas*, de *Bever-, Jungle- en Scoutsgids* en het verhalenboek *Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli*. Het kompas is een naslagwerk waarop de leiding na een training weer kan terugvallen. Omdat in dit document meerdere speltakken worden behandeld en niet iedereen alle kompassen en alle gidsen tot zijn of haar beschikking heeft, is het complete beeld geschetst. Wanneer je je concentreert op één speltak, kan het handiger zijn om het kompas voor jouw speltak als bron te gebruiken.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden

3.1.1 Spelvisie SCOUTS



De basis van het Scoutingspel is en blijft het gedachtegoed van Lord Baden-Powell. In de kern is dat het ontwikkelen van meiden en jongens door middel van een plezierige vrijetijdsbesteding. Over de hele wereld passen Scoutinggroepen dit gedachtegoed nog wekelijks toe in uitdagende Scoutingactiviteiten. Na meer dan 100 jaar kijken wordt er nu wel iets anders tegen de woorden van Lord Baden-Powell aangekeken dan bij het ontstaan van Scouting.

Scouting Nederland heeft daarom de spelvisie SCOUTS ontwikkeld (zie afbeelding hierboven). Een korte en bondige tekst, die samenvat waar het om draait binnen Scouting. De spelvisie geeft richting aan hoe je je groep en speltak organiseert en inhoud geeft.

De spelvisie is gebaseerd op de acht elementen van de Scoutingmethode, de educatieve methode waarop Scouting internationaal is gestoeld. Zeven van deze elementen zijn gemeenschappelijk bij WAGGGS en WOSM: Wet & belofte, leren door doen, werken in subgroepen, buitenleven, ondersteuning door volwassenen, persoonlijke progressie en symboliek (zoals de thema's voor bevers en welpen). WAGGGS heeft nog een achtste element: dienstverlening in de samenleving.

In de spelvisie zijn enkele onderdelen uit de Scoutingmethode samengevoegd en zijn andere accenten gelegd, waardoor de spelvisie SCOUTS uit zes elementen bestaat. Naast deze inhoudelijke benadering zijn er acht activiteitengebieden, die concreet richting geven aan welke activiteiten je doet.



De elementen van de spelvisie SCOUTS staan voor Samen, Code, Outdoor, Uitdaging, Team en Spel. Deze woorden worden hieronder uitgelegd, in de kompassen van alle speltakken, worden ze verder uitgediept.

Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling: het element Samen staat voor de betrokkenheid die we als scouts hebben met de maatschappij, voor de onderlinge verbondenheid die we als scouts over de hele wereld met elkaar voelen en voor het internationale aspect binnen Scouting.

Code en traditie zijn onze basis, de wet en belofte onze waarde: het element Code staat voor onze normen en waarden (onze 'spelregels'), onze ceremoniën, het fundament van Scouting, en de bezinning op waarom je de dingen doet.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur: het element Outdoor staat voor buitenleven, de natuur wordt niet alleen gezien als de omgeving waarin we ons spel spelen, maar ook als opvoedende waarde.

Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts: het element Uitdaging staat voor de persoonlijke ontwikkeling van scouts. Scouting is niet alleen een plezierige vrijetijdsbesteding, maar biedt ook mogelijkheden om je te ontwikkelen en steeds weer je grenzen te verleggen.

Teamgevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar: het element Team staat voor het werken in subgroepen (oud leert jong), de toenemende zelfstandigheid van jeugdleden en afnemende begeleiding in de verschillende speltakken.

Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten: het element Spel staat voor het Scoutingspel zelf, de veelzijdigheid ervan, de thematiek en het aanspreken op de creativiteit (zowel in fantasie als het creatief zijn in oplossingen).

3.1.2 Spelvisie SCOUTS wat zit erin, wat haal je eruit?

Een 21-jarige scout die zijn hele 'Scoutingcarrière' doorlopen heeft, zou idealiter onderstaande vaardigheden in zijn bagage hebben. Dit is geen blauwdruk, maar het geeft een indicatie van wat mogelijk is én waar Scouting naar streeft. Het unieke aan Scouting, is de bijdrage die Scouting levert aan de persoonlijke ontwikkeling van jeugdleden; in de breedte en op alle ontwikkelingsgebieden. De spelvisie SCOUTS dient hierbij als kapstok.

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

Scouts willen mensen verbinden, zowel binnen als buiten Scouting. Scouts zijn bijvoorbeeld actief om jeugdleden met een beperking op te nemen, met schoonmaakacties in de natuur en met het inzamelen van geld voor goede doelen. Een scout staat middenin de maatschappij en wil daar een actieve bijdrage aan leveren. Een concreet voorbeeld is de samenwerking tussen een groep en een bank om een nieuw hek voor de kinderboerderij te maken: de bank gaf geen geld, maar leverde het benodigde hout en de scouts namen het timmerwerk op zich.

Een scout voelt zich verbonden met de organisatie waar hij of zij deel van uitmaakt – regionaal, nationaal én internationaal. Een scout leert graag van anderen, werkt gemakkelijk samen met andere groepen (zowel binnen als buiten Scouting) en roept zonder problemen de expertise van mensen van



buiten Scouting in bij het organiseren van een activiteit (bijvoorbeeld kunstenaars of ambachtslieden). Daarnaast toont een scout zijn of haar verbondenheid met Scouting door bijvoorbeeld deel te nemen aan internationale evenementen, zoals de Wereld Jamboree, Roverway of de JOTA-JOTI.

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

Een scout treedt de wereld tegemoet op basis van de wet en belofte en respecteert tegelijkertijd de uiteenlopende manieren van anderen. Hij of zij weet wat hem inspireert in het leven, is zich bewust van de plek die Scouting in zijn of haar leven inneemt en wat Scouting voor hem betekent. Als je leidinggevende wordt, dan kies je ervoor om de waarden en normen van Scouting eigen te maken en over te dragen.

Ben je roverscout? Dan kun je de Partenza afleggen, een ceremonie die het einde van je tijd als roverscout kenmerkt en waarbij je de stap naar leidinggevende of een andere vrijwilligersrol binnen Scouting maakt. Met de Partenza komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap, het 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 die in de toekomst in te zetten. Om aan de eindceremonie deel te nemen, dient een roverscout te voldoen aan een aantal criteria. Kijk voor meer informatie en voorbeelden van de Partenza in de *Roverscoutsgids*.

Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur

Outdoor staat voor het buitenleven dat onlosmakelijk verbonden is met het Scoutingspel en ook een opvoedkundige waarde heeft. Door het vele buiten spelen, leren kinderen al jong hoe belangrijk het is om zuinig te zijn op de natuur. De natuurlijke, ruige omgeving spreekt kinderen aan op hun fantasie en stimuleert creatief denken. Het sterkt hun zelfvertrouwen en leert ze om te gaan met risico's.

De positieve ervaringen in de natuur zorgen ervoor dat kinderen en jongeren een persoonlijke verbondenheid met de natuur hebben. Een scout kent zijn of haar lichamelijke mogelijkheden en beperkingen. Hij of zij is bereid hierin op een gezonde manier zijn of haar grenzen op te zoeken en te verleggen, bijvoorbeeld door steeds langere hikes te lopen. Omdat hij of zij goed voor het eigen lichaam zorgt, maakt hij of zij bewuste keuzes over het gebruik van drugs, alcohol en tabak.

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

Een scout besteedt tijd en energie aan de eigen ontwikkeling door kansen te zoeken en te benutten. Hij of zij zoekt het onbekende, laat zich niet zo snel uit het veld slaan bij tegenslagen en is tevreden met zichzelf. Als scouts ouder worden, geven ze steeds meer zelf invulling aan het programma. Zo kunnen ze zelf kiezen waarin ze zich verder willen ontwikkelen. Van problemen krijgt een scout het niet snel benauwd, hij of zij signaleert ze en gaat zelfstandig op zoek naar een oplossing. Een scout kijkt kritisch naar zijn eigen standpunten en gedrag, kan positieve feedback geven aan anderen en die ook ontvangen.

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

Een scout is een echte teamspeler, houdt rekening met verschillende rollen binnen een groep en deinst niet terug om de rol van leider op zich te nemen. Hij of zij weet welke sterke en zwakke punten het team heeft ten opzichte van andere groepen en kan trots zijn op prestaties. Ideeën, meningen en informatie kan hij of zij op een duidelijke en respectvolle manier overdragen, zowel verbaal als non-verbaal.

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

Een scout komt met originele of nieuwe ideeën en oplossingen. Hij kan buiten het kader denken, nieuwe manieren ontdekken en met minimale middelen tot een resultaat komen, bijvoorbeeld door alleen met een stuk touw en zeil een tent te bouwen. Een scout kan plannen en organiseren en hij of zij zet energie op een positieve manier in. Hij of zij motiveert anderen, is enthousiast en weet hoe hij of zij in lastige situaties positief moet blijven.

Samengevat is de ideale scout iemand die graag iets voor een ander doet, weet wat er speelt in de wereld, de waarden en normen van Scouting deelt en er zijn of haar dagelijkse inspiratie uit opdoet. De ideale scout houdt rekening met en respecteert verschillen, staat open voor nieuwe ideeën en invloeden, kent zijn of haar lichamelijke mogelijkheden en beperkingen, is milieubewust, is geen kuddedier, kan kritiek geven én ontvangen en neemt verantwoordelijkheid voor zijn of haar eigen daden. Met deze doelstellingen in het achterhoofd, krijgen activiteiten meer betekenis; ze geven richting aan het Scoutingspel en laten zien wat je allemaal kunt leren van bever tot roverscout.

3.1.3 Spelend leren voor jeugdlid en leiding

Scouting is niet alleen een leuke vrijetijdsbesteding, jeugdleden leren ook continu nieuwe dingen. In het Scoutingspel zit een doorlopende leerlijn van de bevers tot en met de roverscouts. Dit houdt in dat er steeds verder gebouwd wordt op wat een scout al weet. Doordat de vaardigheden stapsgewijs worden aangeboden, lijken ze voor jeugdleden niet zo moeilijk en gaat het leren heel natuurlijk. Ongemerkt leren ze door de jaren heen heel veel verschillende dingen. Het spel draagt bij aan de ontwikkeling van kind tot jong volwassene, maar ook daarna in de rol van vrijwilliger of leidinggevende. Wat je als jeugdlid leert bij Scouting, komt later niet alleen goed van pas tijdens je rol als leidinggevende, maar ook tijdens je studie, werk en relaties. Die doorlopende leerlijn zie je terug in de manier waarop het Scoutingspel vormgegeven is, bijvoorbeeld bij de mate van verantwoordelijkheid en zelfstandigheid van jeugdleden door de leeftijdsgroepen heen. Al jong kunnen jeugdleden binnen het spel verschillende vaardigheden opdoen, zoals leidinggeven, organiseren, communiceren en samenwerken met anderen. De doorlopende leerlijn is ook terug te zien in de activiteiten die gedaan worden, zoals beschreven in de progressiematrix.

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.

Ook als leidinggevende ben je nooit klaar met leren. In het programma van Scouting zit niet alleen een opbouw van bevers tot en met roverscouts, maar ook een doorloop naar de functie die je hebt als leidinggevende of in een andere vrijwilligersrol binnen Scouting. De vanzelfsprekendheid waarmee jongeren zich spelenderwijs belangeloos inzetten voor anderen, is een houding die ze meenemen de maatschappij in. De kans is dan ook groot dat zij zich buiten Scouting ook actief opstellen in de maatschappij.

3.2 Activiteitengebieden

In het spelaanbod wordt gewerkt met acht activiteitengebieden. Elk activiteitengebied bestaat uit een verzameling van activiteiten die qua onderwerp bij elkaar horen. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan. De indeling in de acht activiteitengebieden is voor iedere

speltak gelijk. Niet elke activiteit zal in elke speltak evenveel aandacht krijgen. Per speltak wordt invulling gegeven aan deze activiteiten, passend bij de leeftijd van de jeugdleden.

In het *Bever*-, *Welpen*- en *Scoutskompas* zijn de activiteitengebieden verder uitgewerkt en per leeftijdsgroep beschreven.

1. Uitdagende Scoutingtechnieken

- Mes, zaag en bijl
- Vuur stoken
- Routetechnieken, kaart, kompas en gps
- Pionieren en schiemannen
- Kamperen
- Zeilen, varen, roeien, wrikken, kanoën, kajakken
- Seinen, luchtvaarttechnieken



2. Buitenleven

- Survivaltechnieken
- Kennis van plant en dier
- Recycling, klimaat, energiebesparing
- Natuurbeheer (wilgen knotten)
- Kennis van het weer en de seizoenen
- Oriënteren op sterren, sterrenbeelden



3. Expressie

- Dansen
- Filmen
- Fotograferen
- Grafische technieken
- Handvaardigheid
- Textiele werkvormen
- Toneelspelen
- Muziek maken
- Schriftelijke expressie



4. Sport & Spel

- Alle sporten
- Postenspel
- Renspel
- Binnenspel
- Teamspel
- Bordspel



5. Identiteit

- Zelfbeeld
- Specifieke groeps- en speltakgebonden zaken
- Eigen stijl
- Levensovertuiging
- Zingeving en geloof



6. Samenleving

- Je eigen omgeving
- Cultureel erfgoed
- Heemkunde
- Maatschappelijke betrokkenheid



7. Internationaal

- Scouting wereldwijd (WOSM, Jamboree, JOTA/JOTI)
- Internationale uitwisselingen
- Kennis maken met andere culturen



8. Veilig en gezond

- Koken, gezonde voeding, afval
- Hygiëne
- Veiligheid
- EHBO
- Omgaan met elkaar (intimiteit, pesten, respect, sociale veiligheid)
- Alcohol, drugs en roken



3.3 Doorlopende leerlijn

De doorlopende leerlijn is het hele bouwwerk aan spelvormen en methodieken, waarbij de rol van de leiding steeds verder afneemt en de jeugdparticipatie steeds verder toeneemt. Daar horen ook onderwerpen bij als het werken in subgroepen, het omgaan met insignes (van beverbades tot de uitdagingen bij de roverscouts) en activiteiten met steeds meer uitdaging. Dit laatste onderdeel is uitgewerkt in de progressiematrix. In het *Bever*-, *Welpen*- en *Scoutskompas* wordt dit verder uitgewerkt en per leeftijdsgroep beschreven.

3.4 Progressiematrix

Binnen elk activiteitsgebied zijn er voor alle speltakken leuke, leerzame en uitdagende activiteiten in een doorlopende lijn van bevers tot en met roverscouts opgenomen. Dit wordt de progressiematrix genoemd.

Deze progressiematrix dient als handvat voor groepen om met elkaar te spreken over wat je in welke speltak doet en om zo vorm te geven aan de doorlopende leerlijn door de speltakken heen. De progressiematrix is tevens een handig handvat om binnen je groep te zorgen voor de aansluiting tussen de verschillende speltakken op gebied van de activiteiten: wat doe je aan pionieren bij de welpen en wat doe je bij de scouts?

Met de volgende links kun je de verschillende progressiematrices downloaden van de website van Scouting Nederland (www.scouting.nl): [voor bevers](#), [voor welpen](#), [voor scouts](#) en voor [waterscouting](#).

Een aantal voorbeelden uit de progressiematrix:

	Beyers	Welpen	Scouts	Explorers	Roverscouts
Uitdagende Scouting-technieken – Schiemanen	Weven of vlechten, strikken van veters.	Aantal knopen leren, zoals de platte knoop, achtknoop, halve steek en de mastworp.	Leren veel voorkomende knopen en gebruiken die in pionierobjecten (hangmat).	Leren zeldzame knopen en sierknopen, knopen die zwaarder belast kunnen worden.	Zelf touw slaan, ingewikkelde sierobjecten maken.
Buitenleven – Milieu	Beyers kunnen het onderscheid tussen schoon en vies water maken.	Welpen kennen de 'Blauwe 10'.	Bij het boot-onderhoud houden scouts rekening met milieueisen.	Explorers zijn op de hoogte van schadelijke verfsoorten van boten.	Roverscouts kunnen afvalstoffen (bijvoorbeeld de bilge) op juiste wijze afvoeren naar een milieudepot.
Internationaal – Culturen	Allemaal spelletjes die typerend zijn voor of iets te maken hebben met een land, met daarbij een voorwerp dat bij dat land hoort.	Een postenspel met diverse opdrachten, spellen en vragen over verschillende landen.	Welke verschillende culturen hebben we bij de scouts, wat eten ze daar? Deze maaltijd koken de scouts samen.	Welke kleding dragen ze in verschillende landen en waarom? Deze kleding maken de explorers na en ze geven er een modeshow mee.	Een dagje meehelpen bij kinderactiviteiten op een asielzoekers-centrum.

Leidinggevend en kunnen de progressiematrix gebruiken voor de invulling van de wekelijkse Scoutingprogramma's, om zo het programma af te stemmen op de activiteitsgebieden en leeftijdsgroepen (doorlopende leerlijn). De progressiematrix is een richtlijn en het is geen probleem om hier, gezien de situatie in je groep, (iets) van af te wijken.

3.5 Jeugdparticipatie

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) en geeft de opeenvolgende treden voor inbreng, betrokkenheid en verantwoordelijkheid weer:

1. Informeren: het project of de activiteit wordt door leiding uitgevoerd en de jeugdleden worden ter plaatse betrokken door ze te informeren.
2. Raadplegen: het project of de activiteit wordt door leiding uitgevoerd en de jeugdleden worden geraadpleegd. De jeugdleden hebben inzicht in het proces en hun mening wordt serieus genomen.
3. Adviseren: het project of de activiteit wordt gecoördineerd door leiding, maar de jeugdleden worden bij onderdelen betrokken en er wordt hen om advies gevraagd.
4. Coproduceren: de jeugdleden nemen het initiatief voor een project of activiteit en nemen besluiten over de uitvoering. De begeleiding adviseert op de achtergrond.



5. (Mee)beslissen: de jeugdleden nemen het initiatief en voeren het project uit. Begeleiding, coach of adviseur kan eventueel bij de besluitvorming betrokken worden.

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.

3.6 Progressiesysteem

Het progressiesysteem is het geheel aan insignes voor alle speltakken.

- Voor bevers zijn er beverbadges. Aan de beverbadges 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 activiteitengebieden. 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 vijf extra insignes, ter voorbereiding op de scouts.
- Voor scouts zijn er drie fases met insignes. In de basis- en verdiepingsfase is er één insigne voor alle activiteitengebieden, plus twee extra voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken. Voor de specialisatiefase zijn er insignes rond één bepaald thema binnen een activiteitengebied, zoals avonturier, kok of pionierspecialist.
- Bij de explorers is er één insigne per activiteitengebied, waarbij een explorer zelf kiest in welk onderwerp hij of zij zich wil verdiepen. Daarnaast zijn er drie jaarbadges.
- Voor roverscouts zijn er drie uitdagingen waar het grootste deel van de roverscoutsperiode aan gewerkt wordt. Er zijn verder geen insignes.
- Voor scouts, explorers en roverscouts die iets extra's willen doen, zijn er vier verschillende awards per speltak.

Bij elke speltak zal dieper op het progressiesysteem van de betreffende speltak worden ingegaan.

3.7 Spelvisie per speltak

Bij elke speltak wordt puntsgewijs ingegaan op een aantal zaken die belangrijk zijn voor het spel van Scouting. Onderdelen die regelmatig terugkomen, zijn de kernpunten programma, de structuur in de speltak en daarmee samenhangend het werken met subgroepen, het thema van de speltak of de fases waarin de speltak is opgedeeld, het openen en sluiten, de rol van de leiding, begeleiding of adviseur, de mate van jeugdparticipatie, het zomerkamp en tot slot enkele bijzonderheden voor water- en luchtscouts.

3.7.1 Tips voor trainers

In een trainingssituatie kan ervoor gekozen worden om alles helemaal compleet te behandelen of om alleen de hoofdlijnen te behandelen en dan dieper in te gaan op de spelvisie van één speltak. Zeker bij een homogene groep deelnemers kun je veel meer diepgang bereiken. De speltakinformatie op de volgende pagina's wordt uitgebreider in de kompassen van de verschillende speltakken beschreven.

Onderstaand een overzicht van de zaken die elke leidinggevende zou moeten weten (voor de inhoud wordt verwezen naar de rest van paragraaf 3.7):

- Kernpunten van alle speltakken.
- Progressiesysteem van alle speltakken (beverbadges, insignes bij welpen, scouts en explorers, jaarbadges, uitdagingen en awards).
- Afnemende leiding en toenemende zelfstandigheid van bever tot roverscout.

- Dorp Hotsjietonia en Stuter, Jungleboek-verhaal met Mowgli en Shanti.
- Nesten met gids en helper, ploegen met ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL)
- Zelfbestuur met afdelings- of stambestuur.
- Partenza.

3.7.2 Bevers

3.7.2.1 Kernpunten programma

Bevers spelen het Scoutingspel in het dorp Hotsjietonia. Net als Stuter 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 'verdienen' van een beverbadge, de voorloper van het insigne. Meedoen en samen spelen, zijn hierbij het belangrijkste. Leidinggevend kijken en luisteren goed naar de bevers en stemmen daar het programma op af.

3.7.2.2 Structuur in de speltak

Bevers zijn jongens en meisjes tussen de 5 en 7 jaar oud, 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 leidinggevenden aanwezig met een verhouding leiding:jeugdleden van 1:3 tot 1:4.

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.

3.7.2.3 Thema

Alle jeugdleden tussen de leeftijd van 5 en 7 jaar spelen in het dorp Hotsjietonia. Meer uitleg en het hele themaverhaal vind je in de *Bevergids* en het *Beverkompas*. De beschrijving van de beverbadges vind je op de downloadpagina [voor bevers](#) op de website van Scouting Nederland (www.scouting.nl).

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.

Dit 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.

3.7.2.4 Spelfiguren

De bevers spelen in het dorp Hotsjietonia. Dit dorp biedt veel mogelijkheden voor nieuwe en uitdagende Scoutingactiviteiten. De hoofdfiguur in het dorp is Stuter. Een kind van ongeveer 6 jaar oud, met wie bevers zich kunnen identificeren. Daarnaast zijn er nog tien figuren waarmee Stuter allerlei avonturen beleeft. Je kunt er als groep voor kiezen om als leidinggevende een themanaam te gebruiken. Dat kunnen alle bewoners van Hotsjietonia zijn, behalve Stuter, want de bevers zelf zijn eigenlijk Stuter. In het *Beverkompas* vind je een hoofdstuk over het kiezen van een themanaam.

De tien figuren uit Hotsjietonia zijn in principe in koppels verdeeld. In het *Beverkompas* en de *Bevergids* staat uitgebreide informatie over het dorp, de themafiguren en Stuter. Ook vind je verhalen en activiteiten die bij de verschillende themafiguren passen.

Hieronder volgt een korte weergave:

- **Keet Kleur:** een tiener. Keet is een echte kunstenares: ze is vrolijk en er zit allemaal verf op haar kleding. Voor het dorp maakt ze de mooiste dingen en versieringen. Keet kan in haar creativiteit en enthousiasme ook wel een beetje ondeugend of brutaal zijn.
- **Fleur Kleur:** de moeder van Keet en zij is al net zo creatief als haar dochter. Ze vertelt allerlei verhalen, waarvan je nooit weet of ze nu wel of niet echt gebeurd zijn. Haar fantasie gebruikt ze ook voor haar eigen toneelstukken en ze maakt haar eigen kleding in haar naaiatelier.
- **Sterre Stroom:** een stoere vrouw die houdt van kamperen en reizen. Ze is altijd in voor een speurtocht of een gave activiteit. Ook op het water weet ze de weg te vinden. Ze heeft stapels fotoboeken van de verre reizen die ze gemaakt heeft en ze vertelt hier graag over. Sterre woont samen met haar broer Steven op een boot.
- **Steven Stroom:** de broer van Sterre. Steven is een jonge en actieve vent die allerlei leuke speurtochten uit kan zetten en kaart en kompas niet moeilijk vindt. Wel heeft hij last van angsten als hoogtevrees en is hij een beetje bang in het donker, maar samen met iemand anders durft hij bijna alles. Steven slaapt in een kooi met gordijntjes ervoor, zodat zijn zus geen last heeft van zijn nachtlampje.
- **Bas Bos:** een sterke boswachter die altijd bezig is. Hij is vaak in het bos te vinden en weet alles over de natuur. Bas kan alle vragen over planten en dieren beantwoorden. Hij neemt graag de leiding en is ook gemakkelijk uit de tent te lokken.
- **Rebbel:** woont ook in het boswachtershuisje en is de vrouw van Bas Bos. Rebbel is een gezellige kwebbel, die door al het kletsen met iedereen over van alles en nog wat op de hoogte is. Een geheim bewaren, vindt ze moeilijk. Ze is gek op dieren en verzorgt veel van de gewonde bosdieren die Bas mee naar huis neemt.
- **Stanley Stekker:** de technische man van het dorp Hotsjietonia. Hij is gek op cijfers, schema's en berekeningen. Overal probeert hij constructies voor te maken en originele oplossingen voor te verzinnen. Soms is hij een beetje verlegen of let hij te veel op details. Aan het huis van Stanley zie je meteen dat er een uitvinder woont. Gelukkig zijn alle gevaarlijke dingen goed opgeborgen. Stanley is stiekem verliefd op Noa.
- **Noa:** komt uit het Verre Oosten en straalt rust uit. Ze maakt graag nieuwe vrienden. Je kunt bij haar ook lekker uitrazen of uithuilen. Noa is af en toe wel een beetje dromerig. In en om haar huis liggen overal kussens waarop je lekker uit kunt rusten en niets hoeft te doen.
- **Rozemarijn:** een leuke, gezellige en praktische vrouw. Ze is dol op bloemen, planten en koken en vindt het leuk als je op bezoek komt in haar huis. Ze helpt de bevers met het uitvoeren van hun plannen en is goed in improviseren. Ze kan soms wel een beetje overbezorgd zijn.
- **Professor Plof:** een verstrooide professor met warrig haar en een witte jas die door zijn vrouw Rozemarijn naar de kas in de tuin is gestuurd om daar zijn proefjes te doen. Professor Plof kan je helpen als je een oplossing zoekt voor een probleem. Hij ziet alleen niet altijd de gevaren in van zijn experimenten.

Stuiter is het elfde figuur dat je tegenkomt in het verhaal. Stuiter is een zesjarig kind en de hoofdfiguur in de verhalen over het dorp Hotsjietonia. De bevers kunnen zich identificeren met Stuiter, ze beleven de avonturen door de ogen van Stuiter. Stuiter beleeft met de dorpsbewoners allerlei avonturen (net als de bevers tijdens opkomsten). Stuiter is overigens geen jongen of meisje, maar is expres androgyn gehouden. In de beschrijvingen wordt Stuiter dan ook niet specifiek beschreven en Stuiter heeft ook geen eigen huis in het dorp, zodat iedere bever zichzelf in Stuiter kan herkennen. Stuiter is dol op spelletjes en houdt ervan om lekker actief bezig te zijn. Stuiter is altijd vrolijk (soms een beetje té enthousiast) en is voor iedereen een echte vriend(in).

Elk figuur heeft een voorkeur voor een bepaald activiteitengebied, maar gaat ook naar alle andere activiteitengebieden. Dit gebeurt altijd wel met een invulling vanuit zijn of haar karaktertrekken.

Hieronder zie je welke figuur welke favoriete activiteitengebieden heeft.

- | | | |
|-------------------|---|---|
| • Fleur Kleur | → | Expressie |
| • Keet Kleur | → | Expressie |
| • Rebbel | → | Samenleving en Buitenleven |
| • Bas Bos | → | Buitenleven |
| • Rozemarijn | → | Veilig & Gezond |
| • Professor Plof | → | Veilig & Gezond |
| • Sterre Stroom | → | Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken |
| • Steven Stroom | → | Uitdagende Scoutingtechnieken |
| • Stanley Stekker | → | Uitdagende Scoutingtechnieken |
| • Noa | → | Identiteit en Internationaal |
| • Stuiter | → | Sport & Spel |

3.7.2.5 Locaties

In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden. Bij de bevers wordt in het programma met de basis van het Scoutingspel gewerkt – de spelvisie SCOUTS en de acht activiteitengebieden. Zo leren de bevers het Scoutingspel spelenderwijs kennen. Er wordt een realistische wereld geschetst met goed en kwaad, waarbij voor de leiding ruimte is om met behulp van handvatten naar eigen inzicht het programma in te vullen. Zo kunnen gebeurtenissen gemakkelijker aan gebeurtenissen in de groepen worden gekoppeld.

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.

De plekken in Hotsjietonia:

- Het speelveld (Sport & Spel): op het speelveld doen bevers sportieve activiteiten en spelletjes.
- De boot van Sterre en Steven Stroom (Internationaal): de boot van Sterre en Steven Stroom vaart uit naar plekken over de hele wereld. Zo leren bevers dat daar ook scouts wonen, met hun eigen culturen en gebruiken.
- Het huis van Bas Bos en Rebbel en het bos rondom het huis (Buitenleven): het huis van Bas Bos en Rebbel staat bij het bos. Daar kunnen bevers buiten spelen en leren ze van alles over planten en dieren.

- Het huis van Stanley Stekker (Uitdagende Scoutingtechnieken): in het futuristische huis van Stanley Stekker is altijd wat te beleven. Bevers gaan hier uitdagingen aan en leren Scoutingtechnieken.
- Het huis van Fleur en Keet Kleur (Expressie): Fleur en Keet Kleur hebben een vrolijk huis waar bevers kunnen kleuren, knutselen en optredens kunnen geven.
- Het huisje van Noa (Identiteit): het huisje van Noa is een plek waar bevers meer ontdekken over zichzelf en hun persoonlijkheid. Wie zijn ze, wat kunnen ze en wie zijn hun vrienden?
- Dorpsplein (Samenleving): op het dorpsplein komen alle bewoners van het dorp Hotsjietonia samen. Bevers ontdekken daar hoe belangrijk het is om elkaar te helpen en ze leren wat vriendschap is.
- Het huis van Rozemarijn en Professor Plof (Veilig & Gezond): in het huis van Rozemarijn en Professor Plof wordt gekookt en geëxperimenteerd. Hier leren bevers hoe ze zelf eten kunnen klaarmaken en dat gezond eten belangrijk is. De proefjes die ze hier doen, zijn niet alleen leuk. Ze leren de bevers ook dat veiligheid erg belangrijk is.

Op de [downloadpagina voor bevers](#) zijn allerlei documenten te vinden over het thema bij de bevers.

3.7.2.6 Openen en sluiten

Er is een gezamenlijke opening als teken van verbondenheid, van aandacht voor het programma en voor elkaar. Elke keer als je met de bevers bij elkaar komt, begint en eindigt de opkomst op een speciale bevermanier. De vlag van de bevers hangt al buiten en als iedereen er is, kan de opkomst beginnen. Alle bevers staan met de leiding in de kring en zingen het openingslied. Bij dit lied horen ook allerlei bewegingen. Hieronder vind je de teksten van de liedjes. Meer informatie over openen en sluiten bij de bevers vind je in het *Beverkompas*. Je kunt de [liedtekst van de bevers](#) ook geheel downloaden via de site van Scouting Nederland en je vindt voorbeelden van het [openingslied](#) en [sluitingslied](#) op YouTube.

Opening:

Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.
 We gaan samen spelen, dat doen we zo graag, want wat we gaan doen, doen we samen vandaag.
 Ik dans en spring, ik stuit en ik zing.
 Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.
 Wij gaan samen spelen, dat vinden we fijn, wat is het toch leuk, om een bever te zijn!

Sluiting:

Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.
 Maar nu zijn we klaar, tot de volgende keer, dan zien we elkaar, en dan zingen we weer.
 Ik dans en spring, ik stuit en ik zing.
 Wij zijn de bevers, en zingen dit lied, het liefst lekker hard, anders hoor je het niet.
 Maar nu zijn we klaar, tot de volgende keer, dan zien we elkaar, en dan spelen we weer!

3.7.2.7 Rol leiding

De belangrijkste rol van de beverleiding 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 (Hotsjietonia) waarbinnen de bevers leuk kunnen spelen.

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 ervaringen te bieden, ze samen te beleven en dan 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.

Aangezien bevers aan het begin van hun Scoutingloopbaan staan en ze nog heel veel kansen krijgen, betekent dit dat er activiteiten zijn die je nog niet met de bevers kunt doen. Die komen later als ze welp of scout zijn. Laat ze stukje bij beetje kennismaken met de buitenwereld, zonder de charmes van de komende jaren al meteen te ontsluiten.

3.7.2.8 Jeugdparticipatie

Je kunt de bevers laten tekenen wat ze leuk vinden of hoe ze zich voelen bij Scouting. De leiding zorgt voor een programma dat afgestemd is op het niveau van de bevers. Praat met de bevers en luister naar wat ze te vertellen hebben. Zo merken de bevers dat hun mening belangrijk is.

Oudere bevers helpen de jongere bevers met simpele dingen als veters strikken of ze helpen bij het knutselen. Dat is goed voor hun sociale ontwikkeling. Zo wordt bij de bevers een eerste stapje gezet in het nemen van verantwoordelijkheid en leiderschap. Bij de bevers werk je aan de eerste trede op de participatieladder (zie paragraaf 3.4).

3.7.2.9 Progressie

Bij de oudere speltakken zijn er insignes. Hiermee kunnen jeugdleden laten zien wat ze leren bij Scouting. Omdat het werken met insignes niet passend is voor de leeftijdsgroep bevers, is er een voorloper geïntroduceerd: de beverbadges. De beverbadges zijn thematisch en het gaat er hierbij om dat bevers een aantal opkomsten activiteiten doen rondom een bepaald thema, gekoppeld aan een figuur. Het gaat om de ervaring en het meedoen. Leiding kan ervoor kiezen om gedurende meerdere opkomsten een aantal activiteiten in een bepaald thema te doen (passend bij het figuur) en dit af te sluiten met het uitreiken van een badge. De richtlijn is om drie of vier opkomsten te besteden aan een badge. De invulling van de badges staat niet vast. Leiding kan zelf activiteiten verzinnen die bij een badge passen. Hiervoor hoeven bevers dus niet iets te kunnen in de zin van eisen, meedoen is genoeg.

Meer uitleg over de beverbadges vind je in het *Beverkompas*. Op de website zijn voorbeeldactiviteiten te vinden voor de invulling van de verschillende badges.

3.7.2.10 Kamp

Een bever blijft voor het eerst bij Scouting slapen. Omdat dit voor de bever (en de ouders) al heel spannend is, is ervoor gekozen om dit voor de bever overzichtelijk te houden: niet te lang en dicht bij huis. Een week lang op kamp gaan, past niet bij het leeftijdseigene van bevers; bevers kennen daarom geen zomerkamp. Bevers gaan een weekend logeren in de eigen blokhut (of een blokhut van een andere Scoutinggroep in de buurt). In een Scoutingjaar zijn doorgaans één of twee logeerpartijtjes. Om met de bevers te kunnen gaan logeren, is het belangrijk dat er één leidinggevende is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor de kwalificatiekaart *Op kamp – Logeren & bivakkeren*.

3.7.3 Welpen

3.7.3.1 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 toenemende verantwoording voorzichtig vorm krijgen. Welpen hebben inbreng in het programma dat het team van leidinggevend en voor ze bedenkt en uitvoert.

3.7.3.2 Structuur in de speltak

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

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

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

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

Enkele taken die een gids kan hebben:

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

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

Uiteraard hoeft je niet elke activiteit in nesten te doen. Niet alle activiteiten zijn geschikt om per nest te doen en het kan soms ook leuk zijn om andere groepjes te maken. Je kunt dan bijvoorbeeld groepjes



per 'niveau' maken, waarbij je juist leeftijdsgenoten bij elkaar zet. Op die manier kun je specifiek inspelen op het niveau of de behoefte van juist de jongste of juist de oudste welpen. Bedenk dus als leiding per activiteit of je wilt werken in de horde, in nesten of in andere subgroepjes. Ook kun je keuze in het programma bieden, op grond waarvan je de groepjes samenstelt (bijvoorbeeld bij insignes).

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

Op de website van Scouting Nederland vind je meer informatie over nesten in het document [Werken met gidsen en helpers](#).

3.7.3.3 Thema

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

Meer uitleg en het hele themaverhaal vind je in de *Junglegids*, het verhalenboek *Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli*, het *Welpenkompas* en [op de website van Scouting Nederland](#).

Een thema is een fantasiewereld waarin welpen kunnen spelen en leren. Het prikkelt hun fantasie en zorgt ervoor dat ze zich meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Welpen hebben de leeftijd waarop ze de wereld om hen heen beter leren begrijpen door gebruik te maken van symbolen en beelden dan door te praten over ideeën en concepten. Door gebruik te maken van een thema, kun je de welpen dus op een speelse manier belangrijke normen en waarden bijbrengen. Het thema biedt leiding structuur en geeft welpen tevens de ruimte om hun eigen fantasie te gebruiken. Het thema sluit goed aan bij de beleavingswereld 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.

3.7.3.4 Spelfiguren

De dieren hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier een bepaalde voorkeur voor bepaalde activiteiten binnen een bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren. Dit betekent natuurlijk niet dat je als groep altijd gemengd moet gaan draaien, je kunt net zo goed ongemengd draaien.

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

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

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

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

3.7.3.5 Locaties

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

Hieronder is te zien welke activiteitengebieden bij welke plekken horen:

- Uitdagende Scoutingtechnieken → Nishaani plaats
- Expressie → Guha grotten
- Sport & Spel → Khaali Jagah vlakte
- Buitenleven → Talaab poel

- Identiteit → Raadsrots
- Samenleving → Haveli (het mensendorp)
- Internationaal → Emaarate ruïne
- Veilig & Gezond → Wolvenhol

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

Elk gebied van de jungle is over het water te bereiken. Een deel van de rivier loopt langs de Khaali Jagah vlakte, de Talaab poel en de Nishaani plaats. Midden in de poel ligt de rots van de Watervrede. In de Guha grotten loopt een ondergrondse rivier en naast de Emaarate ruïne ligt een waterval. Jacala, Marala, Oe en Malchi zijn uitgesproken waterdieren, maar ook Hathi speelt graag met water en Baloe en Kaa zijn ook veel aan de waterkant te vinden.

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



3.7.3.6 Openen en sluiten

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

Het openen gaat zo: alle welpen staan per nest in een rijtje achter elkaar. De gids voorop en de helper achteraan.

De leiding roept: 'Yalahi'.

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

Iedereen zegt de openingstekst en beweegt erbij:

We zijn weer in de jungle,	(ga stevig staan, handen in je zij)
we gaan op avontuur,	(loop naar voren)
doen supergave dingen,	(ga stevig staan, handen in je zij)
iets anders ieder uur,	(loop naar achter)
slingeren aan lianen,	(pak de liaan vast, eerst met je rechterhand, dan je linkerhand erbij)
trotseren de rivier,	(maak een roeibeweging alsof je een peddel vasthoudt, eerst links, dan rechts)
speuren door de jungle,	(doe je hand boven je ogen, kijken van links naar rechts)
zijn vriend van mens en dier!	(pak elkaars handen vast met gekruiste armen)
Yalahi!	(laat elkaars handen los en gooi je armen in de lucht terwijl je springt)

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

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

'We verlaten nu de jungle,

maar komen zeker terug!

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

3.7.3.7 Rol leiding

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

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

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

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

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

3.7.3.8 Jeugdparticipatie

Als leidinggevende stuur je de groep nog sterk, jij bepaalt (samen met je team) wat er gebeurt, maar welpen vormen langzaam aan wel een mening over het inrichten van het lokaal, over het kampmenu en over welke spelletjes ze leuk vinden. Wanneer je goed kunt luisteren en observeren, weet je sneller welke activiteiten goed vallen bij de groep. Ze zijn (onder begeleiding) goed in staat om zelf kleine ruzies op te lossen en kunnen samen afspraken maken over naar elkaar luisteren en pestgedrag. Bij de welpen is er ruimte voor de jeugdleden om aan te geven hoe ze het vinden gaan, wat ze leuk vinden en wat ze minder leuk vinden. Daar kun je dan als leidinggevende je voordeel mee doen. Je kunt regelmatig een moment inlassen om per nest met een leidinggevende samen te zitten en de afgelopen activiteiten te evalueren. Door in nesten te evalueren in plaats van met de hele speltak, kun je er beter op letten dat iedere welp een keer aan het woord komt. Misschien kun je zelfs de welpen (vooral de gidsen en helpers) steeds meer bij je programma betrekken.

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

Bij de welpen werk je aan de tweede trede op de participatieladder (zie paragraaf 3.5).

3.7.3.9 Progressie

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

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

In het *Welpenkompas* lees je hoe je de insignes kunt gebruiken. Op de website kun je de eisen van de verschillende insignes downloaden. Ook is er een handig Excel-document beschikbaar waarin je kunt bijhouden wie van je welpen welk insigne op welk niveau heeft behaald. En er is een toelichting beschikbaar die meer informatie geeft over het gebruik van de drie niveaus. Downloaden kan via www.scouting.nl.

3.7.3.10 Zomerkamp

Welpen gaan op kamp in een blokhut in Nederland. Gezien de leeftijd is het veel prettiger als welpen

in een blokhut overnachten, aangezien de meeste welpen nog niet beschikken over het juiste materiaal om te kamperen. Zeker bij een natte en niet zo warme zomer of bij een groep waarbij welpen nog in hun bed plassen, heeft een blokhut grote voordelen boven tenten.

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

Voor de oudste welpen is een insigne 'Een nachtje in een tent' gemaakt als overstap naar de scouts. Bij het welpenkamp is het thema een belangrijke factor. Het thema is een kapstok voor allerlei activiteiten. Wissel binnen en buiten, actief en rustiger regelmatig af, zodat er een afwisselend programma ontstaat.

Als je met je welpenspeltak op kamp wilt gaan, is het belangrijk dat er één leidinggevende is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor de [kwalificatiekaart Op kamp – Logeren & bivakkeren](#).

3.7.4 Scouts

3.7.4.1 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 de insigne-eisen worden insignes verzameld. Scouts werken in ploegen, waarin ze op kleine schaal kennis maken met leiderschap en verantwoordelijkheid. Scouts leren hoe je onder begeleiding een programma kunt bedenken en uitvoeren.

3.7.4.2 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 noemt je een troep. Een troep bestaat uit ongeveer 16 tot 30 scouts. De scouts werken nauw samen in ploegen van 5 tot 7 scouts, met een ploegleider (PL) en assistent-ploegleider (APL). Het ploegensysteem van Scouting heeft als uitgangspunt dat scouts met elkaar zo veel mogelijk eigen verantwoordelijkheid en zelfstandigheid ontwikkelen. De PL en de APL hebben hierin een bijzondere rol. Het ploegensysteem is 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 deel van de activiteiten vindt plaats in de ploeg of met de ploeg. Vooral tijdens het zomerkamp komt de ploeg goed tot zijn recht, als een ploeg samen in één tent slaapt, samen één keuken bouwt en samen op hike gaat. Daarnaast zijn er ook activiteiten die met de hele troep worden gedaan. Alle PL's en APL's vormen samen met de leiding de troepraad. In *Werken met ploegen* vind je meer informatie over het werken met ploegen, bijvoorbeeld hoe je ploegen samen kunt stellen en hoe je aan een PL komt.

Er zijn in een troep 2 tot 5 leiders met een verhouding leiding: jeugdleden van 1:5 tot 1:7.

3.7.4.3 Thema

Bij de scouts is er geen fantasiethema meer waarin het Scoutingspel zich afspeelt, zoals bij de bevers en welpen. 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. Dit neemt niet weg dat ook bij scouts een thema gebruikt kan worden bij

bepaalde activiteiten. Voor scouts is het thema wel een belangrijk onderdeel van het kampprogramma. Bij scouts staat of valt het kamp met een goed thema. Jij herinnert je waarschijnlijk ook nog dat ene zomerkamp met dat leuke thema. Bij de scouts dient het thema dan ook meer om er een onvergetelijk avontuur van te maken.

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 een bepaald thema daar bij aansluit. Kijk ook of een thema wel voldoende mogelijkheden biedt. Een thema loopt als een rode draad door het kampprogramma heen. Gebruik het thema om nieuwe activiteiten te bedenken. Het gaat er daarbij niet alleen om dat jij er als leidinggevende activiteiten bij kunt verzinnen, maar vooral of de jeugdleden er hun fantasie in kwijt kunnen en of het bij hun leeftijd en ontwikkeling past.

Het centrale thema bij de scouts zit niet meer in een fantasievol themaverhaal; het centrale thema is het werken met ploegen.

3.7.4.4 Fases

De leeftijdsgroep scouts is in het bijzonder de leeftijdsgroep waarin het aanleren van allerlei technieken en vaardigheden centraal staat. Als handvat voor het aanleren van al deze vaardigheden, is het programma voor de scouts opgedeeld in drie fases.

In de eerste fase krijgen ze de basis om veilig deel te kunnen nemen aan de activiteiten (basisfase). Dan volgt een fase om de kennis te verdiepen, waardoor scouts zelfstandig mee doen aan het programma (verdiepingsfase). In de derde fase gaat het meer om de individuele interesses en kunnen scouts zich specialiseren in onderwerpen die hun interesse hebben (specialisatiefase).

De drie fases:

1. Basisfase, eerste jaar, dertien insignes; in deze fase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om veilig en verantwoord mee te kunnen doen met activiteiten. Er zijn in totaal acht activiteitengebieden en in deze fase leren zij van elk gebied de basis. Zodra zij een basistechniek beheersen, behalen scouts een basisinsigne. Voor het gebied Uitdagende Scoutingtechnieken kunnen zij zelfs drie insignes in de wacht slepen. Tevens zijn er voor waterscouts ook drie insignes te behalen. In totaal zijn er dertien basisinsignes te behalen.
2. Verdiepingsfase, tweede jaar, tien insignes: in de verdiepingsfase gaat de ontwikkeling een stap verder dan in de basisfase. Hier leren scouts alles wat elke scout van elk activiteitengebied, minimaal moet kennen en kunnen, waaronder het zelfstandig en veilig kunnen toepassen van de technieken. Ook in deze fase kunnen zij voor de acht activiteitengebieden een verdiepingsinsigne behalen. Voor het gebied Uitdagende Scoutingtechnieken kunnen zij zelfs drie insignes in de wacht slepen. In totaal kunnen scouts dus tien verdiepingsinsignes behalen. Op de blouse wordt dan het basisinsigne vervangen door een verdiepingsinsigne.
3. Specialisatiefase, derde en vierde jaar:
 - Een bijdrage leveren: door de ervaring van de scouts, leveren ze een waardevolle bijdrage aan het programma. Ze helpen bijvoorbeeld de minder ervaren scouts of organiseren zelf een deel van een opkomst.
 - Specialisatie: de scouts kunnen zich specialiseren in één of meerdere activiteitengebieden waarvoor een specialisatie-insigne te behalen is.
 - Leiderschap: jeugdleden oefenen met leiderschap in de specialisatiefase wanneer zij de rol van (assistent-)ploegleider vervullen. Ze dragen hierbij zelf verantwoordelijkheid. Omdat er niet altijd voldoende plaatsen zijn voor alle

scouts in de specialisatiefase om een (A)PL-rol te vervullen of omdat sommige scouts er gewoon nog niet aan toe zijn, wordt hen de mogelijkheid geboden om te experimenteren met leiderschap onder het doel 'organiseren' uit de specialisatiefase.

- Organiseren: de oudere (meer ervaren) scouts hebben de leeftijd dat ze zelf best wel ideeën hebben over wat ze bij Scouting willen doen en zijn er prima toe in staat om er over na te denken hoe dat dan zou moeten. Daarnaast kunnen ze prima een programmaonderdeel uitleggen en leiden.

In het laatste deel van de specialisatiefase bereiden scouts zich ook voor op de volgende uitdaging: het overvliegen naar de explorers, waar ze onder begeleiding zelf hun programma moeten bedenken, voorbereiden en uitvoeren. Op de [website van Scouting Nederland](#) staat meer informatie over de fases en de insignes voor scouts.

In het laatste deel van de specialisatiefase bereiden scouts zich ook voor op de volgende uitdaging: het overvliegen naar de explorers, waar ze onder begeleiding zelf hun programma moeten bedenken, voorbereiden en uitvoeren. Op de [website van Scouting Nederland](#) staat meer informatie over de fases en de insignes voor scouts.

3.7.4.5 Openen en sluiten

Als de scouts per ploeg bij elkaar staan, kan de opening beginnen:

Leidinggevende zegt: 'Troep staat'	Iedereen gaat netjes staan, er wordt niet meer gesproken.
Leidinggevende zegt: 'Mag ik de vlag?'	Eén of twee vooraf aangewezen scouts (bijvoorbeeld van de ploeg van dienst of van de ploeg die aan de beurt is) komen naar voren en hijsen de vlag.
Leidinggevende zegt: 'Troep saluut'	Iedereen (behalve de scouts die de vlag hijsen) salueert (arm omhoog, hand op schouderhoogte).
Als de vlag boven is, zegt de leidinggevende: 'Saluut af'	Iedereen heeft zijn armen weer naast het lichaam. Na het vastknopen van de vlag, doen de scouts die de vlag gehesen hebben een stap achteruit en ze brengen een saluut aan de vlag.
Leidinggevende zegt: 'Mag ik de wet?'	Een vooraf aangewezen scout komt één pas naar voren, salueert naar de leidinggevende (de leidinggevende antwoordt met een saluut) en zegt uit zijn of haar hoofd de wet op. Na afloop keert de scout terug naar zijn of haar plek.
Leidinggevende zegt: 'Troep rust'	Iedereen kan even uit de houding en de leidinggevende heeft de gelegenheid om te vertellen wat er tijdens deze opkomst gaat gebeuren.

Naar huis, maar niet voordat de groep als geheel afscheid van elkaar heeft genomen.
De sluitingsceremonie maakt in één keer duidelijk dat de opkomst echt voorbij is.

Leidinggevende zegt: 'Troep staat'	Iedereen gaat netjes staan, er wordt niet meer gesproken.
Eventueel uitreiken insignes	Hier heeft de leidinggevende ruimte om eventueel behaalde insignes uit te reiken.
Leidinggevende zegt: 'Mag ik de vlag?'	Eén of twee vooraf aangewezen scouts komen naar voren en beginnen met het strijken van de vlag.
Leidinggevende zegt: 'Troep rust'	Iedereen kan uit de houding en de leidinggevende heeft de gelegenheid om brieven uit te delen.

3.7.4.6 Rol leiding

Scouts willen verdraagzame en rechtvaardige leiding, die actief meedoet met het programma. Je bent eerlijk en open naar de scouts toe en bent daarbij ook consequent. Wanneer je eenmaal dingen toelaat, verwachten ze dat ook in de toekomst. 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. Ben je bewust van je voorbeeldrol: als jij enthousiast bent, zullen ze snel volgen.

Toon interesse in de hobby's van scouts, hun achtergrond, hun dromen en hun gevoelens. Als je de scouts goed kent, kun je immers inspelen op wat je leden bezighoudt. Dit maakt dat je hun aandacht sneller en langer kunt vasthouden en je minder opmerkingen of instructies hoeft te geven. Ze voelen zich dan serieus genomen, gesteund en aangemoedigd. Hun vertrouwen in zichzelf en in jou als leidinggevende groeit.

Dit vertrouwen in jou is essentieel, omdat de leden dan naar je gaan opkijken. Je gaat de scouts inspireren en ze gaan het voorbeeld dat je zelf als leidinggevende stelt volgen. Dit maakt dat er weer eens minder noodzaak is om je scouts te moeten gaan sturen met regeltjes, preken of sancties. Zo ontwikkelt er zich voor jou de ruimte om echt met je leden te gaan werken en ze hun levensbagage mee te geven.

Als leidinggevende bij de scouts sta je tijdens de activiteiten midden in het sociale leven van je jeugdleden. Niet zoals de leerkracht die voor in de klas zijn uitleg geeft. Ook niet zoals ouders die hun kind afzetten bij hun vrienden en achteraf vragen hoe het geweest is. Je hebt hierdoor als leidinggevende een erg goed beeld van wat er binnen je troep gebeurt en hoe elk kind zich in deze troep beweegt en voelt.

Jonge leiding is nog erg vertrouwd met hun leefwereld. Hierdoor zullen je jeugdleden jou als leidinggevende veel sneller volgen en naar je opkijken. De manier waarop jij als leidinggevende een voorbeeld neerzet, is dan ook van cruciaal belang in hoe je troep zich later in het scoutsjaar zal gaan gedragen. Oudere leiding kan met name een schakel zijn naar bestuur en ouders.

3.7.4.7 Jeugdparticipatie

Centraal bij de jeugdparticipatie bij scouts staat de troepraad. De troepraad kan een bijdrage leveren aan het programmeren van een driemaandelijks programma. Op die manier krijgen de scouts inspraak in de troep en kunnen ze aangeven welke activiteiten ze leuk vinden en welke wat minder. Oudere scouts kunnen, behalve dat ze ideeën leveren, ook een actieve bijdrage leveren aan de voorbereiding en uitvoering van een programma.

Afspraken maak je samen met de scouts. Je legt ze niet zomaar op. Wanneer je samen afspraken maakt, weten ze waarom een afspraak er is en zullen ze een afspraak sneller respecteren. Uiteraard staat niet alles ter discussie: veiligheid of gezondheid en afspraken met ouders of de groep zijn soms gewoon bindend.

Conflictsituaties los je samen op. Samen een moeilijk moment aanpakken, levert meer op dan alleen straffen. Ook hierbij is het van belang om consequent te zijn. Probeer vooruit te kijken en afspraken te maken over zaken waarvan je verwacht dat je een knelpunt kunnen gaan vormen. Geef ook toe als je zelf een fout gemaakt hebt. Dat draagt bij aan een veilige groepssfeer.

Bij scouts werk je aan de derde trede op de participatieladder (zie paragraaf **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**4). In het laatste jaar van de scouts kan dit doorgroeien naar de vierde trede. In *Module 5a: Activiteitenwensen en spelideeën* staat meer over jeugdparticipatie bij scouts.

3.7.4.8 Progressie

Insignes

In basisfase leren de scouts alles wat ze nodig hebben om goed, veilig en verantwoord mee te kunnen doen met de activiteiten van deze speltak. De insignes van de basisfase zijn gekoppeld aan de acht activiteitengebieden. Zodra een scout de basistechniek van een activiteitengebied beheerst, behaalt hij of zij een insigne. Binnen ieder activiteitengebied is één insigne te halen. Uitzondering is het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken, waarbinnen drie insignes te behalen zijn. In totaal zijn er voor scouts dus tien insignes in de basisfase.

Na de basisfase kunnen scouts zich verder verdiepen in de acht activiteitengebieden. Tijdens deze fase leren ze alles wat een scout minimaal moet kunnen en kennen binnen een activiteitengebied. De verdiepingsinsignes zijn te behalen in dezelfde activiteitengebieden als de insignes van de basisfase. Voor het activiteitengebied Uitdagende Scoutingtechnieken zijn weer drie insignes te behalen, in totaal dus tien. Op de blouse wordt het insigne uit de basisfase vervangen door het verdiepingsinsigne.

Voor alle scouts insignes zijn insigne-eisen beschreven, die aangeven wat een scout moet kennen en kunnen. Deze insigne-eisen komen overeen met de doorlopende leerlijn zoals die in de progressiematrix is beschreven. De insigne-eisen geven aan wat we eigenlijk willen dat de scouts leren. Wanneer je als leidinggevende een goed en gevarieerd programma aanbiedt, zoals je dat altijd doet, komen alle activiteitengebieden aan bod en draait elke scout op zijn of haar eigen niveau mee en wordt daarmee uitgedaagd om de insignes uit de basis- of verdiepingsfase te halen.

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. Bij de specialisatie-insignes kiest een scout zelf een insigne dat hij of zij zo interessant vindt dat hij of zij er grotendeels zelfstandig mee aan de slag gaat. Dit kan tijdens opkomsten, maar zal vooral in de eigen tijd van de scout gebeuren. Ieder activiteitengebied heeft meerdere specialisatie-insignes. Er zijn op dit moment 37 specialisatie-insignes.



In de insigne zijn alternatieve insigne-eisen gemaakt voor lucht- en waterscouts. Waterscouts doen bijvoorbeeld een hike per zeil- of roeiboot in plaats van te voet. Daarnaast zijn er de CWO kwalificaties vanaf 11 jaar. Een eenvoudig overzicht van de CWO kwalificaties is te vinden in de [waterscouting routekaart](#).

Awards

Daarnaast bestaan er vier awards voor scouts. Een award is er voor scouts en troepen die iets extra's met meer uitdaging willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel internationale awards, gebaseerd op programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden. Daarnaast kunnen de meeste awards (in tegenstelling tot de insignes) met een hele ploeg of troep gedaan worden. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards is te vinden op de [website van Scouting Nederland](#).

Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award.

3.7.4.9 Zomerkamp

Scouts kamperen in Nederland. In een tent leven scouts met een ploeg samen op het kampterrein: samen bouwen ze een keuken, samen koken ze, samen doen ze activiteiten en samen gaan ze op hike. Zwaartepunt van het kamp is het samen activiteiten ondernemen in de ploeg. Het kampterrein is vaak op fietsafstand, zodat de scouts er heen kunnen fietsen, maar je kunt ook kiezen voor een heel ander deel van Nederland waar je zelden komt.

Een heel ander soort kamp is een groot internationaal kamp in Nederland, zoals de Nationale Jamboree (NJ) of Nawaka (nationaal waterkamp). Hier kunnen de scouts in aanraking komen met buitenlandse scouts.

Scouts gaan in principe niet naar het buitenland op kamp. Het belangrijkste argument hiervoor is de doorlopende leerlijn. Door te zorgen dat er bij elke speltak nieuwe dingen te ontdekken en te doen zijn (kamperen bij de scouts, buitenland bij de explorers), blijft Scouting voor alle leeftijden uitdagend.

Als je met je scoutsspeltak op kamp wilt gaan, is het belangrijk dat er één leidinggevende is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor de kwalificatiekaart *Op kamp – Kamperen & expeditie*.

3.8 Explorers en roverscouts

De informatie over explorers en roverscouts is te vinden in *Module 1b: Spelvisie en spelaanbod*.

3.9 Wet en belofte

3.9.1 Scoutingwet

3.9.1.1 Beverwet

Het begrijpen en je houden aan regels en afspraken is voor de leeftijdsgroep 5 tot 7 jaar nog erg moeilijk. Vanwege de aansluiting op de andere speltakken en om bevers wel alvast een idee te geven van wat er van ze verwacht wordt, is er een beverwet gemaakt. Als voorloper op de welpenwet is de beverwet een zeer eenvoudige tekst, die gemakkelijk te onthouden is:

Ik ben een bever.

Wat bevers doen, doen we samen.

3.9.1.2 Welpenwet

Een welp speelt samen met anderen in de jungle.

Een welp is eerlijk, vriendelijk en zet door.

Een welp zorgt goed voor de natuur.

3.9.1.3 Scoutingwet

De Scoutingwet is voor alle scouts vanaf 11 jaar hetzelfde, ongeacht bij welke speltak een lid zit:

Een scout trekt er samen met anderen op uit om de wereld te ontdekken en deze meer leefbaar te maken.

Een scout is eerlijk, vriendelijk en zet door.

Een scout is trouw, waardebewust en zorgt goed voor de natuur.

Een scout is behulpzaam en respecteert zichzelf en anderen.

De term waardebewust vergt enige uitleg. Waardebewust wijst erop dat we aan leden willen meegeven dat er veel waarde in dingen en situaties zit, waarvan we graag willen dat die wordt opgemerkt of bewust wordt beleefd, zoals zorgvuldig omgaan met dingen, de omgeving of situaties ontstaat. Met waardebewust wordt dan ook bedoeld dat scouts zich bewust zijn van de waarde die dingen hebben, zodat ze bewuste en duurzame afwegingen kunnen maken.

3.9.2 Belofte

Scouting Nederland kent een belofte voor alle leden. De belofte is gebaseerd op de oorspronkelijke Engelse teksten zoals deze door de wereldbonden zijn vastgelegd. Het onderschrijven van de doelstelling door de (jeugd)leden ten overstaan van de groep waarvan zij deel uitmaken, gebeurt door het uitspreken van de tekst van de belofte.

3.9.2.1 Beverbelofte

Het begrijpen en je houden aan regels en afspraken is voor de leeftijdsgroep 5 tot 7 jaar nog erg moeilijk. Vanwege de aansluiting op de andere speltakken en om bevers wel alvast een idee te geven van wat er van ze verwacht wordt, is er een beverbelfte gemaakt. Als voorloper op de welpenbelofte is de beverbelfte een zeer eenvoudige tekst, die bevers uitspreken bij de installatie en die gemakkelijk te onthouden is:

Ik beloof (met de hulp van God) mijn best te doen een goede bever te zijn.

Samen te spelen en samen te delen.

Belangrijk voor leiding is om zich te realiseren dat ondanks dat bevers de tekst netjes kunnen opzeggen en uit hun hoofd kunnen leren, de belofte voor de meeste bevers nog geen inhoudelijke betekenis heeft. Je moet er niet vanuit gaan dat bevers hetzelfde begrip van een belofte hebben als oudere kinderen. Beloven is voor kinderen van deze leeftijd namelijk nog een vrij abstract begrip.

3.9.2.2 Opbouw belofte

Opbouw: de eerste en de laatste regel zijn voor alle speltakken gelijk:

Ik beloof (met de hulp van God)* mijn best te doen een goede ... te zijn/
Jullie kunnen op mij rekenen!

Toevoeging welpen:

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de welpenwet.

Toevoeging scouts:

Ik wil samen met anderen het goede zoeken en bevorderen.

3.9.2.3 Belofte per speltak

Voor bevers:

Ik beloof (met de hulp van God)* mijn best te doen een goede bever te zijn.
Samen te spelen en samen te delen.

Voor welpen:

Ik beloof (met de hulp van God)* mijn best te doen een goede welp te zijn.
Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de welpenwet.
Jullie kunnen op mij rekenen!

Voor scouts:

Ik beloof (met de hulp van God)* mijn best te doen een goede scout te zijn.
Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.
Ik wil samen met anderen het goede zoeken en bevorderen.
Jullie kunnen op mij rekenen!

Voor kaderleden:

Ik beloof (met de hulp van God)* mijn best te doen goede leiding te zijn.
Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.
Ik wil jullie helpen goede scouts te zijn en jullie stimuleren in je ontwikkeling. Ik wil dit samen met de andere leiding doen.
Jullie kunnen op mij rekenen!

De belofte voor kaderleden kent twee facultatieve mogelijkheden:

1. Kaderleden die dit willen, kunnen de naam van de speltak toevoegen aan het woord 'leiding'. De groep neemt hierin een besluit.
2. Kaderleden die dit willen, mogen een eigen tekst toevoegen aan de bestaande beloftekst. De huidige tekst is richtinggevend voor kader.



Voor (plusscout)leden:

Ik beloof (met de hulp van God)* mijn best te doen in mijn rol een goede bijdrage te leveren aan Scouting.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.

Ik doe mijn best een bijdrage te leveren aan de samenleving, zowel binnen als buiten Scouting.

Jullie kunnen op mij rekenen.

Achter de tekst (met de hulp van God) is een stersymbool (*) weergegeven. Dit geeft aan dat de toevoeging 'met de hulp van God' facultatief is en de keuze om deze zin te gebruiken een persoonlijke keuze is. Uiteraard kan het woord 'God' worden vervangen door de benamingen die hier vanuit verschillende geloofsrichtingen voor worden gebruikt (zoals Allah, Elohim, etc.).

4 Kwalificatiekaart

Deelkwalificatie 1: Spelvisie en spelaanbod

- In staat zijn om de spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden te benoemen.
- In staat zijn om het spelaanbod voor de eigen speltak onder woorden te brengen (thema, opening, sluiting, wet, belofte, kernpunten van het programma, structuur van de speltak, inclusief subgroepen, progressiesysteem).
- In staat zijn om thema, activiteitengebieden, doorlopende leerlijn en progressiesysteem toe te passen in het activiteitenprogramma.

Spelvisie SCOUTS en activiteitengebieden

- K: Kennis hebben van de betekenis spelvisie SCOUTS en weten waarvoor deze gebruikt wordt.
- V: In staat zijn om op basis van de activiteitengebieden tot een uitdagend en afwisselend activiteitenprogramma te komen.
- V: In staat zijn in algemene zin de ontwikkeling van bever tot en met roverscout ten aanzien van de basisopbouw van het spelprogramma te verwoorden (afwisseling, uitdaging, spanningsboog actie en rust, zingeving, Partenza).

Spelthema

- K: Kennis hebben van het spelthema van de eigen speltak.
- K: In staat zijn om het doel en de meerwaarde van werken met een spelthema uit te leggen.
- K: In staat zijn om de spelfiguren en locaties uit het spelthema te beschrijven.
- V: In staat zijn om een activiteitenprogramma te maken op basis van het spelthema van de speltak.

Wet & belofte, ceremoniën

- K: In staat zijn om de wet & belofte van de eigen speltak te reproduceren.
- V: In staat zijn om de meerwaarde en het gebruik van wet & belofte uit te leggen aan jeugdleden.
- H: Bereid zijn om de wet & belofte te onderschrijven en te werken en leven op basis van wet, belofte en zingeving.
- H: Bereid zijn om de betekenis en uitvoeringswijze van ceremoniën (opening, sluiting, installatie of uitreiking insigne) uit te dragen.

Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling

- K: Kennis hebben van de progressiematrix.
- V: In staat zijn om uit te leggen waarom Scouting dient als platform voor plezierige ontwikkeling.
- V: In staat zijn om de ideeën ten aanzien van de doorlopende leerlijn, de leeftijdsindeling, de kernpunten van het programma van alle speltakken en aansluiting tussen speltakken te verwoorden.
- V: In staat zijn om jongeren te begeleiden in een soepele overgang naar de volgende speltak.

Progressiesysteem

- V De visie van het werken met insignes en awards begrijpen en in staat zijn deze toe te passen in de eigen speltak.

5 Werkvormen

5.1 Werkvorm 1: Presentatie per speltak

Op de site van Scouting Nederland (www.scouting.nl) staan twee PowerPoint-presentaties over spelvisie. Voor een volledig overzicht van de gehele spelvisie ben je al snel meer dan een uur kwijt. Kies dus voor het algemene verhaal aangevuld met een specifieke presentatie over de betreffende speltak. Dit heeft als voordeel dat je voor die speltak dieper kunt ingaan op allerlei speltakspecifieke zaken, zoals ook beschreven in paragraaf 3.7 van deze module.

5.2 Werkvorm 2: Memoriespel

5.2.1 Bevers en welpen

Op www.scouting.nl vind je bij de downloads een memoriespel voor bevers en een memoriespel voor welpen. Ga hiervoor naar www.scouting.nl en zoek op 'memoriespel'. Met dit memoriespel worden de themaverhalen voor de bevers en welpen bekend bij de deelnemers. Het doel van deze methodiek is kennis nemen van de spelfiguren en van de plekken waarin binnen het thema gespeeld wordt. Bij deze werkvorm wordt eerst een presentatie gegeven over de speltakken, de themaverhalen en de werkwijzen per speltak.

Het memoriespel wordt gespeeld in subgroepen van zes tot vijftien personen.

Leg alle 'kaarten' omgekeerd op tafel of op de grond. De oudste deelnemer in de subgroep mag beginnen.

Kies uit de kaarten twee kaartjes, lees de tekst op de kaart hardop voor of laat het plaatje zien. Als de kaarten bij elkaar passen, mag je ze bij je houden, lees in dat geval de combinatie voor en laat eventueel het plaatje zien. Als ze niet bij elkaar horen, leg je ze weer omgekeerd terug waar ze vandaan komen.

Het spel is afgelopen als alle setjes kaarten door iemand zijn gepakt. Neem desgewenst de tijd om het spel na te bespreken, de kaarten door te nemen of voor te lezen. Je kunt als trainer kiezen met de subgroep mee te doen, of alleen mee te kijken en eventueel bij te sturen.

5.2.2 Scouts

Het spelverloop van deze methodiek is hetzelfde als die bij de werkvorm voor bevers en welpen, alleen is het onderwerp van de spelkaarten anders. Bij scouts zijn de onderwerpen van de kaarten de basis-, verdiepings- en specialisatie-insignes en de awards. Indien gewenst kunnen ook de subgroeptekens worden gebruikt als onderwerp voor de kaarten. De afbeeldingen en onderwerpen van de insignes kun je vinden op www.scouting.nl.

5.3 Werkvorm 3: Ceremoniën

Verdeel de deelnemers in vijf gelijke groepen. Iedere groep krijgt een speltak toebedeeld en krijgt de volgende opdracht:

- Bekijk de informatie die voor jouw speltak voorhanden is over de ceremoniën (opening, sluiting, wet en belofte).
- Verwerk deze informatie in een toneelstukje van maximaal tien minuten.
- Voer je toneelstukje op, zodat de andere deelnemers kennis kunnen maken met de ceremoniën van jouw speltak.

5.4 Werkvorm 4: Opdrachtenspel

Het doel van deze methodiek is om mensen te laten werken met de doorlopende leerlijn op de activiteiten (de progressiematrix). Hoe kun je een spel of activiteit maken en verbinden aan een activiteitengebied?



Draai aan het rad of trek een kaartje uit de stapel. Hiermee komt er een kaartje naar voren waar een activiteit genoemd staat, zo'n activiteit is onderdeel van het geheel van acht activiteitengebieden.

De deelnemers worden onderverdeeld in subgroepjes van drie of vier personen. Zij krijgen de volgende opdracht:

Maak met de activiteit uit het activiteitengebied dat je gekregen hebt een spel of activiteit:

- Dit maak je voor je eigen speltak of (indien er in de subgroep meerdere speltakken vertegenwoordigd zijn) een speltak of speltakken naar keuze die jij het beste vindt aansluiten.
- Ga de uitdaging aan om geen bestaand spel of bestaande activiteit te kiezen, maar kom met iets origineels.
- Schep dan randvoorwaarden als binnen of buiten, subgroep of hele speltak of bijvoorbeeld seizoen waarin het moet plaatsvinden.
- Dit spel of deze activiteit moet je kunnen gebruiken tijdens een opkomst en dient minimaal een uur te duren.
- Verwerk in dit spel bij de speltakken bevers of welpen de themafiguren.
- Je kunt bij het maken van deze opdracht gebruikmaken van de kompassen en van de progressiematrix.

Het is de bedoeling dat jouw uitwerking na de gestelde tijd voor de gehele groep kort wordt gepresenteerd, maak daarom een uitwerking op een flap-overvel.

Geef de subgroepen de benodigde tijd om de uitwerking van de opdracht te maken. Als trainer is het handig af en toe rond te lopen en eventueel te ondersteunen, laat de subgroepen echter zo zelfstandig mogelijk werken.

In de plenaire nabespreking kan na uitleg de ruimte gegeven worden voor het stellen van vragen.

Geef als trainer de aandacht aan de volgende zaken:

- Is met het maken van deze activiteit de bedoeling en indeling van de progressiematrix duidelijk geworden?
- Welk activiteitengebied is je eigenlijk niet bekend, maar vormt wel een uitdaging om eens op te pakken?
- Kun je jeugdleden betrekken in het kiezen van een activiteitengebied?
- Ga eens bij de deelnemers langs om te vragen of ze in hun eigen groep (kijk naar het programma van het afgelopen half jaar) elk activiteitengebied wel eens gebruikt hebben?

6 Draailboek

Tijd	Wat doe je en hoe?	Waarom?	Attent zijn op	Materiaal
0.00	Welkom en globale uitleg programma.	Mensen welkom heten, kader bieden.	Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.	Programmaflap / -sheet.
0.10	Werkvorm 1: Presentatie.	Uitleg van de spelvisie per speltak met thema, progressiesysteem, structuur speltak, zomerkamp, jeugdparticipatie, rol leiding.	Is iedereen erbij, zijn er vragende gezichten, komt het verhaal over?	Presentatiebestand, beamer, scherm, laptop.
0.30	Werkvorm 2: Memoriespel.	Aparte onderwerpen per speltak: • Thema bevers • Thema welpen • Insignes scouts	Doet iedereen actief mee, wordt er informatie uitgewisseld?	Memoriespelen, eventueel posters, themaverhalen en progressiesystemen.
1.30	Korte pauze.			Koffie, thee, suiker, melk, koekje.
1.45	Werkvorm 3: Ceremoniën.	Kennismaken met de ceremoniën van speltak.	Deelnemers bij eigen speltak, wordt hele ceremonie meegenomen.	Omschrijving ceremonie, opdracht.
2.00	Werkvorm 4: Opdrachtenspel.	Mensen laten werken met de progressiematrix.	Actieve houding, wordt de hele matrix bekeken, kritisch naar elkaar.	Opdracht, bingo, progressiematrix, pen, papier.
2.45	Afronding onderwerp.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
3.00	Einde.			

7 Toetsing

7.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module ben je:

- In staat om de spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden te benoemen.
- In staat om het spelaanbod voor de eigen speltak onder woorden te brengen (thema, opening en sluiting, wet & belofte, kernpunten van het programma, structuur van de speltak, progressiesysteem).
- In staat om thema, activiteitengebieden, doorlopende leerlijn en progressiesysteem toe te passen in het activiteitenprogramma.

7.2 Voorbeeld toets

Toets *Module 1a: Spelvisie en spelaanbod*

Vraag 1: Wat zijn de acht activiteitengebieden?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 2: Wat is het doel van de progressiematrix?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 3: Waarvoor staat de afkorting SCOUTS?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Vraag 4: Wat is de wet & belofte voor jouw speltak?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 5: Hoe gaat de opening en sluiting bij jouw speltak?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 6: Welke leeftijd hebben de jeugdleden van jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 7: Wat is de structuur (aantal leden, verhouding leiding:leden, subgroepen) van jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 8: Welke rol heb je als leidinggevende bij jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 9: Geef aan op welke trede van de participatieladder jouw speltak zich bevindt en geef twee voorbeelden van jeugdparticipatie voor jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 10: Hoe werkt het insigne-systeem voor jouw speltak?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7.3 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

Nakijksleutel:

- Vraag 1: Uitdagende Scoutingtechnieken, Expressie, Samenleving, Identiteit, Veilig & Gezond, Internationaal, Buitenleven, Sport & Spel.
- Vraag 2: Het aansluiten bij het leeftijdseigene in het spelaanbod en veiligheid, en het waarborgen van de doorlopende leerlijn.
- Vraag 3: S = Samen, C = Code, O = Outdoor, U = Uitdaging, T = Team, S = Spel.
- Vraag 4 en 5: deze zijn terug te vinden in de kompassen en gidsen voor alle speltakken en op www.scouting.nl.
- Vraag 6: bevers 5 tot 7 jaar, welpen 7 tot 11 jaar, scouts 11 tot 15 jaar, explorers 15 tot 18 jaar, roverscouts 18 tot 21 jaar. Deze zijn terug te vinden in de kompassen en gidsen voor alle speltakken en www.scouting.nl.
- Vraag 7 tot en met 10: zie paragraaf 3.7 Spelvisie per speltak.