

Methodieken en werkvormen

Module 1: Spelvisie en spelaanbod - “Doorlopende leerlijn met uitleg en acht werkvormen”



Maker: Scouting Nederland (Commissie Trainingen en Vorming)

Functie: N.v.t.

Datum van productie: 6 maart 2015

Module 1 Spelvisie en spelaanbod

Leeftijd: Alle leeftijden

Duur: 15-20 minuten per werkvorm

Groepsgrootte: (sub)groepen van 4-6 personen

Locatie: Binnen/buiten

Korte inhoud:

Doel:

- Zorgen dat iedereen de kans heeft kennis te nemen van de inhoud van de spelvisie en de doorlopende leerlijn.
- Het aanbieden van verschillende methodieken om deze onderwerpen op een leuke manier te verwerken in een training of speloverleg.

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

Inhoudsopgave

1	Inleiding.....	3
2	Doorlopende leerlijn.....	4
3	Activiteitengebieden.....	7
4	Progressiesysteem - Insignes, awards, badges en uitdagingen.....	23
5	Leerzones (Doorlopende leerlijn).....	25
6	Participatieladder (Toren van Pisa).....	30
7	Scoutingmethode.....	40
8	Spelvisie SCOUTS.....	41
9	Subgroepen.....	46
10.	Thema (Ren je rot).....	57

1 Inleiding

Tijdens de ochtend van het Speloverleg / LOSA op 7 februari 2015 is een aantal belangrijke elementen uit de spelvisie en de doorlopende leerlijn in een korte workshop behandeld. Elk van deze activiteiten duurt 1 kwartier.

Doel van deze workshops was tweeledig

3. Zorgen dat iedereen de kans heeft kennis te nemen van de inhoud van de spelvisie en de doorlopende leerlijn.
4. Het aanbieden van verschillende methodieken om deze onderwerpen op een leuke manier te verwerken in een training of speloverleg.

In deze bundel is de theorie over de doorlopende leerlijn, inclusief een helder plaatje opgenomen. Daarnaast zijn acht verschillende onderdelen uit de spelvisie en de doorlopende leerlijn in een leuke methodiek opgenomen. Deze methodieken zijn geheel uitgewerkt, inclusief het benodigde materiaal. Heel veel succes met het uitvoeren van de activiteiten!

Deze bundel methodieken is tot stand gekomen door de inbreng van een aantal spelspecialisten: Erwin Clabbers, Gert-Jan Luis, Sven van Nieuwenhoven, Natascha van de Pol, Petra van Ruiswijk, Els Zalm en de Werkgroep Roverscouts, met eindredactie van Marcel Baartmans.

Mocht je nog vragen hebben over de inhoud kun je terecht bij het team Spelspecialisten, te bereiken via spelspecialisten@scouting.nl. Voor vragen rondom trainingen kun je mailen naar scoutingacademy@scouting.nl.

© 2015 - Scouting Nederland

2 Doorlopende leerlijn

De zeven elementen van de doorlopende leerlijn zijn terug te voeren op de ontwikkeling van kinderen en jongeren, waardoor ze onderling samenhangen. Hoe ouder de jeugdleden worden, hoe minder begeleiding er is rondom programmering en organisatie. Het werken in subgroepen en bijvoorbeeld het gebruik maken van een troepraad, helpen daarbij. Op deze manier krijgen scouts steeds meer eigen verantwoordelijkheid en zelfbestuur. Uiteindelijk komt het erop neer dat het Scoutingprogramma dat we aanbieden aan onze jeugdleden op allerlei manieren aansluit bij hun ontwikkeling. Niet alleen in de activiteiten die we doen, maar ook in de manier waarop we de activiteiten aanbieden en in de manier waarop we met de jeugdleden omgaan. De zeven elementen zijn:

1. Het **progressiesysteem** is het geheel aan badges, insignes en awards van alle speltakken. Het werken met insignes stimuleert jeugdleden zich te ontwikkelen, waarbij ze nieuwe kennis en vaardigheden opdoen. Naarmate de jeugdleden ouder worden, gaan ze zelf actiever richting geven aan hun eigen ontwikkeling. Ze worden zich steeds meer bewust van de kennis en vaardigheden die ze hebben opgedaan en nog willen opdoen. Het werken met insignes geeft ook erkenning voor het geleerde, maakt de individuele vooruitgang zichtbaar en geeft ruimte aan individuele interesses. De invulling verschilt per speltak, passend bij het ontwikkelingsniveau van de betreffende leeftijdsgroep en voortbouwend op de vorige speltak. Meer informatie over de invulling per speltak vind je in de verschillende Kompassen en Gidsen en op de website van Scouting Nederland.
2. **Leefwereld** gaat over de steeds groter wordende wereld van kinderen en komt terug in de schaalgrootte van de activiteiten bij Scouting. De wereld van jeugdleden wordt groter naarmate ze ouder worden. Bij kinderen rond de vijf en zes jaar staat vooral het gezin centraal, terwijl dat voor jongeren van 18 jaar en ouder de hele wereld is. Dat geldt voor hun dagelijkse leven en dat zien we ook terug in het Scoutingprogramma. De schaalgrootte waarop we activiteiten doen, breidt zich steeds verder uit. Bevers doen vooral activiteiten in hun eigen speltak en hun eigen groep en een enkele keer met een regionale activiteit. Welpen doen al vaker mee aan regionale activiteiten. Scouts doen daarnaast ook mee met landelijke activiteiten. Explorers gaan weer een stapje verder en doen ook mee aan internationale activiteiten, veelal wel binnen Europa. En roverscouts gaan de hele wereld over.
3. **Jeugdparticipatie** is het actief betrekken van kinderen en jongeren bij beslissingen over en de vormgeving van hun eigen speltak. Zo leren ze zelf richting te geven aan hun eigen ontwikkeling. Scouting bouwt dit, naarmate de jeugdleden ouder worden, steeds verder uit, overeenkomstig de participatieladder van socioloog Roger Hart. Dit loopt van informeren bij bevers, via raadplegen bij welpen, adviseren bij scouts en coproduceren bij explorers, tot (mee)beslissen bij de roverscouts. Op de website is meer informatie te vinden over dit onderwerp.
4. De **progressiematrix** is een overzicht van de invulling per speltak van de verschillende activiteiten die vallen onder de acht activiteitengebieden. De progressiematrix kan gebruikt worden voor de invulling van het wekelijkse Scoutingprogramma van iedere speltak. Binnen de groep is het een hulpmiddel dat er voor zorgt dat de speltakken goed op elkaar aansluiten en dat het programma voor de leden uitdagend blijft. De progressiematrix is een richtlijn waar je, als de situatie in je speltak of groep daar om vraagt, van af kunt wijken. Je kunt de progressiematrix in verschillende formaten downloaden.

- 
5. **Subgroepen** worden ingezet als een manier van samenwerken binnen de speltak, gebaseerd op het feit dat kinderen en jongeren in kleine (vrienden)groepen van elkaar leren. Het draagt bij aan de groeiende zelfstandigheid van jeugdleden en doet een beroep op hun medewerking, betrokkenheid en verantwoordelijkheid en biedt ze de kans ervaring op te doen met leiderschap. De invulling verschilt per speltak. Bevers hebben nog geen vaste subgroepen, zij leren nog samen te werken. Bij de welpen en scouts maken we gebruik van vaste subgroepen met vijf tot zeven jeugdleden, respectievelijk nesten en ploegen. Hierbij nemen de, meestal wat oudere, jeugdleden de rol van gids en helper respectievelijk (assistent) ploegleider op zich. Bij explorers en roverscouts zijn er geen vaste subgroepen meer, maar werkt de gehele afdeling of stam als één team samen. Het speltakbestuur heeft daarbij een coördinerende rol. Daarnaast wordt er op een projectmatige manier gebruik gemaakt van subgroepen, zoals bij het organiseren van de expeditie of een regionale activiteit. Meer informatie over de invulling per speltak vind je in de Kompassen en Gidsen.
 6. In de **wet & belofte** staat de basis van de manier waarop we met elkaar omgaan binnen Scouting verwoord. Het zijn de spelregels van Scouting waaraan we ons committeren. De inhoud ervan is aangepast aan de verschillende leeftijdsgroepen, waarbij aangesloten wordt bij de cognitieve en morele ontwikkeling van kinderen en jongeren. Zo is iets beloven voor bevers nog een vrij abstract begrip, terwijl roverscouts de betekenis van de wet & belofte ook kunnen doortrekken naar hun dagelijks leven en daar hun eigen keuzes in kunnen maken. In de Kompassen en Gidsen en op de website kun je de verschillende teksten vinden.
 7. **Afnemende begeleiding & toenemende zelfstandigheid** is de combinatie tussen het afnemen van de mate van (bege)leiding van de leidinggevenden en het toenemen van de zelfstandigheid van de jeugdleden. Naarmate de jeugdleden ouder worden, verandert de rol die je als leidinggevende hebt. Van de leidinggevende die alles rondom de programmering en de organisatie van de speltak regelt bij de bevers, tot degene die van een afstandje bekijkt hoe de jeugdleden het allemaal zelf doen bij de roverscouts. Maar ook binnen een speltak heb je te maken met jonge en oudere kinderen, waar je de mate van (bege)leiding op aanpast. In de Kompassen en Gidsen kun je meer lezen over de invulling van jouw rol als leidinggevende bij de verschillende speltakken.

Doorlopende leerlijn

In het Scoutingprogramma zit een opbouw van jong tot oud waarmee aangesloten wordt bij de ontwikkeling die meiden en jongens doormaken. Deze opbouw wordt de **doorlopende leerlijn** genoemd en omvat de volgende elementen:



Progressiesysteem



Leefwereld



Jeugdparticipatie



Progressiematrix



Subgroepen



Wet en belofte



Afnemende begeleiding
en toenemende
zelfstandigheid



3 Activiteitengebieden

Inleiding

Ken je de activiteitengebieden echt wel zo goed? Aan de hand van een kort spel wordt gekeken of deelnemers activiteiten bij de goede activiteitengebieden kunnen plaatsen.

Liggen de kaartjes goed? De progressiematrix biedt het antwoord.

Dit spel is een eyeopener die je neus de goede kant op zet.

Materiaal

speluitleg

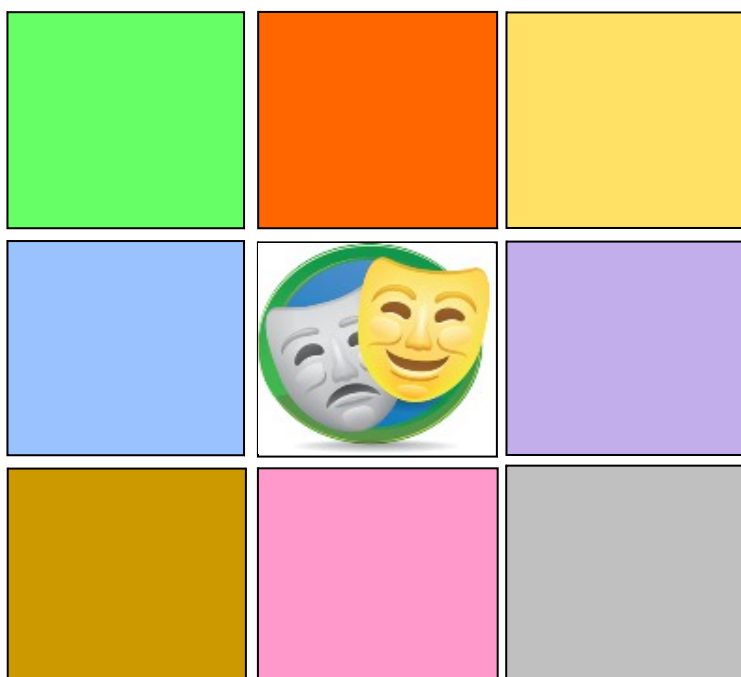
8 basiskaarten met activiteitengebieden

64 spelkaartjes (8 x 8) (in verband met copyright plaatjes, niet aanwezig in deze bundel)

8 controle activiteitengebied-basis-kaarten

Speluitleg

- De 8 activiteitengebieden-basis-kaarten worden in het midden neer gelegd.
- De speelkaartjes worden verdeeld tussen de deelnemers.
- Doel van het spel is om de plaatjes van diverse activiteiten bij het goede activiteitengebied te plaatsen.
- Bij elk activiteitengebied passen 8 kaartjes.
- Verspreid de kaartjes met de activiteiten op de vloer of tafel.
- De deelnemers krijgen nu alleen of met z'n tweeën een activiteitengebied en gaan op zoek naar de activiteiten die er volgens hen bij horen.
- Als alle kaartjes op zijn wordt er aan de hand van de controle kaarten gekeken of het klopt.
- Waarom is er gekozen om een activiteit bij een activiteitengebied te leggen?
- Als het activiteitenkaartje bij het verkeerde activiteitengebied ligt begrijpt iedereen dan waarom het ergens anders hoort en waar hoort het dan wel?



































**slapen in
een frietzak**

**Water
filteren**

**Natuur
werkdag**

**Wat voor
Weer is het**



**Maan
Kompass
maken**

**Vlierbessen
Jam
maken**

**Natuurlijke
verf
maken**

**Sporen
afdrukken**

BUITENLEVEN

**Boodschappen
briefje maken**

**Kosher
koken**

**Handen
wassen**

**Gezien
worden bij
de
nachthike**



**Tien
minuten
koelen**

**Visum
of
vaccinatie
nodig?**

**Welke
Drugs zijn
er**

**Respectvolle
omgang**

VEILIG & GEZOND

**Koken
op een
blikje**

**Kompas
richtingen
leren**

**Soorten touw
herkennen**

**Driedaagse
vlottenrace**



**Bouw
tekening van
pio-object
maken**

**Morse
ezelsbruggetje**

**Koken op
alternatieve
warmte-
bronnen**

**Windmolentje
maken
van papier**

UITDAGENDE SCOUTING TECHNIEKEN

**Schoenen
keuze**

Duinenmars

Vossenjacht

**Levend
ganzenbord**



**Estafette
Spel**

Proef spel

**Hollandse
leeuw**

**Competitief
bordspel**

SPORT & SPEL

**Welke
speltakken
zijn er**

**Wat is
werelddenkdag**

**Meedoen
met de jota**

**Kamperen
in het
buitenland**



**Schoenen-
doos
actie**

**Op bezoek
In Ghana**

**Naar de
Pasar malam**

**Wat eten
ze waar**

INTERNATIONAAL

**Wie woont
waar**

**Waar vind
Ik**

**Toeristische
toer regelen**

**Hé dat
standbeeld
ken ik, dat
staat...**



**Actie voor de
voedselbank**

**Knaak
voor
'n taak**

**Zelf
op pad met
bus of trein**

**Oude & nieuwe
huizen**

SAMENLEVING

Stijldansen

**Videoclip
maken**

Fotocollage

Zeefdrukken



**Auto
beschilderen**

**Stofslinger
maken**

**Handpop
spelen**

**Muziek
maken**

EXPRESSIE

**Naambordje
maken**

**Eigen
yell verzinnen**

**Momentje
stil zijn**

**Kennismaken
met andere
geloven**



**Meedoen met
de welpendag**

**Hoe ziet een
ander mij**

Feestje!!

Emotiebus

IDENTITEIT

4 Progressiesysteem - Insignes, awards, badges en uitdagingen

Inleiding

De eerste fase van de roverscouts, de Proloog, begint met het overvliegen en duurt tot en met de installatie (ongeveer drie tot zes maanden). In deze periode maak je kennis met de stam en het roverscoutsprogramma en werk je toe naar je installatie. Voordat je geïnstalleerd kunt worden, moet je namelijk twee dingen doen: het kiezen van drie uitdagingen en het voorbereiden van een powwow. Materiaal: posters van insignes, te downloaden van de site.

Materiaal

Schema

9 kaartjes met voorbeeldactiviteiten

	Iets typisch Scouting	Iets serieus	Iets persoonlijks
Lokaal			
Boven- lokaal			
Inter- nationaal			

Speluitleg

De eerste vijf minuten gaat dus over waarom werken we met insignes en hoe zit dat bij bevers-welpen-scouts-explorers.

Vervolgens ga je 10 minuten aan de slag met de vorm voor de roverscouts. Jullie kunnen een aantal uitdagingen plaatsen in de matrix. Welke uitdagingen passen bij de kreten iets typisch scouting, iets serieus, iets persoonlijks, lokaal, bovenlokaal en internationaal.

Vervolgens een korte bespreking van het schema.

Kaartjes

1. Een huttenbouw weekend organiseren voor de kinderen uit de wijk / het dorp
2. Parachute springen
3. Vliegerfoto's maken
4. Klettersteigen in de Alpen
5. Een eigen jacuzzi bouwen
6. Een regionaal stammenfeest organiseren
7. Een blind diner organiseren
8. Een trekking doen in de Ardennen
9. Een bezoek brengen aan het Rover Scout Centre in Davre (Portugal)

5 Leerzones (Doorlopende leerlijn)

Inleiding

Een doorlopende leerlijn? Laat je uitdagen!

"Doorlopende leerlijn" is een begrip dat je vaak hoort rondom de Spelvisie. Maar waar staat het nu precies voor en vooral: waar is het goed voor? Laat je uitdagen tijdens deze activiteit en sta met ons stil bij een stukje achtergrond van de doorlopende leerlijn met de leerzonetheorie.

Materiaal

Iets om cirkels mee uit te tekenen of uit te zetten (bijv. lint, touw, tekenen in zand),

3 cirkels: kleinste 1 meter doorsnee, grootste 4 meter doorsnee,

3 kokervormige bakken (bijv. emmertjes),

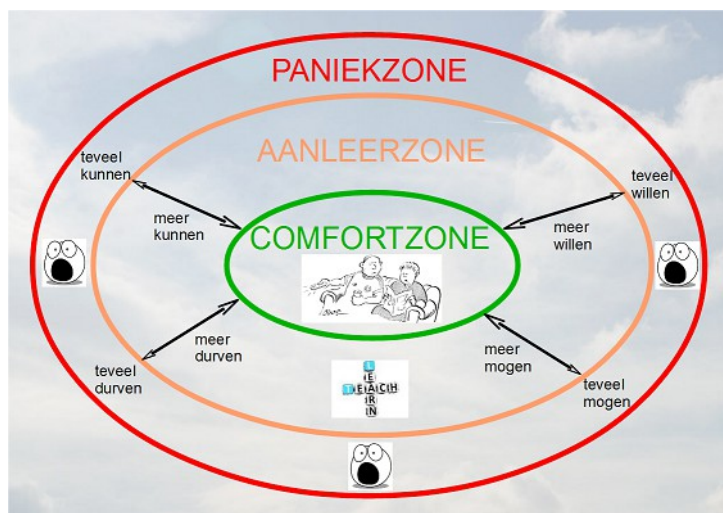
tennis- of pingpongballen,

iets om ballen mee te markeren (post-its, stiften),

uitdraai kaartjes (zie verderop).

Achtergrondinformatie

Een belangrijke voorwaarde voor het slagen van ervaren leren is dat een leeromgeving gecreëerd moet zijn die uitdaagt tot leren. Deze voorwaarde wordt verwoord in het theoretisch concept van de leerzones (Senninger, 2000). Elke jongere heeft een veilige omgeving nodig om te leren, maar daarnaast een omgeving die uitdaging en spanning biedt. In de alledaagse situatie is alles bekend en is veelal sprake van routinematig handelen. Zelden wordt een beroep op jongeren gedaan om te leren of te veranderen (zij leven in een comfortzone). Willen jongeren tot leren komen dan moet er sprake zijn van een omgeving die spanning oproept, dit uitdaagt, en waarover nog niet alles bekend is (regels, afspraken, hoe werkt het) en waarin jongeren nog niet alles kunnen (competenties), maar die wel veilig is (de leerzone). Zowel in de paniekzone als in de comfortzone, kunnen jongeren niet tot leren komen. (Uit: Handboek Jeugdzorg DL 2, Hermans, Verheij en Nijnatten)



Met een doorlopende leerlijn zorgen we telkens voor een gepaste uitdaging om van te leren en vooral plezier van te hebben (Scoutingmethode pijler 2: leren door te doen, spelvisie "Uitdaging"). Leiding moedigt hierbij als het ware aan om de saaie comfortzone te verlaten, maar zorgt ook voor de veiligheid en ondersteuning waarmee de "paniekzone" wordt vermeden (Scoutingmethode pijler 7, ondersteuning door volwassenen, spelvisie "Team"). Subgroepen zijn ook een middel om elkaar in de "aanleerzone" te ondersteunen (Scoutingmethode pijler 3. Werken in subgroepen, spelvisie "Team"). Het ondersteunen biedt weer een nieuwe uitdaging voor de oudere subgroepleden, voor wie de "aanleerzone" van de jongere subgroepleden inmiddels een comfortzone is geworden.

Speluitleg: De juiste uitdaging

De deelnemers gaan in een cirkel staan (op een al uitgetekend “veld” met drie cirkels voor de leerzones). Er worden 6 vragen gesteld over de doorlopende leerlijn (zie bijlage onderaan document): 2 heel erg makkelijke, 2 uitdagende en 2 onmogelijke. Er zijn telkens drie antwoordmogelijkheden, die horen bij drie kokervormige bakken in het midden van de cirkel.

De deelnemers moeten een tennis/pingpongbal met hun naam er op (post-it) in de juiste bak gooien. Bij de eerste twee vragen staan we in een dichte cirkel om de bakken, bij de derde en vierde vraag gaan we iets verder weg (op de rand van de leerzone) en bij de laatste twee vragen staan we aan de rand van de paniekzone.

Voor elk goed geplaatste bal krijgen de deelnemers een kaartje. Bij de laatste vraag wordt er van iedereen die zijn bal niet in de goede bak heeft zitten een kaartje afgepakt.

Nabespreking/theorie: de leerzones

De drie namen van de leerzones worden op de juiste plek in de cirkel gelegd. De deelnemers hebben met de quiz verschillende kaartjes verdiend met daarop termen die de gevoelens/prestaties van jeugdleden binnen deze cirkel verwoorden (zie bijlage). De kaartjes die tijdens de laatste vragenrondes zijn afgenomen, worden teruggegeven. De deelnemers krijgen de opdracht deze op de juiste cirkels neer te leggen. Hierover wordt vervolgens kort gediscussieerd.

Vragen

1: Naar de World Jamboree in Japan ga je als:

- A. bever;
- B. welp
- C. explorer**

2: Een scout haalt zijn of haar allereerste insigne in:

- A. De basisfase**
- B. De verdiepingsfase
- C. De specialisatiefase

3: De progressiematrix is een handig hulpmiddel om activiteiten af te stemmen op de verschillende activiteitengebieden en leeftijdsgroep en zo een betere aansluiting te krijgen tussen de speltakken.

Onder welke speltak staat bijvoorbeeld bij “buitenleven”, onderdeel “weer” het volgende beschreven? :

Jeugdleden van deze speltak verdiepen zich verder in het weer en doen ook eenvoudige voorspellingen omtrent het weer. Ze beschrijven soorten wolken, herkennen slecht weer, weten de werking van hoge en lage druk, thermiek. Ze weten of het verstandig is het water op te gaan, afhankelijk van het weer. Ze zijn op de hoogte van wat een hoge / lage druk betekent en bouwen een weerstation.

- A welpen
- B scouts
- C explorers**

4: Bij Welpen en Scouts wordt bij de insignes gewerkt in drie niveaus of fases omdat...:

- A. Jeugdleden zo sterk worden gemotiveerd om hun kennis en vaardigheden steeds verder uit te breiden binnen de door henzelf gekozen uitdaging.
- B. Jeugdleden zo hun kennis en vaardigheden steeds verder uit kunnen breiden, terwijl ze werken op hun eigen niveau met een constante uitdaging**
- C. Er nu eenmaal maar acht activiteitengebieden zijn en we anders insignes tekort komen

5: De progressiematrix hangt nauw samen met de doorlopende leerlijn. Wat is in de nieuwste progressiematrix het vijfde onderdeel onder “uitdagende scoutingtechnieken”?

- A. Pionieren
- B. Routetechnieken
- C. Schiemannen

6: Om zijn of haar verdiepingsinsigne Samenleving te behalen, voert een Scout minimaal drie van de volgende vijf challenges uit (antwoorden heel snel oplezen):

- A.**
- 1** **Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.**
 - 2. Ga aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?**
 - 3. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koninginnedag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegewerkt bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.**
 - 4. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?**
 - 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.**
- B**
1. Jouw woonplaats heeft een geschiedenis. Zoek uit hoe jouw straatnaam is ontstaan (vernoeming naar een persoon of iets van vroeger?) en de buurt waarin je woont. In welke tijd zijn de huizen gebouwd en zie je dat ook terug in de huizen?
 2. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koninginnedag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegewerkt bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 3. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 4. Ga na wat volkskunst is. Onderzoek welke technieken en versieringsvormen veel voorkomen in jouw omgeving (let bijvoorbeeld op gevelstenen, tegels, hekken, merklappen, aardewerk, kleding). Maak een voorwerp of wandversiering waarbij je gebruik maakt van een oude techniek of motief.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, zwerfvuil, foutparkeren, te weinig speelplaatsen, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of niet? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een plan en presenteer dit aan je troep.
- C**
1. Neem actief deel aan je troepraad, bedenk van te voren wat er anders zou kunnen in jouw troep. Breng dit in tijdens de troepraad en discussieer hierover met de troep.
 2. Ga eens aan de slag met de rechten van het kind, bedenk hier een spel, verhaal of kunstwerk mee. Welke rechten hebben kinderen in de wereld en welke vind jij het belangrijkste?
 3. Vertel iets over de geschiedenis van je woonplaats. Denk hierbij aan de naam, het wapen, oude gebouwen, bijzondere gebeurtenissen etc. Illustreer je verhaal met een zelfgemaakte oudheidkundige kaart, waarop allerlei wetenswaardigheden vermeld staan en gebruik plaatjes.
 4. Neem deel aan een maatschappelijke activiteit, denk hierbij aan een herdenkingsbijeenkomst, Koninginnedag, de Buitenspeeldag, dag van je dorp of de Wereldwaterdag. Je hebt tijdens deze activiteit een actieve rol, je hebt meegewerkt bij de organisatie of je bemant bijvoorbeeld een post.
 5. Bedenk een oplossing voor een probleem in jouw omgeving. Denk aan hondenpoep, verkeerd parkeren, te weinig speelplaatsen, zwerfvuil, etc. Wat wordt er over geschreven in de lokale media? Ben je het daarmee eens of oneens? Hoe kun je dit oplossen? Bedenk een creatief plan! Presenteer je onderzoekje en voorstel aan je troep.



Beheerst

Bereikbaar

Te moeilijk

Te veel

Nieuw

Bekend

Onzekerheid

Verlamming

Frustratie

Motivatie

Uitdaging

Verveling

Spanning

(Faal)angst

Zelfvertrouwen

Voldoening

Stilstand

Groei

Veiligheid

Stress



Ondersteunen

Vertrouwen

Overbezorgdheid

Onderschatten

Gemakzucht

Overschatten

Aanmoedigen

Overvragen

Uit handen nemen

6 Participatieladder (Toren van Pisa)

Inleiding

Binnen de spelvisie gaan we voor groeiende zelfstandigheid en verantwoordelijkheid van de jeugdleden binnen én buiten scouting. Binnen de pedagogische visie wordt voor de (bege)leiding van onze jeugdleden verwezen naar de participatieladder van Roger Hart.

Verken tijdens deze spelactiviteit de participatieladder van Hart en zijn verhouding tot de verschillende speltakken binnen Scouting. Hoe goed weet jij (letterlijk) de balans te vinden in de begeleiding en zelfstandigheid van je jeugdleden tijdens hun klim omhoog?

Achtergrondinformatie

Binnen de spelvisie gaan we voor groeiende zelfstandigheid en verantwoordelijkheid van de jeugdleden binnen én buiten scouting. Dit betekent dat naarmate de speltakken ouder worden, de leiding steeds meer stapjes terug doet en dat binnen de speltakken de jeugdleden meer verantwoordelijkheid krijgen naarmate zij zelf ouder worden (naar gids, ploegleider, speltakbestuur, etc.) Naast dat jeugdleden zo steeds opnieuw worden uitgedaagd, ontwikkelen ze zo vaardigheden die ze ook buiten Scouting in kunnen zetten.

Pedagoog/socioloog Hart heeft een aantal gradaties van jeugdparticipatie onderscheiden en deze ter illustratie op een ladder gezet (zie verderop voor Nederlandse termen/omschrijving):

- informeren (bevers)
- raadplegen (welpen)
- adviseren (scouts)
- coproduceren (explorers)
- (mee)beslissen (roverscouts)

De onderste drie treden van de ladder worden ook wel “non-participatie” genoemd. Die proberen we bij Scouting te voorkomen omdat het geen echte vormen van jeugdparticipatie zijn.

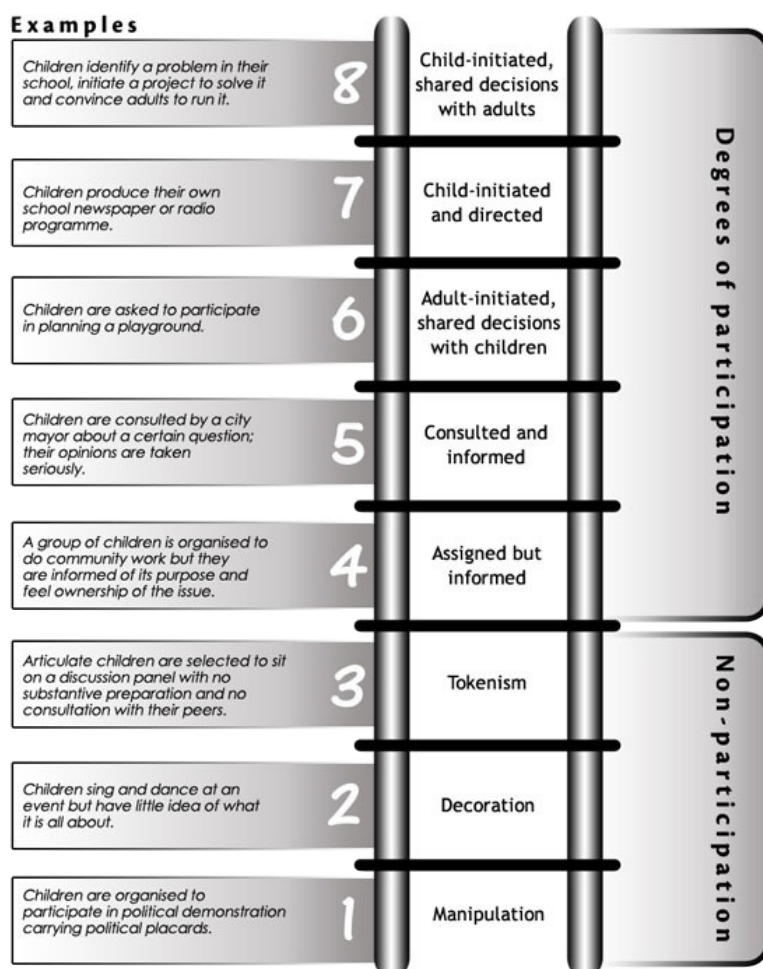
Materiaal

Toren van Pisa-spel

Spelomschrijving:

De deelnemers gaan een spel spelen met de toren van Pisa. Iedere “verdieping” van de toren van Pisa staat voor een speltak, oplopend in leeftijd: De bevers op de onderste ring, de roverscouts op “het dak”. Het doel is om samen uiteindelijk zoveel mogelijk leden te “werven” en te behouden, door ze op de juiste manier te “begeleiden” (op de toren te (ver)plaatsen). Des te hoger een “jeugdlid” staat, des te meer punten deze aan het einde oplevert. Gevallen poppetjes verdwijnen volledig uit het spel.

De deelnemers gooien om de beurt met een dobbelsteen. Voordat ze de dobbelsteen gooien, moeten ze aangeven of ze leden gaan werven, of één jeugdlid gaan laten overvliegen:



Werven:

De deelnemer gooit met de dobbelsteen. Zoveel ogen als hij of zij gooit, zoveel poppetjes mag (en moet!) diegene op de “beverring” plaatsen.

Overvliegen:

De deelnemer gooit met een dobbelsteen. De getallen op de dobbelsteen komen overeen met de rol van leiding binnen bepaalde trappen van de participatieladder. Ieder level valt globaal te koppelen aan een speltak (niet aan deelnemers laten zien/vertellen)

- 1: coproduceren (explorers)
- 2: adviseren (scouts)
- 3: (mee)beslissen (roverscouts)
- 4: informeren (bevers)
- 5: raadplegen (welpen)

Als er 6 wordt gegooid, mag de deelnemer zelf een term kiezen.

De deelnemer pakt een poppetje dat hij of zij een verdieping hoger wil plaatsen. Vervolgens vertelt hij of zij hoe dit poppetje zich op deze manier heeft kunnen ontwikkelen. Als de deelnemer een poppetje op een verkeerde verdieping pakt, verdwijnt dit poppetje uit het spel. Omdat er wat overlap is, kan je wel met een goed verhaal, met één term een “jeugdlid” naar een bepaalde speltak over laten vliegen, of juist een jeugdlid van die speltak over laten vliegen naar de volgende.

Bijvoorbeeld: “Adviseren” (betrekken bij (een deel van) het programma en om advies vragen) hoort bij uitstek bij de scouts, maar kan ook een gids van een nest klaarstomen voor de scouts door een groeiende verantwoordelijkheid (voor het corvee van zijn of haar nest, of het materiaal...) en een keer (mee)bedenken van een (afscheids)programma. “Coproduceren” doe je natuurlijk bij de explorers, maar hiervoor wordt een ploegleider bij de scouts al een beetje klaargestoomd door zijn of haar verantwoordelijkheden voor de ploeg en het aansturen bij het in ploegen bedenken van een programma(onderdeel).

Na de roverscouts

Als een deelnemer 5 gooit en er een poppetje “op het dakje” bij de roverscouts staat, mag dit poppetje (met uitleg) van de toren af worden gehaald en voor de deelnemer worden neergezet: deze scout heeft zijn of haar hele jeugdlidcarrière vol gemaakt en kan nu leiding worden. Dit poppetje levert zo nog een punt extra op, maar nog belangrijker: kan nu niet meer uit het spel verdwijnen door van de toren te vallen.

Einde van het spel:

Bij het eindsignaal van de activiteit leggen de deelnemers de kaartjes met de verschillende termen op goede volgorde als een ladder, terwijl de spelleider de punten voor alle poppetjes optelt:

- Bever: 1 punt
- Welp: 3 punten
- Scout: 5 punten
- Explorer: 7 punten
- Roverscout: 9 punten
- Leiding: 10 punten



Informeren

De beslissing wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt ad hoc betrokken door ze te informeren.



Raadplegen

De activiteit wordt door volwassenen uitgevoerd en de jeugd wordt geraadpleegd. De jeugd heeft inzicht in het proces en hun mening wordt serieus genomen.



Adviseren

Het project of de activiteit wordt gecoördineerd door volwassenen, maar de jeugd wordt bij onderdelen betrokken en om advies gevraagd.



Coproduceren

De jeugd neemt het initiatief voor een activiteit en neemt besluiten over de uitvoering. Volwassenen hebben een begeleidende rol.



(Mee)beslissen

**De jeugd neemt het initiatief
en voert het project uit.
Volwassenen kunnen
eventueel bij de
besluitvorming betrokken
worden.**



Afkopen

Kinderen of jongeren lijken een stem te krijgen, maar zij hebben totaal geen invloed.



Manipuleren

Kinderen of jongeren worden ingezet bij activiteiten, maar weten niet wat de doelen of activiteiten inhouden.



Decoreren

Kinderen of jongeren worden ingezet om een actie van volwassenen op te luisteren.

7 Scoutingmethode

Inleiding

De spelvisie SCOUTS van Scouting Nederland komt niet uit de lucht vallen maar is gebaseerd op de acht elementen van de Scoutingmethode, de educatieve methode waarop Scouting internationaal gebaseerd is. Zeven zijn voor zowel de WOSM als de WAGGGS van toepassing. De WAGGGS heeft nog een 8ste pijler:

- Wet & belofte
- Buitenleven
- Persoonlijke progressie / ontwikkeling
- Werken met subgroepen
- [O](#)ndersteuning door volwassenen
- Symbolisch raamwerk
- Leren door te doen
- Dienst in de gemeenschap

Materiaal

Stiften of pennen en papier

Speluitleg

De 8 pijlers worden in rebus getekend in groepjes (afhankelijk van aantal mensen). Dan gaan we bij elk van de rebussen langs om te raden wat er staat.

Wanneer we geraden hebben wat er staat, benoemen we wat hier bij hoort.

Scoutingmethode	Wet & belofte	De wet & belofte staan voor onze Scoutingwaarden en geven aan dat je je als scout wilt inzetten om je hiernaar te gedragen.
	Buitenleven	Natuur als spelterrein en met een opvoedende waarde ('overleven' in de natuur, je verbinden met de natuur)
	Persoonlijke progressie / ontwikkeling	Insignes, badges en awards, jeugdleden steeds meer zelf actief bij hun ontwikkeling
	Werken in subgroepen	Nesten , gidsen en helpers, ploegen, (assistent) ploegleiders, speltakbestuur en projecten
	O ndersteuning door volwassenen	Toenemende zelfstandigheid jeugdleden, afnemende (bege)leiding rondom programmering van activiteiten en organisatie van de speltak.
	Symbolisch raamwerk	Symbolen, tradities en ceremoniën, het "theater" en verbeelding van Scouting. Speltakthema's dorp Hotsjietonia en de jungle. World Thinking day, het schudden van de linkerhand, openen en sluiten, de Powwow.
	Leren door te doen	Niet alleen theorie, maar de kans krijgen om zelf uit te proberen, te experimenteren en te leren. Vallen en opstaan.
	Dienst in de gemeenschap	Scouts staan midden in de samenleving en dragen daar een steentje aan bij. Denk aan Jantje Beton, Partnership Ghana, 100 Liter Bloed of Heitje voor een karweitje .

8 Spelvisie SCOUTS

Inleiding

Een uitdagend teamspel waarbij je een lijn van de ene kant van het spelbord naar de andere kant moet trekken. Voor elk goed beantwoorde vraag wordt één zeshoekje in de kleur van jouw team gekleurd. Beantwoord je de vraag verkeerd, krijgt het andere team de kans om de lijn van jouw team te blokkeren.

De vragen in het spel hebben allemaal betrekking op de spelvisie SCOUTS. Een mooie gelegenheid om je kennis te testen, maar je zult er zeker iets nieuws bijleren!

Materiaal

Speelbord (zie volgende bladzijde)

Vragen (zie onder)

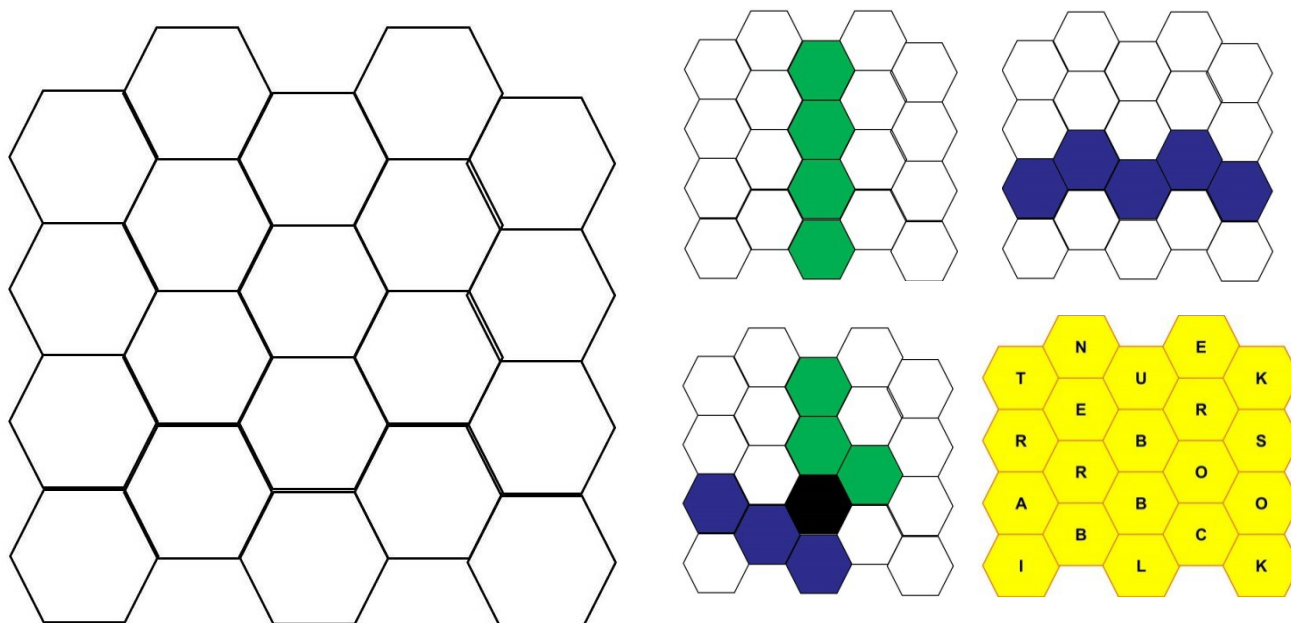
Speluitleg

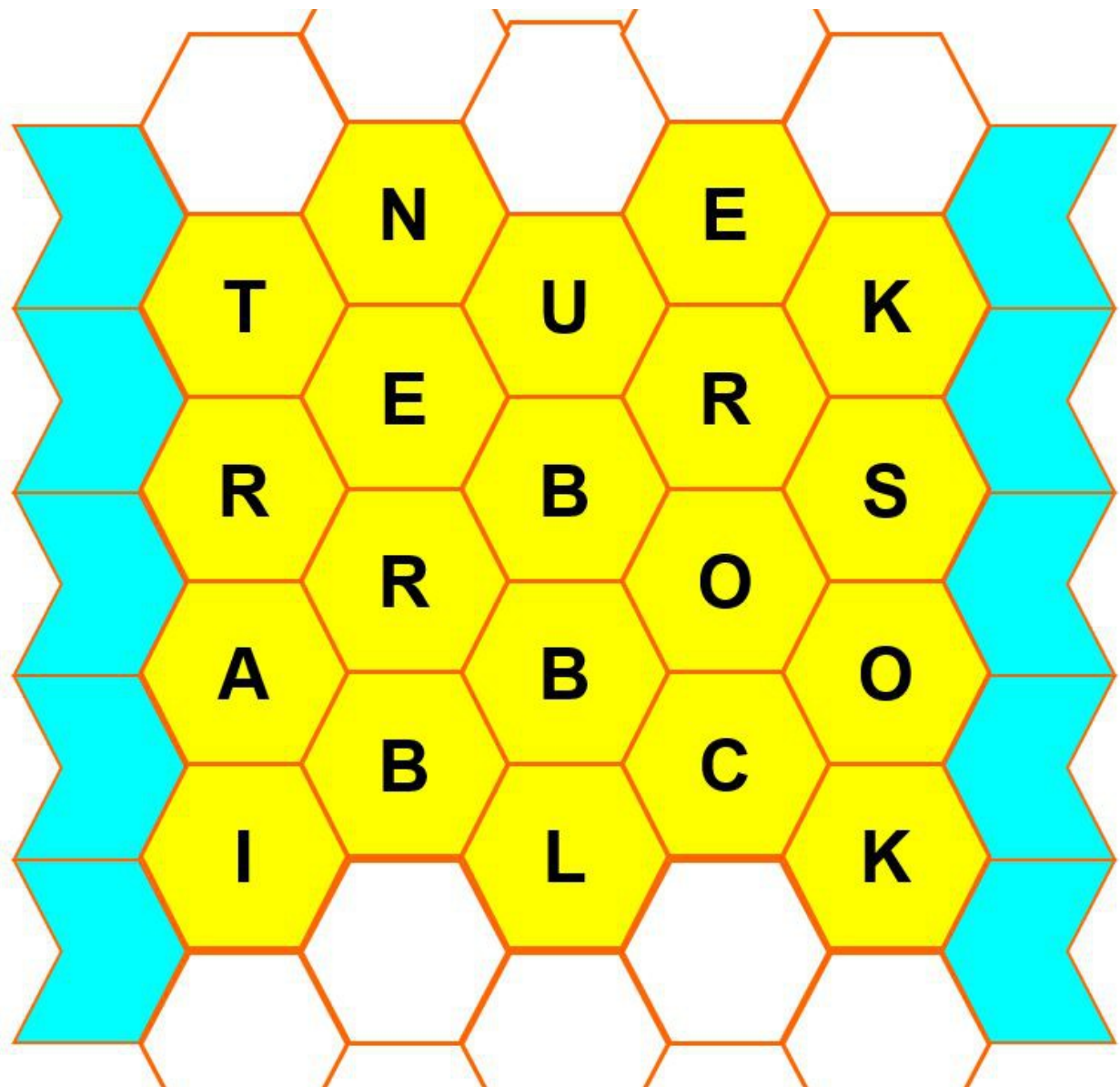
Het spel wordt gespeeld op een veld met 20 zeshoekjes (4 rijen van 5 blokjes). In elk blokje staat een letter. Die letter is de eerste letter op het antwoord van een vraag. De vragen hebben allemaal betrekking op de spelvisie SCOUTS.

De groep wordt verdeeld in twee teams. Het ene team (groen) speelt verticaal, het andere team (blauw) speelt horizontaal. Na een toss begint het eerste team te spelen. Ze kunnen een willekeurig zeshoekje kiezen. Beantwoorden ze de vraag goed, kleurt het zeshoekje in hun kleur. Wordt de vraag fout beantwoord dan krijgt het andere team de kans om de vraag te beantwoorden. Beantwoorden zij de vraag goed, verandert de kleur van het vakje in hun kleur. Wanneer zij echter de vraag ook fout beantwoorden kleurt het vakje zwart en geldt dan als een blokkade voor beide lijnen. De teams spelen om de beurt, met andere woorden: bij de eerste vraag start team 1, bij de tweede team 2 en bij de derde weer team 1, etc.

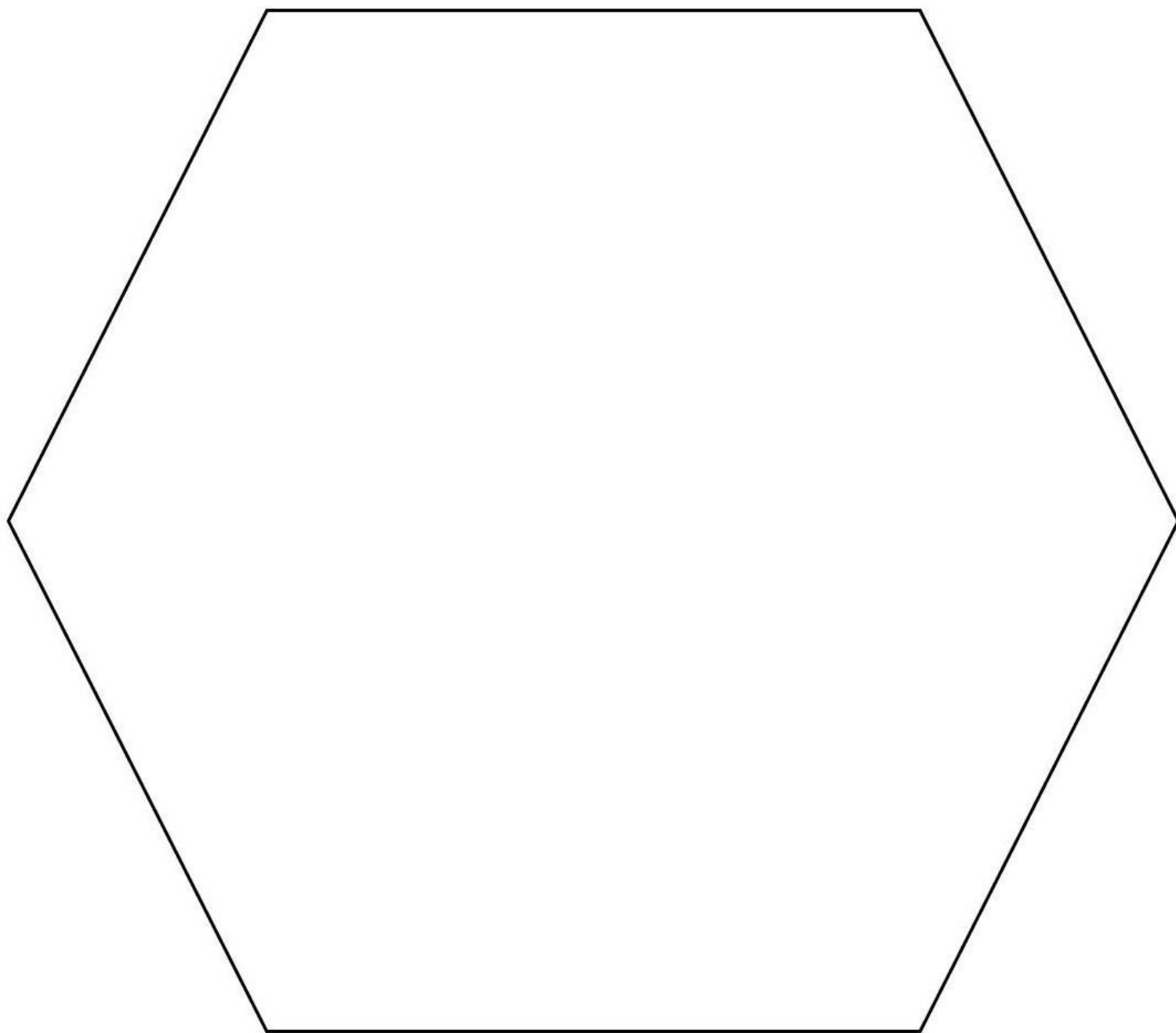
Het team dat als eerste een lijn heeft gemaakt, wint!

Het spelbord





Sjabloon voor het zeshoekje van het spelbord.



De vragen:

Vragen voor blokkenspel (de nummering geeft **niet** de volgorde aan waarin de vragen gesteld moeten worden.) De antwoorden staan verderop in deze handleiding. Het beste is om elke vraag op een apart kaartje te printen (of te schrijven) en deze op alfabet te leggen. Op die manier hou je de variatie er in.

ALGEMEEN/SCOUTINGMETHODE

1. Aan de spelvisie SCOUTS ligt de Scoutingmethode ten grondslag. Welke **V** maakt daar onderdeel van uit en is afnemend?
2. Deze **S** is onderdeel van de wortels, de Scoutingmethode, van de spelvisie SCOUTS

SAMEN

3. Deze **V** in "SAMEN" is wat een scout graag met mensen wil doen
4. Bij deze **P** in "SAMEN" zoekt een scout hulp om een project te kunnen realiseren
5. Met deze **O** in "SAMEN" proberen we altijd een goede relatie op te bouwen
6. Bij deze **D** in "SAMEN" staan we passief of actief jaarlijks even stil om anderen te gedenken
7. Deze **J** in "SAMEN" is iets wat we doen op het land, over de radio en via de digitale snelweg
8. Deze **B** in "SAMEN" wordt door Nickelodeon en Jantje Beton gewoonlijk in juni georganiseerd. Scouts kunnen hier hun specialiteiten laten zien

CODE

9. Deze **P** in "CODE" kenmerkt het einde van je jeugdlidmaatschap
10. Deze **I** vind je voornamelijk terug in "CODE"
11. Deze **J** uit "CODE" wordt gesproken door de welpen
12. Deze **W** uit "CODE" is de eerste letter van twee woorden die we gekozen hebben ons eigen te maken en uit te dragen
13. Deze **R** uit "CODE" is wat een scout heeft voor de uiteenlopende manieren van anderen.

OUTDOOR

14. Door deze **H** in "OUTDOOR" steeds langer te doen verlegt een scout op een gezonde manier zijn grenzen
15. Deze **Z** in "OUTDOOR" wordt door het spelen in de natuur versterkt, naast het leren omgaan met risico's
16. Deze **F** in "OUTDOOR" wordt door het spelen in de natuur gestimuleerd
17. Deze **B** in "OUTDOOR" wordt door Nickelodeon en Jantje Beton gewoonlijk in juni georganiseerd. Scouts doen dit echter elke week
18. Deze **L** in "OUTDOOR" is wat een scout krijgt door het spelen in de natuur

UITDAGING

19. Deze **S** in "UITDAGING" staat voor de wijze waarop jeugdleden binnen Scouting niet-formeel leren.
20. Deze **O** in "UITDAGING" doen we al vanaf de bever-leeftijd en helpt ons te ontwikkelen.
21. Deze **T** in "UITDAGING" is geen uitgangspunt in de Scouting Academy
22. Deze **U** in "UITDAGING" zoeken we om onszelf te ontwikkelen
23. Deze **A** in "UITDAGING" ervaren scouts elke keer als ze zijn overgevlogen

TEAM

24. Door te werken met deze **P** in "TEAM" leren scouts met elkaar samenwerken
25. Door het werken met een ploegensysteem leren de scouts deze **L** uit "TEAM" te ontwikkelen
26. Deze **K** uit "TEAM" is waar de bevers leren dat je er voor elkaar bent en leren dat ze samen meer bereiken dan alleen.
27. Deze **S** uit "TEAM" is een belangrijk element in ploegen
28. Door deze **D** uit "TEAM" vergroot je kennis en kwaliteit binnen de gehele ploeg
29. Deze **V** uit "TEAM" is onmisbaar in een goede ploeg



SPEL

30. Deze **P** in “SPEL” is iets wat een scout naar loop van tijd heel goed zou moeten kunnen
31. Deze **T** in “SPEL” zijn voor de jongere speltakken fantasievol en prikkelend. Voor de oudere speltakken is het naast prikkelend ook informatief
32. Deze **A** in “SPEL” zorgen voor variatie in het programma
33. Deze **V** uit “SPEL” is een van de belangrijke aspecten van het scoutingspel
34. Deze **B** in “SPEL” zorgt ervoor dat iedereen mee doet.

Antwoorden op de vragen:

1. Volwassen ondersteuning
2. Symbolisch raamwerk
3. Verbinden
4. Partner
5. Overheid
6. Dodenherdenking
7. Jamboree
8. Buitenspeeldag/ Buiten spelen
9. Partenza
10. Identiteit
11. Jungletaal
12. Waarden en normen
13. Respect
14. Hikes lopen
15. Zelfvertrouwen
16. Fantasie
17. Buitenspeeldag/Buiten spelen
18. Lichaamsbeweging
19. Spelen
20. Ontdekken
21. Theorie
22. Uitdaging
23. Afnemende begeleiding
24. Ploegen
25. Leiderschap
26. Kolonie
27. Samenwerken
28. Delen
29. Vertrouwen
30. Plannen en organiseren
31. Thema
32. Activiteitengebieden
33. Vindingrijkheid, de andere zijn avontuur en creativiteit
34. Betrokkenheid

9 Subgroepen

Inleiding

De manier waarop kinderen zich van nature organiseren, is het uitgangspunt om de speltak te organiseren.

Bevers

Het spelen in teamverband is voor deze leeftijdsgroep nog lastig, want deze kinderen spelen meer naar elkaar dan met elkaar. Hun sociale ontwikkeling stelt hen nog niet in staat om als een (sub)groep te functioneren. Vaardigheden die betrekking hebben op het in de ander verplaatsen en met meerdere kinderen tegelijk omgaan, zijn nog niet ontwikkeld. Voor deze leeftijdsgroep is de gehele speltak de eenheid waarin gespeeld wordt, zonder gebruik te maken van (vaste) subgroepen.

Welpen

De gehele speltak (maximaal 24 kinderen) is de eenheid waarin de kinderen het Scoutingspel spelen. Om praktische/organisatorische redenen wordt de groep ook wel in subgroepen opgedeeld. De subgroepen hebben een beperkt aantal taken en zijn vooral pragmatisch van aard (bijvoorbeeld de corveedienst).

Scouts

Het ploegensysteem is de manier waarop kinderen in deze leeftijd georganiseerd zijn, vanuit een inhoudelijk aspect. Het gaat hierbij om een vriendengroep waarbinnen het Scoutingspel gespeeld wordt. Een ploeg bestaat uit ongeveer 5 tot 7 jeugdleden. Voor het overdragen van kennis en leiderschap zijn verticale ploegen het meest voorkomend.

Explorers

De gehele afdeling is de eenheid bij deze leeftijdsgroep. Een afdeling bestaat uit 6 – 16 jeugdleden, een aantal dat voor deze leeftijdsgroep te overzien is. Ze kiezen zelf een voorzitter, penningmeester en secretaris. Daarnaast wordt op een projectmatige manier in subgroepen samengewerkt, bijvoorbeeld voor het organiseren van het zomerkamp.

Roverscouts

Ook deze leeftijdsgroep heeft de gehele speltak als eenheid. Op projectmatige manier wordt er samengewerkt in subgroepen.

Materiaal

Vel per speltak (zie verderop)

Tekstballon per speltak (zie verderop):

Speluitleg

Alle leden liggen op de grond in de ruimte. Dus 2 bevers, 2 welpen, 2 scouts, 2 explorers & 2 roverscouts.

1 De juiste tekstballonnen

Er ligt voor iedere speltak een tekstballon welke bij één speltak hoort. Het is de bedoeling dat de deelnemers de tekstballonnen bij de juiste leden leggen.

2 Controle over de plaats van de ballonnen

Liggen de juiste ballonnen bij de juiste leden? Welke goed liggen, blijven liggen. Welke fout zijn worden weggehaald bij de leden om te kijken of de deelnemers de fouten weten te herstellen.

3 Discussie over de ballonnen

Vragen welke gesteld kunnen worden zijn:

- Wat zijn de taken welke je een gids geeft bij de welpen?
- Wat verwacht je van een voorzitter van een explorerafdeling?
- Waarom werken we bij bevers niet al met subgroepen?

4

Het resultaat van de discussie is dat de deelnemers bewust worden van het gebruik van het werken met subgroepen, op welk niveau en in welke mate. Zo nodig de theorie uit de inleiding als samenvattende afsluiting gebruiken.



Het spelen in teamverband is voor deze leeftijdsgroep nog lastig, want deze kinderen spelen meer naast elkaar dan met elkaar.

Vaardigheden die betrekking hebben op het in de ander verplaatsen en met meerdere kinderen tegelijk omgaan, zijn nog niet ontwikkeld.

hen nog niet in staat om als een (sub)groep te functioneren

Voor deze leeftijdsgroep is de gehele speltak de eenheid waarin gespeeld wordt, zonder gebruik te maken van (vaste) subgroepen.

De gehele speltak (maximaal 24 kinderen) is de eenheid waarin de kinderen het Scoutingspel spelen hen nog niet in staat om als een (sub)groep te functioneren.



**Om praktische /
organisatorische redenen
wordt de groep ook wel in
subgroepen opgedeeld.**

**De subgroepen hebben een
beperkt aantal taken en zijn
vooral pragmatisch van aard
(bijvoorbeeld de corveedienst).**

**Het ploegensysteem is de
manier waarop kinderen in deze
leeftijd georganiseerd zijn,
vanuit een inhoudelijk aspect.**



Het gaat hierbij om een vriendengroep waarbinnen het Scoutingspel gespeeld wordt.

Een subgroep bestaat uit ongeveer 5 tot 7 jeugdleden.

De gehele afdeling is de eenheid bij deze leeftijdsgroep. Een speltak bestaat uit 6 – 16 leden, een aantal dat voor deze leeftijdsgroep te overzien is.

Daarnaast wordt op een projectmatige manier in subgroepen samengewerkt, bijvoorbeeld voor het organiseren van het zomerkamp.



Op projectmatige manier wordt er samengewerkt in subgroepen.

Deze leeftijdsgroep heeft de gehele speltak als eenheid.

Voor het overdragen van kennis en leiderschap zijn verticale ploegen het meest voorkomend.

Ze kiezen zelf een voorzitter, penningmeester en secretaris.











10. Thema (Ren je rot)

Inleiding

Thema is een belangrijk onderdeel van Scouting. Deze werkvorm geeft een korte introductie van werken met thema bij de verschillende speltakken.

Materiaal

Genoeg krijt/lint om de hokken te maken

Veel leuke vragen

Speluitleg

Verdeel de leden in een aantal groepen. Zorg dat ze achter een lijn staan vanwaar telkens 1 van elke groep moet vertrekken. Op de grond worden wat verder van die lijn drie grote vierkanten getekend. In de eerste schrijf je een grote A, in de tweede een B en in de derde een C.

De (bege)leiding stelt een vraag met meerkeuzevragen: a, b of c. Dan moeten ze zo snel mogelijk in het juiste vak gaan staan. Diegenen die verkeerd antwoorden, krijgen (uiteraard) geen punten.

Diegenen die wel in het juiste vak zijn gaan staan krijgen 1 punt. Het groepje van de persoon die er het eerste in stond, krijgt een punt extra. Je moet dus niet alleen juist antwoorden, maar ook nog snel zijn.

Rekening houdende met roulatie tussen en introductie/uitlegtijd bij de activiteiten zijn ongeveer 15 vragen voldoende. Door twee sets vragen te hebben voorkomen we dat de ene groep de andere hoort. Er zijn 5 speltakken dus 2*3 vragen per speltak zijn afdoende. Voorbeeldvragen:

Bevers

- Bas Bos woont samen met **A: Rebbel** B: Sterre C: Noa
- Wie vindt geen dingen uit A: Stanley **B: Keet** C: Professor Plof
- Rozemarijn voorkeursactiviteitengebied is A: Sport en spel B: Buitenleven **C: Veilig & gezond**

Welpen

- Wie kan niet goed opletten? **A: Rikki tikki tavi** B: Oe C: Hathi
- Wie is geen scouting-welpenthemafiguur A: Shanti **B: King Louis** C: Akela
- Hoe heet de junglerivier? A: Wasabi B: Rotsmeer **C: Waingoenga**

Scouts

- Een themaproject duurt? A: een opkomst B: een activiteit **C: meerdere weken**
- Een thema is het best als? A: goed voorbereid is **B: aansluit op belevingswereld** C: leuk aangekleed is
- Welke activiteit kun je het makkelijkst omzetten in thema? A: insignewerk B: pionieren **C: weekendkamp**

Explorers

- Een rode-draad-thema gebruik je voor? **A: samenhang** B: inspiratie C: aankleding
- Is Hunger Games een goed thema voor? A: bevers **B: explorers** C: welpen
- Een themaverhaal begint met het bedenken van A: activiteiten B: materiaal **C: verhaal**

Roversscouts

- Een theaterstuk voor een regioactiviteit opzetten doen de? **A: roverscouts** B: bevers C: welpen
- Bij een achtergrondthema verander je A: je activiteit **B: je gebouw** C: de deelnemerskleding
- Een themaverhaal kan goed tot en met de? A: welpen B: scouts **C: leiding**