

Methodieken en werkvormen

Module 1b – Spelvisie en spelaanbod (explorers, roverscouts) – “Handleiding voor de trainer”



Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
2	Beschrijving	5
2.1	Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden	5
2.2	Wet en belofte.....	5
2.3	Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling	5
2.4	Progressiesysteem	5
2.5	Leeswijzer	5
3	Achtergrondinformatie	6
3.1	Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden	6
3.1.1	Spelvisie SCOUTS	6
3.1.2	Spelvisie SCOUTS wat zit erin, wat haal je eruit?	7
3.1.3	Spelend leren voor jeugdlid en leiding	9
3.2	Activiteitengebieden	9
3.3	Doorlopende leerlijn.....	11
3.4	Progressiematrix.....	11
3.5	Jeugdparticipatie	12
3.6	Progressiesysteem	13
3.7	Spelvisie per speltak.....	13
3.7.4	Tips voor trainers	13
3.7.1	Bevers, welpen, scouts.....	14
3.7.2	Explorers.....	14
3.6.2.1	Kernpunten programma.....	14
3.6.2.2	Structuur in de speltak.....	14
3.6.2.3	Fases	14
3.6.2.4	Openen en sluiten.....	15
3.6.2.5	Rol begeleiding	15
3.6.2.6	Jeugdparticipatie.....	15
3.6.2.7	Progressie.....	15
3.6.2.8	Expeditie	17
3.7.3	Roverscouts.....	17
3.6.3.1	Kernpunten programma.....	17
3.6.3.2	Structuur in de speltak.....	17
3.6.3.3	Fases	17
3.6.3.4	Partenza	17
3.6.3.5	Rol adviseur en coach	18
3.6.3.6	Jongerenparticipatie	18
3.6.3.7	Progressie.....	19
3.8	Wet en belofte.....	20
3.8.4	Scoutingwet	20
3.8.5	Belofte.....	20
3.7.2.1	Opbouw belofte.....	20
3.7.2.2	Belofte per speltak.....	21
4	Kwalificatiekaart	22
5	Werkvormen	23
5.1	Werkvorm 1: Presentatie per speltak	23
5.2	Werkvorm 2: Progressiesysteem.....	23
5.2.1	Explorers.....	23
5.2.2	Roverscouts.....	23
5.3	Werkvorm 3: Ceremonieën 2.1.....	23
5.4	Werkvorm 4: Activiteitengebieden	24



6	Draaiboek	26
7	Materialen.....	27
8	Toets.....	31
8.1	Toetscriteria.....	31
8.2	Voorbeeld toets	31
8.3	Antwoord- en beoordelingsformulier	33

1 Inleiding

Module 1b: Spelvisie en spelaanbod is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Begeleider explorers en adviseur roverscouts. In *Module 1a: Spelvisie en spelaanbod*, ligt de nadruk bevers, welpen en scouts. 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 de *Explorer-* en *Roverscoutsgids*, 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 explorers en roverscouts.

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 (insignes, jaarbadges en awards) van de eigen speltak.

2.5 Leeswijzer

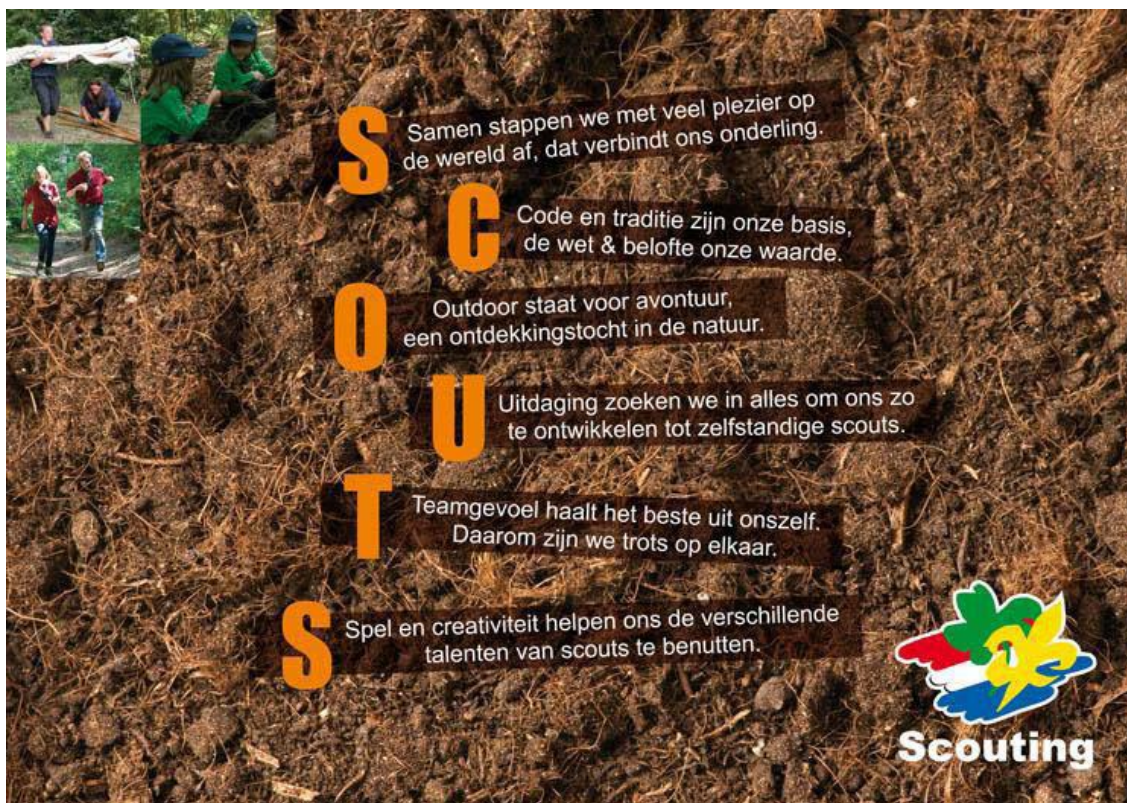
In deze module vind je uitgebreide achtergrondinformatie die nodig is voor het geven van deze module in hoofdstuk 3. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die gebruikt kunnen worden uitgeschreven. In hoofdstuk 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 de *Explorergids* en *Roverscoutsgids*. Dit zijn naslagwerken voor jongeren en begeleiding om op terugvallen. Omdat in dit document meerdere speltakken worden behandeld en niet iedereen 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 de gids voor jouw speltak als bron te gebruiken.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Spelvisie SCOUTS en de activiteitsgebieden

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 activiteitsgebieden, 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 *Explorer*- en *Roverscoutsgids* 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 scouts en wat doe je bij de explorers?

Met de volgende links kun je de verschillende progressiematrices downloaden van de website van Scouting Nederland (www.scouting.nl): [voor explorers](#) en [voor roverscouts](#).

Een aantal voorbeelden uit de progressiematrix:

	Bevers	Welpen	Scouts	Explorers	Roverscouts
Uitdagende Scouting-technieken – Schiemannen	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	Bevers 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.

Leidinggevendenden 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 zes 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.

3.7.4 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 Stuiters, 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.

3.7.1 Bevers, welpen, scouts

De inhoud van het spel voor bevers, welpen en scouts is terug te vinden in *Module 1a: Spelvisie en spelaanbod*.

3.7.2 Explorers

3.6.2.1 Kernpunten programma

Het belangrijkste element bij de speltak explorers is het zelf doen. Dit geldt zowel voor explorers op het land als voor explorers op het water en in de lucht. Explorers maken hun eigen programma, van idee tot en met de uitvoering. Hiervoor maken ze een driemaandijks programma. Daarnaast bereiden ze hun eigen expeditie voor.

Een ander element is het zelfbestuur. Explorers nemen zelf beslissingen in de afdelingsraad, die wordt voorbereid door het afdelingsbestuur. Door middel van de kwaliteitstest kan de afdeling zelf haar ontwikkeling meten en afzetten tegen de rest van het land.

Hoewel de activiteiten die een afdeling in het waterwerk doet sterk verschillen van dat wat een landgroep doet, is er verder geen groot verschil. Het maakt niet uit of je een hike door het bos organiseert of een tocht over een rivier; het gaat erom dat je de activiteit zelf voorbereidt. Ook voor de expeditie maakt het niet uit wat je doet, zolang je zelf maar bedenkt hoe het zomerkamp eruit komt te zien en zelf de voorbereidingen treft. Het regelen van mountainbikes in de Ardennen of boten in Zweden komt qua organisatie ongeveer op hetzelfde neer.

3.6.2.2 Structuur in de speltak

Explorers zijn jongens en meiden tussen de 15 en 18 jaar oud, wat overeenkomt met klas 4, 5 en 6 van de middelbare school (of de eerste klassen van het mbo en hbo). Een groep explorers noemt je een afdeling. Een afdeling bestaat uit 6 tot 16 explorers, aangevuld met 2 begeleiders. Een afdeling heeft geen subgroepen. Wanneer een afdeling te groot wordt, is het raadzaam om te gaan nadenken over het splitsen van de afdeling in twee afdelingen. Op deze manier blijven alle explorers actief betrokken bij de organisatie van de afdeling en komen ze niet alleen om deel te nemen aan de activiteiten. In een te grote afdeling kunnen sommige explorers zich passief opstellen en hoeven geen verantwoordelijkheid te nemen. Het omslagpunt ligt ongeveer bij 20 tot 22 jeugdleden, zodat er 2 goed gevulde afdelingen overblijven.

Een afdeling kan een eigen [afdelingsnummer](#) aanvragen. Op de explorersite staat een [overzicht van alle afdelingsnummers](#).

Bij de explorers zijn geen vaste subgroepen meer. De groep hoeft voor het overzicht van de jeugdleden niet meer te worden onderverdeeld. Er wordt veel meer projectmatig gewerkt, waarbij steeds wisselende groepjes ontstaan, bijvoorbeeld voor het organiseren van de expeditie.

3.6.2.3 Fases

In het programma van de explorers zit een verdeling in drie fases, die ruwweg overeenkomt met de drie jaren dat een explorer lid is van een explorerafdeling. In deze drie jaar gaat een explorer steeds meer zelf doen en krijgen de jeugdleden andere verantwoordelijkheden als het gaat om het



programma en de afdeling. De eisen voor de jaarbadges komen overeen met deze indeling en maken de groei in de explorertijd zichtbaar.

Het eerste jaar is bedoeld om de afdeling te ontdekken. Bij de afdelingsraad leren explorers meebeslissen over het programma. Ze helpen mee het wekelijkse programma te bedenken, uit te voeren en te evalueren. In het tweede jaar is een explorer verantwoordelijk voor de wekelijkse opkomsten en helpt hij of zij mee bij grote projecten. Tot slot weet een explorer in het derde jaar hoe je weekenden, groeps- en regioactiviteiten en uiteraard een expeditie regelt. Plannen, organiseren en de financiën controleren: een explorer krijgt de kans om met al deze facetten kennis te maken en zich erin te bekwalen.

3.6.2.4 Openen en sluiten

Explorers hebben meestal geen formele opening meer, zoals bij de jongere speltakken wel het geval is. Toch is het goed om een duidelijk herkenbare manier van openen te hebben. Dan weet iedereen dat het programma echt begonnen is. Dat kan door gezamenlijk iets te drinken of doordat de voorzitter meldt dat de avond geopend is. Een eigen opening geeft een afdeling ook een eigen identiteit.

3.6.2.5 Rol begeleiding

Als de begeleiding geen programma's of de expeditie voorbereidt, geen financiën doet en geen beslissingen neemt, wat doet de begeleiding dan wel?

In het *Explorerkompas* (onderdeel van de *Explorergids*) worden de tien rollen van de begeleiding benoemd. Deze omvatten onder meer het zorgen voor rust en orde, het aangeven van de kaders, de explorers blijven uitdagen, motiveren en stimuleren, het uitzetten van de grote lijnen en de explorers ondersteunen bij hun taken.

De rol van de begeleider verandert door het Scoutingseizoen heen. In het begin van een seizoen, wanneer er nieuwe explorers van de scouts zijn komen overvliegen, ben je relatief meer leiding, bijvoorbeeld door een eerste activiteit zelf te organiseren, als voorbeeld. Enkele weken later, als er een nieuw bestuur is, komt er meer nadruk op de oudere explorers te liggen en nog verder in het seizoen komt de verantwoording bij de hele afdeling te liggen. Je maakt dus elk jaar een nieuwe start.

3.6.2.6 Jeugdparticipatie

Explorers leren omgaan met verantwoordelijkheid, dus ze moeten die verantwoordelijkheid ook krijgen. Ze nemen hun eigen beslissingen, dus moeten ze daar ook de ruimte voor krijgen. Dat betekent voor de begeleiding dat ze moeten loslaten, zodat de explorers leren taken te verdelen en zelf de touwtjes in handen te nemen. In de afdelingsraad worden gezamenlijk beslissingen genomen en afspraken gemaakt. Het afdelingsbestuur, bestaande uit een voorzitter, secretaris en penningmeester, bereiden de beslissingen en afspraken voor die in de afdelingsraad besproken worden. Het is niet alleen het, maar alle explorers die mee beslissen. Het bestuur wordt door de afdeling zelf gekozen. De verkiezingen worden voorbereid door het oude bestuur (of door de begeleiding).

Bij de explorers werk je we aan de vierde trede op de participatieladder (zie paragraaf 3.5). Een goed georganiseerde afdeling kan doorgroeien naar de vijfde trede.

3.6.2.7 Progressie

Insignes

Om zichzelf uit te dagen, kiest elke explorer een uitdaging om een langere tijd mee bezig te zijn. Daar kan een insigne mee worden behaald. Ieder activiteitengebied heeft zijn eigen insigne.



Wanneer een explorer een insigne wil behalen, wordt samen met de afdeling of begeleiding een project gekozen. Dit project wordt uitgevoerd door de betreffende explorer en de explorer laat aan anderen zien wat er gedaan en geleerd is. De inhoud van het project mag de explorer helemaal zelf bedenken, zolang er maar voldoende uitdaging in zit. Samen met de afdeling of de begeleiding wordt bekeken of het project bij de explorer past. Op de explorerwebsite staan [per activiteitsgebied 25 voorbeeldprojecten](#) en op de website van Scouting Nederland staat [informatie voor de begeleiding](#).

Een insigne wordt afgerond met een presentatie: iets waarmee je laat zien wat je geleerd hebt. Dat kan een gewone presentatie zijn, maar ook een artikel in de krant of het voorbereiden van een opkomst met de hele afdeling.

Waterexplorers kunnen naast de insignes ook nog de kwalificaties Zeilen Kielboot III (MBL Z1) en Roeien III (MBL Roeien) halen, voor zover ze die niet al bij de waterscouts behaald hebben. In de [Nautisch technische richtlijnen](#) is hier meer informatie over te vinden.

Jaarbadges

Daarnaast kunnen explorers ook jaarbadges krijgen door het hele jaar actief betrokken te zijn bij de afdeling. De jaarbadges volgen de min of meer natuurlijke fases die een explorer bij de afdeling doormaakt.

Het eerste jaar komt een explorer bij de afdeling, hij of zij wordt geïnstalleerd en neemt actief deel aan de programma's. Later in het seizoen gaat de explorer samen met anderen activiteiten voor opkomsten organiseren en deze worden uiteraard geëvalueerd. Natuurlijk neemt elke explorer deel aan weekendkampen, regioactiviteiten en, als afsluiting van het Scoutingjaar, de expeditie.

Het tweede jaar ligt de focus op het organiseren van de wekelijkse opkomsten. Daarnaast helpt een tweedejaars explorer mee met de organisatie van een grotere activiteit en een weekendkamp. Bij evaluaties wordt niet alleen actief meegedaan, maar wordt ook de rol van gespreksleider op zich genomen. Tevens verbreedt de explorer zijn of haar blikveld door deel te nemen aan een activiteit buiten de regio.

Het derde jaar gaat de explorer grotere activiteiten coördineren, zoals een weekendkamp of een regioactiviteit. Samen met enkele anderen is een explorer verantwoordelijk voor de organisatie van de expeditie, ook zijn de explorers zelf verantwoordelijk voor de organisatie van de afdeling door mee te werken in het afdelingsbestuur en te kijken naar de kwaliteit van de afdeling. Daarnaast kan een explorer meer ervaring opdoen met organiseren en leidinggeven door met de hele afdeling gezamenlijk een activiteit te organiseren voor een bever- of welpenspeltak, zoals het uitzetten van een speurtocht. In de drie jaar dat iemand explorer is, is een jeugdlid ten minste eenmaal met de afdeling op expeditie ergens in Europa geweest. Meer informatie vind je in [deze download](#). Voor de jaarbadges zijn ook [certificaten](#) beschikbaar.

Awards

Ten slotte zijn er vier awards te behalen voor de explorers. Een award is er voor afdelingen en explorers die iets extra's willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden. Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de Europe Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards [voor explorers](#) is te vinden op de website.

3.6.2.8 Expeditie

De expeditie is het hoogtepunt van het jaar. Doordat de explorers het allemaal zelf moeten organiseren, is de expeditie ook de rode draad door het jaar heen. De explorers zijn niet alleen verantwoordelijk voor het programma, maar ook voor de kamplocatie, de reis en de financiën.

Kernpunten in de expeditie zijn dat een expeditie uitdagend is en een afwisselend programma met daarin alle acht de activiteitsgebieden heeft. De ideale expeditie is een sterkamp of trektocht op een Scoutingkampeerterrein ergens in Europa, maar ook een internationaal kamp of een uitwisseling behoren tot de mogelijkheden.

Als je met jouw afdeling op kamp wilt gaan, is het belangrijk dat er één begeleider is die over een kampkwalificatie beschikt. Zie hiervoor op de kwalificatiekaart [Op kamp – Kamperen & expeditie](#).

3.7.3 Roverscouts

3.6.3.1 Kernpunten programma

Roverscouts zijn volledig zelf verantwoordelijk, er is geen leiding meer, alleen iemand die hen op een afstandje adviseert (coach of adviseur). Het doel van het roverscoutsprogramma is om je te ontwikkelen en te ontdekken wat een roverscout wil doen wanneer aan het eind van de roverscoutsperiode de fase als jeugdlid wordt afgesloten.

Behalve in het activiteitenprogramma, zit er geen verschil tussen roverscouts bij een water-, een lucht- of een landgroep. Het gehele roverscoutsprogramma (inclusief structuur en uitdagingen) is één-op-één te gebruiken voor water- en luchtgroepen.

3.6.3.2 Structuur in de speltak

Roverscouts zijn jongens en meiden tussen de 18 en 21 jaar oud, wat betekent dat geen van de jeugdleden meer op de middelbare school zit, maar dat alle leden al begonnen zijn met een vervolgopleiding. Dit kan uiteenlopen van mbo tot universiteit. Een stam bestaat uit 6 tot 16 roverscouts, eventueel aangevuld met 1 of maximaal 2 coaches of een adviseur. Een stam heeft geen subgroepen. Net zoals bij de explorers is er zelfbestuur en een stambestuur.

3.6.3.3 Fases

De laatste speltak van Scouting staat in het teken van twee dingen: wat wil je nog uit Scouting halen als jeugdlid en wat ga je doen in de toekomst? Ook dit programma is in fases verdeeld. Tijdens de eerste fase (Proloog) kiest een roverscout drie uitdagingen om mee aan de slag te gaan, in de tweede fase (Traject) wordt gewerkt aan de eigen uitdagingen en de derde fase (Epiloog) is de afronding.

1. Proloog: deze fase duurt maximaal een half jaar en de roverscout maakt in deze fase kennis met het programma. Samen met een 'buddy' kiest de roverscout drie uitdagingen waarmee hij of zij de komende jaren aan de slag gaat.
2. Traject: dit is de langste fase en deze fase duurt ongeveer twee tot tweeënhalf jaar. Tijdens deze fase doen roverscouts activiteiten met de andere roverscouts en werken ze aan hun eigen uitdagingen.
3. Epiloog: tijdens deze laatste fase bereidt de roverscout zich voor op de eindceremonie. De eindceremonie is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek).

3.6.3.4 Partenza

Met de Partenza komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap, de Partenza symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten.

Om aan de eindceremonie deel te nemen, moet een roverscout voldoen aan een aantal criteria. Kijk voor meer informatie en voorbeelden van de Partenza In de *Roverscoutsgids*.

3.6.3.5 Rol adviseur en coach

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij haar leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassen.

Coaches zijn jonge mensen (21 tot 23 jaar) die ook na hun tijd als roverscout meerwaarde voor de stam kunnen bieden door hun ervaring en affiniteit met de doelgroep. Doordat ze elke week meedraaien tijdens de opkomsten, kunnen coaches bij uitstek de stam motiveren voor de grotere projecten, zoals een zomerkamp buiten de landsgrenzen. Coaches kunnen er ook voor kiezen om periodiek mee te draaien. In eerste instantie ondersteunen coaches het stambestuur. De richtlijn is 1 of 2 coaches per stam. Iemand kan dus maximaal 2 jaar coach zijn.

De positie van de coach is bijzonder: een coach is geen jeugdlid meer en ook geen kaderlid, maar is buitengewoon lid. Coaches hebben dus dezelfde status in een groep als een plusscout. Voor de duidelijkheid: de coach wordt niet per definitie een plusscout, maar een buitengewoon lid. Afhankelijk van de situatie kan dat wel samenvallen in één persoon, wanneer de coach zich aansluit bij de plusscouts van de groep.

De coach wordt benoemd door de stam zelf en niet door de groepsraad (benoeming door de groepsraad zou hem of haar een kaderlid maken). Een coach heeft dus geen stem in de groepsraad; niet als afgevaardigde van de stam (want hij of zij is geen jeugdlid) en niet vanuit zijn of haar functie (want hij of zij is geen kaderlid). Voor een coach is een VOG uiteraard verplicht.

Een adviseur (23 tot ongeveer 40/45 jaar) heeft meer afstand en dient als vraagbaak voor het stambestuur. De adviseur kan het stambestuur bijvoorbeeld ondersteunen als er minder populaire beslissingen genomen moeten worden. Ook kan een adviseur helpen bij het opstellen van een meerjarenplan, groeiprocessen of lastige programma's als bezinning of milieubewustzijn. Een stamadviseur kan nieuwe suggesties aandragen of aangeven wat de beste manier is om een project aan te pakken. Verder kan een adviseur advies geven over het groepsproces, hij of zij kan advies geven aan individuele leden of over de kwaliteit van het programma. De stamadviseur draait niet alle opkomsten mee, waardoor er vanuit een andere invalshoek tegen de stam aangekeken kan worden. De richtlijn is om één adviseur per stam te hebben.

De stamadviseur wordt op voordracht van de stam benoemd door de groepsraad en heeft dus vanuit zijn of haar functie stemrecht in de groepsraad. Strikt genomen is de stamadviseur geen leidinggevende, maar in rechten en plichten is de functie wel gelijkgesteld met die van een leidinggevende, dus zaken als VOG, kwalificatie en dergelijke lopen gelijk met die voor 'gewone' leiding.

Binnen de stam bepaal je met elkaar hoe je de rol van coach en adviseur precies inkleedt, afhankelijk van de ervaringen en behoefte van de roverscouts.

3.6.3.6 Jongerenparticipatie

Roverscouts regelen alles geheel zelfstandig. Het stambestuur zorgt ervoor dat een stam zelfstandig draait, een coach of adviseur kan advies geven. De aansprakelijkheid en verantwoordelijkheid van de stam liggen bij de leden zelf. Alle leden zijn immers achttien jaar en voor de wet volwassen.

Bij roverscouts werk je aan de vijfde trede op de participatieladder (zie paragraaf 3.5).

Soms lijkt het alsof de taken van het stambestuur en coach of adviseur elkaar bijten. Dat is echter zeker niet noodzakelijk. Hieronder een overzicht om het verschil duidelijk te maken.

Stambestuur	Adviseur
Leiden	Adviseren
Organiseren	Observeren en bewaken
Projectleiding	Projectbegeleiding
Toezen op afspraken	Toezen op het bestuur
Communiceren met andere stammen en regio's	Observeren en bewaken
Keuzes maken	Keuzes begeleiden en wijzen op consequenties
Zorgen dat er programma's worden gemaakt	Motiveren
Informatie opzoeken	Wijzen waar informatie gehaald kan worden
Netwerken	Lobbyen

3.6.3.7 Progressie

Uitdagingen

De drie uitdagingen zijn verdeeld over de acht activiteitengebieden en betreffen de volgende aspecten:

- Iets 'typisch Scouting' met een keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Uitdagende Scoutingtechnieken, Sport & Spel of Buitenleven.
- Iets serieus (nuttigs) waarmee roverscouts hun bijdrage aan de maatschappij leveren: hierbij hebben zij de keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Veilig & Gezond, Samenleving en Internationaal.
- Iets persoonlijks dat goed bij de roverscout past: de roverscout heeft hierbij de keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Expressie en Identiteit.

Een voorwaarde bij de uitdagingen is dat een roverscout er één op lokaal niveau, één op bovenlokaal en één op internationaal niveau doet. In de matrix hieronder staat een voorbeeld van welke combinaties er gemaakt kunnen worden.

	Iets 'typisch Scouting'	Iets serieus	Iets persoonlijks
Lokaal			Maak van kleipoppetjes een korte animatiefilm
Bovenlokaal	Organiseer een regionally		
Internationaal		Organiseer een internationale jongerenuitwisseling	

Awards

Ten slotte zijn er ook nog vier awards voor de roverscouts. Een award is er voor stammen en roverscouts die iets extra's willen doen. De awards zijn ofwel externe awards ofwel awards gebaseerd op internationale programma's van de WOSM en de WAGGGS. Extra is dus dat sommige awards ook door scouts in andere landen gehaald kunnen worden.



Er zijn vier awards: The International Award For Young People, de Nature Award, de Development Award en de International Award. Er zijn awards voor scouts, explorers en roverscouts. Voor elke speltak hebben de awards een eigen invulling. Meer informatie over awards [voor roverscouts](#) is te vinden op de website.

3.8 Wet en belofte

3.8.4 Scoutingwet

De Scoutingwet is voor iedereen vanaf 11 jaar gelijk:

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.

3.8.5 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.

3.7.2.1 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.

Toevoeging explorers:

Ik wil de kansen die ik krijg benutten, door zo goed mogelijk om te gaan met de middelen die mij ter beschikking staan.

Toevoeging roverscouts:

Ik wil ontdekken op welke manier ik een bijdrage kan leveren aan de samenleving, zowel binnen als buiten Scouting.

3.7.2.2 Belofte per speltak

Voor explorers:

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

Ik wil de kansen die ik krijg benutten, door zo goed mogelijk om te gaan met de middelen die mij ter beschikking staan.

Jullie kunnen op mij rekenen!

Voor roverscouts:

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

Ik wil de kansen die ik krijg benutten, door zo goed mogelijk om te gaan met de middelen die mij ter beschikking staan.

Ik wil ontdekken op welke manier ik een bijdrage kan leveren aan de samenleving, zowel binnen als buiten Scouting.

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, progressiesysteem).
- In staat zijn om thema, activiteitengebieden, doorlopende leerlijn en progressiesysteem toe te passen in het activiteitenprogramma.

Spelvisie SCOUTS en activiteitengebieden

- ☐ V In staat zijn om de betekenis van de spelvisie SCOUTS en waarvoor deze gebruikt wordt over te dragen aan jongeren.
- ☐ V In staat zijn om samen met jongeren op basis van de activiteitengebieden tot een uitdagend en afwisselend activiteitenprogramma te komen.
- ☐ V In staat zijn in algemene woorden de ontwikkeling van bevers tot en met roverscouts ten aanzien van de basisopbouw van het spelprogramma te verwoorden (afwisseling, uitdaging, spanningsboog actie en rust, zingeving).

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 jongeren.
- ☐ 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.
- ☐ V In staat zijn om de meerwaarde en het gebruik van de eindceremonie (Partenza) uit te leggen aan jongeren.

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 uit te leggen wat het verschil is tussen het programma en de rol van de (bege)leiding tussen enerzijds de explorers en roverscouts en anderzijds bevers, welpen en scouts.
- ☐ V In staat zijn om jongeren te ondersteunen in een soepele overgang van explorers naar roverscouts.

Progressiesysteem

- ☐ V De visie van het werken met insignes, jaarbadges en awards begrijpen en in staat zijn deze te stimuleren in de 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: Progressiesysteem

5.2.1 Explorers

Het doel van deze methodiek is na te denken over de mogelijkheden van het progressiesysteem voor explorers. Dit valt uiteen in twee delen: jaarbadges en insignes.

Jaarbadges

Herkennen de deelnemers de opbouw in de drie jaren? Hoe moeilijk of gemakkelijk is het om de explorers de kans te bieden de jaarbadges te halen?

Insignes

Als trainer begin je met een korte uitleg van hoe het systeem werkt. Vervolgens is er een gesprek over de insignes. Hoe reëel is het dat er geen vaste eisen meer zijn voor een insigne? Wat is de meerwaarde van insignes? Heeft er al iemand ervaring met deze insignes? Hoe motiveer je explorers te werken aan zichzelf? Hoe help je hen aan leuke ideeën? Hoe kun je hen ondersteunen terwijl ze bezig zijn? Op welke manier kun je dat bijsturen? Wat kun je doen met het resultaat van een project dat een explorer heeft gedaan?

5.2.2 Roverscouts

Het doel van deze methodiek is om eens stil te staan bij de uitdagingen. Hoe zitten die in elkaar? De deelnemers krijgen een leeg schema (zie hoofdstuk 7). Na uitleg over de termen krijgen ze de losse voorbeelden uit het ingevulde schema en de deelnemers plaatsen die in het lege schema.

Meer discussie ontstaat wanneer de deelnemers zelf uitdagingen moeten bedenken. Wat zou voor jou een uitdaging zijn? Waar past dat binnen het schema? Houdt hierbij ook rekening met de activiteitsgebieden.

Opmerking bij nabespreking:

Bij de nabespreking aangeven dat je uit elke rij en kolom maar één uitdaging kiest; dus drie in totaal en niet negen!

Daarnaast is het erg belangrijk om te melden dat het een uitdaging voor jezelf moet zijn. Samen met de stam en de adviseur wordt bekeken of de uitdaging passend is. Als je hoogtevrees hebt, kan de Dom beklimmen al een grote uitdaging zijn!

5.3 Werkvorm 3: Ceremonieën 2.1

Doel: uitwisselen van (programma-)ideeën en tips tussen de deelnemers.

Tijd (60 minuten):

- 10 minuten waarin uitleg gegeven wordt over de meerwaarde van ceremoniën en over de opdracht.
- 15 minuten waarin iedereen zijn of haar leukste programma op een flap zet met wat uitleg.
- 15 minuten waarin iedereen een korte presentatie houdt over zijn of haar idee.

- 5 minuten waarin gestemd wordt, de stemmen geteld worden en de uitslag bekend wordt gemaakt.
- 5 minuten voor de nabespreking.

Werkvorm (discussie):

- Wat is nou specifiek voor jouw afdeling of stam? Welk programma of welke activiteit, gewoonte of gebruik, etc. Hoe zijn ze daar toe gekomen?
- Wat is nu jouw leukste of mooiste ceremonie of traditie?
- Zet je programma of activiteit op een flap. Schrijf het kort op of maak er een tekening van.
- Iedereen geeft een korte presentatie van zijn of haar programma of activiteit.
- Iedereen mag stemmen: er worden 3 punten gegeven voor het beste idee, 2 voor het op één na beste idee en 1 voor het op twee na beste idee. Je mag niet op jezelf stemmen. Trainers mogen meestemmen.
- Stemmen worden achteraf geteld en de winnaar wordt bekend gemaakt.
- Nabespreken.

5.4 Werkvorm 4: Activiteitengebieden

Verdeel de deelnemers in gemixte groepjes. Geef elke groepje twee materialen en twee kaartjes van activiteitengebieden.

De deelnemers hebben 10 minuten de tijd om een korte uitdaging te bedenken, die daarna een andere groepje gaat uitvoeren. Het moet dus met de gekregen materialen en de locatie te doen zijn. De activiteit mag maximaal 5 minuten duren.

Na 10 minuten worden twee groepjes samengevoegd en worden de twee opdrachten uitgevoerd. De ene groep doet de activiteit van de andere, ze krijgen elk 5 minuten.

Kaders opdrachten:

1. De opdracht mag maximaal 5 minuten duren.
2. De opdracht moet iets nieuws zijn, iets wat je nooit eerder hebt gedaan.
3. De opdracht moet twee activiteitengebieden beslaan.
4. Je moet gebruik maken van de materialen die je hebt gekregen.

De materialen die je gebruikt, kunnen alledaagse materialen zijn. Het is wel belangrijk dat ze ook fysiek aanwezig zijn tijdens het uitwerken. Kijk om je heen; er is voldoende te bedenken. Voor de mensen die dit ver vooraf voorbereiden en een materiaallijst moeten inleveren, staan hieronder enkele willekeurige ideeën voor materialen:

- Touw.
- Pak melk.
- Theezakje.
- Paaseitjes.
- Lucifers.
- Kamerplant.
- Bureaustoel.
- Flip-over.
- Koffiemok.
- Glas.
- Colablikje.
- Vork.

- 
- Lepel.
 - Mes.
 - Soepkom.
 - Blauwe vogel.
 - Fotolijst.
 - Fietspomp.
 - Toetsenbord.
 - Gieter.
 - Kompas.
 - Bijl.

Omdat de opdrachten ook echt moeten worden uitgevoerd, is het wel belangrijk dat de materialen ook daadwerkelijk aanwezig zijn. Het werkt dus niet om kaartjes te maken van de voorwerpen.

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	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.
1.00	Progressiesysteem.	Kennismaking met progressiesysteem van de eigen speltak.	Meerwaarde van progressie bij explorers en roverscouts duidelijk maken.	Voorbeeldmaterialen van insignes, jaarbadges, awards en certificaten.
1.20	Pauze.			Koffie, thee, suiker, melk, koekje.
1.35	Ceremoniën.	Kennismaken met de ceremoniën van speltak.	Alleen ceremoniën en tradities meenemen, geen 'leuke activiteiten'.	Flap-over vellen, stiften, stembriefjes.
2.25	Activiteitengebieden.	Werken met activiteitengebieden en meer inzicht geven in gebruik ervan.	Zorgen dat de inhoud écht past bij het activiteitengebied	Kaartjes met activiteitengebieden, diverse materialen, zie voorbeeldlijstje.
2.45	Afronding.	Even kort terughalen wat er gedaan is. Toets.	Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.	
3.00	Einde.			

7 Materialen

	iets 'typisch Scouting'	iets serieus	iets voor jezelf
Lokaal			
Bovenlokaal			
Internationaal			

	iets 'typisch Scouting'	iets serieus	iets voor jezelf
Lokaal	Bouw samen met je stam een primitieve jacuzzi (uiteraard wel met warm water en bubbeltjes).	Organiseer in samenwerking met jongeren van een kerk of moskee een lifestyle avond met diverse chill-outs, clinics en workshops.	Word lid van de jongerengemeenteraad en leer jouw mening verkondigen en verdedigen.
Bovenlokaal	Organiseer een regio-activiteit.	Organiseer of ondersteun een activiteit voor een landelijke organisatie, zoals Stichting Opkikker of De Zonnebloem.	Loop (een deel van) het Pieterpad en ontdek Nederland.
Internationaal	Neem deel aan Roverway of ga als IST'er mee naar de Wereld Jamboree.	Ga drie maanden vrijwilligerswerk doen in een weeshuis in Nepal.	Verleg je grenzen door te gaan bungeejumpen in de Alpen.



Uitdagende Scoutingtechnieken



Buitenleven



Expressie



Sport & Spel



Identiteit



Samenleving



Internationaal



Veilig & Gezond

8 Toets

8.1 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.

8.2 Voorbeeld toets

Toets *Module 1b: 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: Welke leeftijd hebben de jeugdleden van jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 6: Wat is de structuur (aantal leden, verhouding leiding:leden, subgroepen) van jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 7: Welke rol heb je als begeleider of adviseur bij jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vraag 8: Geef aan op welke trede van de participatieladder jouw speltak zich bevindt en geef twee voorbeelden van jeugdparticipatie voor jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8.3 Antwoord- en 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: Deze is terug te vinden in de *Explorergids* en de *Roverscoutsgids* en op www.scouting.nl.
- Vraag 5: bevers 5 tot 7 jaar, welpen 7 tot 11 jaar, scouts 11 tot 15 jaar, explorers 15 tot 18 jaar, roverscouts 18 tot 21. Zie de *Explorergids* en de *Roverscoutsgids* en www.scouting.nl.
- Vraag 6 tot en met 8: zie paragraaf 3.7 Spelvisie per speltak.