

Masterclass Spelkwaliteit

Speciaal voor regio-organisatoren



Scouting

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Draaiboek	8
	Werkvorm 1: Waarom organiseer je een regiospel?	9
	Werkvorm 2: De activiteitengebieden	10
	Werkvorm 3: Motivatiecirkels	11
	Werkvorm 4: Thematisch programmeren	13
	Werkvorm 5: Jeugdparticipatie	16
	Werkvorm 6: Werken in subgroepen	18
3	Bijlagen	20

1 Inleiding

Kwalitatief goed Scoutingspel daagt meiden en jongens uit zich persoonlijk te ontwikkelen. Dát is waar we ons binnen Scouting voor inzetten. Met de vernieuwing van de spelmethode en de introductie van Scouting Academy is er de afgelopen jaren veel veranderd. Vernieuwingen kosten tijd om je eigen te maken. Het ondersteunen in spelkwaliteit maakt kaderleden bewust van de kwaliteit van het spel en hun eigen rol daarbij.

Inmiddels hebben al veel regio's meegedaan met het Spelkwaliteit. Omdat regioactiviteiten een belangrijke rol spelen in de spelmethode en omdat ze een belangrijke voorbeeldfunctie hebben voor groepen, is er specifiek voor regio-organisatoren een masterclass Spelkwaliteit bedacht. De beschrijving van de masterclass vind je in dit document.

Tip:

- Om verdieping te geven raden we aan om deze masterclass te laten geven door een trainer of door een praktijkcoach met trainerservaring welke ervaring hebben opgedaan met spelkwaliteit of ruime kennis hebben van spelvisie en spelaanbod.
- Regio-organisatoren kunnen met vragen over spel terecht bij spelspecialisten@scouting.nl.
- Trainers en praktijkcoaches kunnen met vragen terecht bij scoutingacademy@scouting.nl.

Veel plezier namens Spel en Scouting Academy!

1.1 Uitleg: 'Why' van Scouting en Scouting Academy

In het [filmpje van de golden circle](#) van Simon Sinek wordt uitgelegd dat het belangrijk is dat je het doel van je organisatie weet en daarmee anderen kan enthousiasmeren en motiveren om jouw product te kopen. In ons geval is dat weten wat het doel van Scouting is en hoe je ouders en meiden en jongens kan motiveren om lid te worden van Scouting. Het product is het Scoutingprogramma.

Wat is nu de WHY, HOW en WHAT van Scouting?

WHY: Scouting levert een bijdrage aan de persoonlijke ontwikkeling van meiden en jongens door middel van het aanbieden van uitdagende activiteiten.

HOW: door de spelvisie en spelmethode

De spelvisie = S.C.O.U.T.S. **S**amen **C**ode **O**utdoor **U**itdaging **T**eam **S**pel

De spelmethode is de manier waarop we de spelvisie uitvoeren en vormgeven. Dit doen we met behulp van de doorlopende leerlijn en de activiteitengebieden.

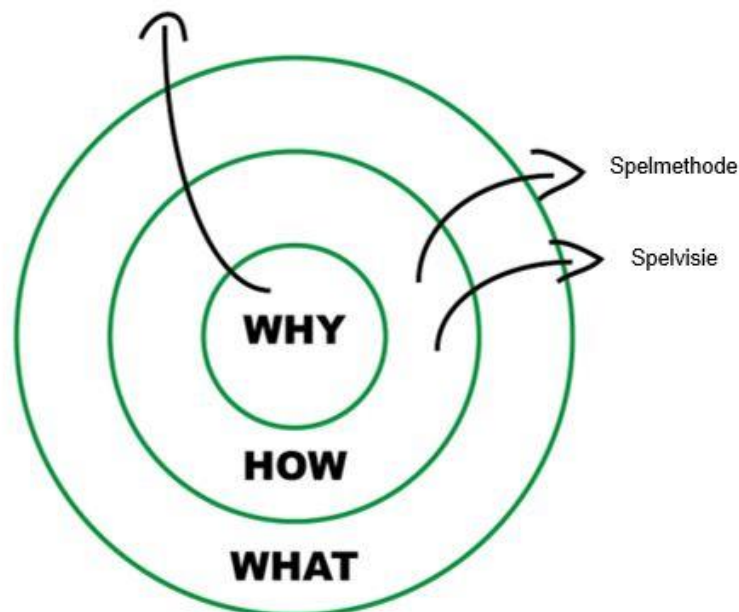
Doorlopende leerlijn bestaat uit:

- Progressiesysteem
- Leefwereld
- Jeugdparticipatie
- Progressiematrix
- Subgroepen
- Wet en belofte
- Toenemende zelfstandigheid/ afnemende begeleiding

De acht activiteitengebieden zijn:

- Expressie
- Identiteit
- Buitenleven
- Samenleving
- Internationaal
- Sport en Spel
- Veilig en gezond
- Uitdagende scoutingtechnieken

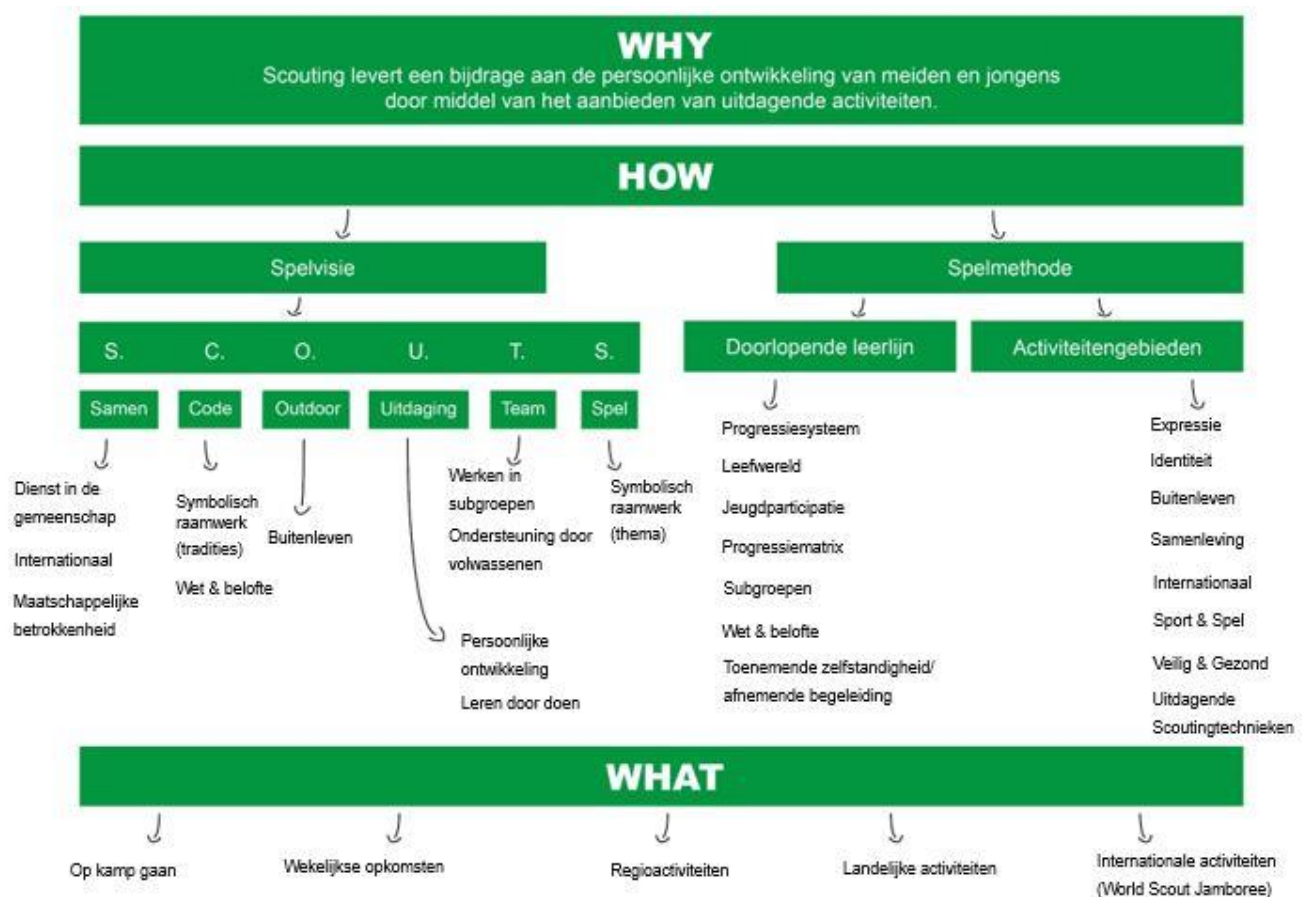
Scouting levert een bijdrage aan de persoonlijke ontwikkeling van meiden en jongens door middel van het aanbieden van uitdagende activiteiten.



Het laatste onderdeel van de golden circle is WHAT:

WHAT: Wat doen we dan om de spelvisie en spelmethode uit te voeren? We hebben het Scoutingprogramma: we gaan op kamp, er zijn wekelijks opkomsten, we doen regioactiviteiten, landelijke activiteiten en we gaan naar de Wereld Jamboree.

Het gehele plaatje compleet:



1.2 Uitleg: Doel project Spelkwaliteit

Met de introductie een aantal jaren geleden van de nieuwe spelmethode en Scouting Academy is er voor groepen en regio's het één en ander veranderd. Zo zijn de functies van praktijkbegeleider en praktijkcoach er bij gekomen en is een nieuw spelaanbod met een doorlopende leerlijn geïntroduceerd. Om groepen te ondersteunen in het werken met de nieuwe spelmethode is het project Spelkwaliteit ontwikkeld. Inmiddels hebben al veel regio's aan het project Spelkwaliteit deelgenomen. Het doel van dit project is praktijkbegeleiders te helpen met leidinggevend in gesprek te gaan over:

- de kwaliteit van het Scoutingprogramma in hun speltak
- de mogelijkheden dit te verbeteren en wat ze hiervoor nodig hebben en
- wat dit (o.a.) betekent voor de ontwikkelingswensen voor zichzelf en het team

1.3 Uitleg: Wat is spelkwaliteit?

Spelkwaliteit is het totaal van de spelvisie en de spelmethode en hoe deze in de regio op dit moment gebruikt wordt. De kwaliteit is top als je de spelvisie en alle elementen van de spelmethode gebruikt in de regioactiviteiten.

Oefening: vraag eerst aan de deelnemers wat zij nu van de spelkwaliteit vinden. Laat ze dit doen door bijvoorbeeld in de ruimte te gaan staan (ruimte zonder tafels ertussen). Maak een denkbeeldige lijn met aan de ene kant het cijfer 0 en aan de andere kant het cijfer 10.

Vraag nu de deelnemers om op de lijn te gaan staan op het cijfer dat zij nu zouden geven als het gaat om de spelkwaliteit in de groep. Laat ze hun keuze kort toelichten.

De kwaliteit van regioactiviteiten kan erg divers zijn, dat zagen we net ook op de lijn. Zelfs binnen een regio kan er in activiteiten al verschil in kwaliteit van het programma zitten.

Het is belangrijk dat iedereen binnen de regio en de groepen bewust is van het belang van spelkwaliteit en zijn/ haar rol en verantwoordelijkheid daarin. Je hebt namelijk alle onderdelen nodig om spelkwaliteit naar een hoger plan te tillen. Belangrijk hierin is dus ook de kwaliteit van de regioactiviteiten.

1.4 Uitleg: Alle elementen van spelkwaliteit op een rij

Om door de bomen het bos nog te kunnen zien, zetten we alles even op een rij:

- ☐ Spelvisie SCOUTS
- ☐ Scoutingmethode
- ☐ Activiteitsgebieden
- ☐ Doorlopende leerlijn
- ☐ Spelaanbod: de methodische aanpak per speltak. Denk ook aan het thema bij bevers en welpen, het ploegensysteem bij scouts, het afdelingsbestuur bij explorers en bijbehorende hulpmiddelen waarin dit tot uiting komt, zoals boeken, insignes en badges.

1.5 Uitleg: Doel masterclass regio-organisatoren

De regio's spelen een belangrijke rol in het ondersteunen van groepen en praktijkbegeleiders op het gebied van spelkwaliteit. Met workshops, trainingen, meewerken aan het projectspelkwaliteit én met regioactiviteiten. Door regioactiviteiten ervaren scouts dat de (scouting)wereld groter is dan alleen hun Scoutinggroep en dat er meer scouts van hun leeftijd actief zijn met Scouting. Daarnaast hebben regioactiviteiten een voorbeeldfunctie voor het goed toepassen van de scoutingmethode in activiteitenprogramma's. Zo komt bijvoorbeeld, door per leeftijdsgroep het 'eigen' spelaanbod toe te passen en andere activiteiten aan te bieden, het leeftijdseigene en de doorlopende leerlijn goed naar voren. Met deze masterclass krijgen regio-organisatoren inzicht in de kwaliteit van hun eigen regioactiviteiten en hun eigen rol daarin.

Note: in dit document zit niet spiekbriefje spel als werkvorm en dus ook niet de handleiding, als we dat doen, wordt de masterclass erg vol qua tijd en inhoud. Je kunt eventueel verwijzen naar het [filmpje over de Spelvisie](#)

2 Draaiboek

Hieronder vind je het draaiboek voor het dagdeel waarop deze training voor regio-organisatoren gegeven kan worden. Let erop dat er twee werkvormen parallel worden gegeven: één werkvorm is voor bevers & welpen en de andere werkvorm is voor scouts en explorers. De trainingsduur is 2,5 uur in totaal. Als je als spelleider wilt ingaan op intervisie zal je meer tijd moeten uittrekken. Als je werkvorm 4 en 5 kunnen ook op alle speltakken wil toepassen dan kost je dat meer tijd. Kijk voor de werkvormen ook bij de toegevoegde bijlage!

Tijd		
drie kwartier voor aanvang	Vorbereiden. Stoelen klaar zetten, materiaal klaar zetten.	
half uur voor aanvang	Zaal open. Koffie, thee, koekjes staan klaar.	
0.00	Start programma. Uitleg van het programma	
0.10	Werkvorm 1: Waarom organiseer je een regiospel?	
0.35	Werkvorm 2: De activiteitengebieden	
1.00	Werkvorm 3: Motivatiecirkels	
	Bevers / welpen	Scouts / explorers
1.25	Werkvorm 4: Thematisch programmeren Werkvorm 4a: de puzzel Werkvorm 4b1: Waarom kies je voor Hotsjietonia? Werkvorm 4b2: Waarom kies je voor de Jungle?	Werkvorm 5: Jeugdparticipatie Werkvorm 5a: Jeugdparticipatie bij scouts Werkvorm 5b: Jeugdparticipatie bij explorers
1.50	Werkvorm 6: Werken in subgroepen Werkvorm 6a: Welpen werken in nesten Werkvorm 6b: Scouts werken in ploegen	
2.15	Nabespreken/Speeddaten (wat hebben we vanavond geleerd?)	
2.30	Afsluiten	

Leeswijzer

In de teksten worden de termen 'deelnemer', 'spelleider' en 'jeugdleden' gebruikt. Er wordt voor de leesbaarheid steeds verwezen naar deze persoon als 'zijn'. Hier kan in alle gevallen ook 'haar' gelezen worden.

Werkvorm 1: Waarom organiseer je een regiospel?

Inleiding

Elk jaar organiseer je een activiteit voor een bepaalde speltak waaraan alle groepen in jouw regio kunnen deelnemen. In het Huishoudelijk Reglement van Scouting Nederland is geregeld dat in de regio het team Spel onder andere tot taak heeft het coördineren, organiseren en evalueren van activiteiten voor de jeugdleden. Regioactiviteiten geven jeugdleden de kans om kennis te maken met de diversiteit van Scouting door het ontmoeten van andere Scoutinggroepen en het doen van grotere en meer uitdagende activiteiten, dan je in je groep kunt doen. Ook dienen regioactiviteiten als voorbeeldactiviteiten voor het werken met de spelvisie en -methode. Achter deze zin gaat een hele wereld schuil. Met deze werkvorm wordt een tipje van de sluier opgelicht..

Doel van de werkvorm

Deelnemers bewust maken dat regiospelen niet alleen leuk en uitdagend zijn voor jeugdleden, maar dat ze ook als voorbeeld dienen om de spelkwaliteit te bevorderen of verbeteren bij groepen in de regio.

Materiaal

- Associatiekaarten, geadviseerd wordt om hiervoor één van de volgende spellen te gebruiken:
- <http://www.scrumartikelen.nl/Associatiekaarten>
- <https://www.thema.nl/picture-this-702/>
- Flapover vellen, stiften, schilderstape
- Controlelijst steekwoorden, zoals bijvoorbeeld hieronder:

uitdaging	ontmoeting	plezier
zichtbaarheid	verbinding	uitwisseling
Grotere dingen mogelijk maken	Samen meer kunnen bieden	

Uitleg van de werkvorm

Pak een stapel associatiekaarten en verdeel die over 1 of meerdere tafels. Zorg dat ze niet te kort op elkaar liggen. Verder moet je een groot vel papier / flap ophangen of zorgen dat je beschikking hebt over een whiteboard.

Vraag alle deelnemers een kaart uit te kiezen die voor hun idee symbool staat voor de kern van het regiospel. Geef ze hiervoor niet te lang de tijd, hun eerste ingeving is vaak het beste. Uiteraard moeten ze wel de tijd hebben om alle kaarten te bekijken. Wanneer ze een kaart hebben gepakt mogen ze terug gaan zitten.

Nabespreking

Wanneer alle deelnemers weer zitten roep je één deelnemer naar voren om zijn kaart aan de groep te laten zien en te vragen waarom deze kaart symbool staat voor het regiospel. Na zijn uitleg vraag je om het in een paar woorden samen te pakken. Deze schrijf je op de flap of het whiteboard. Hierna ga je zo alle deelnemers langs, waardoor je een mooie lijst met steekwoorden krijgt. Controleer aan de hand van het controlelijstje met steekwoorden of je alle onderwerpen hebt gehad.

Bij steekwoord : Samen meer kunnen bieden” kan de spelleider de nadruk leggen op een groep overstijgend spel. Het is bij een regioactiviteit juist de bedoeling dat je andere/ grotere spelen speelt dan tijdens de opkomst.

Als laatste ga je de steekwoorden samenvatten en groeperen, zodat de verbanden tussen de steekwoorden duidelijk worden.

Werkvorm 2: De activiteitengebieden

Inleiding

Hoe goed kennen de deelnemers de activiteitengebieden? Aan de hand van een kort spel wordt gekeken of deelnemers activiteiten bij de goed activiteitengebieden kunnen plaatsen. De progressiematrix biedt het antwoord.

Doel van de werkvorm

Deelnemers krijgen inzicht in de verschillende activiteitengebieden en in welk activiteitengebied verschillende activiteiten kunnen vallen. Deelnemers worden ervan bewust gemaakt dat ze door het gebruik van de activiteitengebieden een afwisselend programma kunt maken.

Materiaal (zie ook **Bijlage** bij werkvorm 2:).

- 8 activiteitengebieden-basis-kaarten
- 8 controle activiteitengebieden-basis-kaarten (voor spelleider)
- 64 fotokaartjes (8x8)
- [Progressiematrix](#)
- Bij meer dan 16 persoon deel je de groep in tweeën en pak je een tweede set van het spel.

Uitleg van de werkvorm

Het spel bestaat uit 8 spelkaarten, 64 foto's en 8 controle kaarten. Alle foto's worden zichtbaar verspreid op tafel gelegd.

De deelnemers vormen koppels. Elk koppel krijgt een spelkaart.

Op de spelkaart staat het icoon van een activiteitengebied. De koppels zoeken nu de foto's waarvan zij denken dat deze bij het betreffende activiteitengebied horen. Wanneer zij de juiste foto's bij de spelkaart hebben gevonden, krijgen ze een nieuwe spelkaart. Wanneer er onjuiste foto's op de spelkaart liggen, worden deze bij de andere foto's op de tafel teruggelegd. De koppels moeten dan verder zoeken naar de juiste foto's.

Wanneer alle spelkaarten compleet zijn, volgt een (korte) nabespreking. De spelleider legt uit waarom een foto in het verschillende activiteitengebieden kan liggen en dat er dus een overlap kan zijn. De spelleider kan hier de verdieping geven om te bespreken waarom het belangrijk is om meerdere activiteitengebieden (is alle 8 activiteitengebieden mogelijk?) te gebruiken in je regioactiviteit. Hierbij kan de spelleider de progressiematrix om te laten zien dat ook hier de activiteiten per gebied verdeeld zijn.

Werkvorm 3: Motivatiecirkels

Inleiding

Mensen motiveren om iets nieuws te doen of op een andere manier te werk te gaan is niet makkelijk. Om jeugdleden te kunnen motiveren is het belangrijk om te weten hoe motivatie werkt. Dat komt in deze werkvorm naar voren.

Doel van de werkvorm

Het doel van de werkvorm biedt twee inzichten:

- Hoe kinderen het meest optimaal leren.
- De methode van de doorlopende leerlijn en hoe dit past bij de verschillende leeftijdsgroepen als het gaat om ontwikkeling.

Materiaal (zie ook **Bijlage** bij werkvorm 3:).

- Iets om cirkels mee uit te tekenen of uit te zetten (bijvoorbeeld lint, touw, krijt, etc.).
- Maak drie cirkels: de kleinste met 1 meter doorsnee, de grootste met 4 meter doorsnee (zo groot dat iedereen met z'n beide voeten op een cirkel kan staan).
- 3 kokervormige bakken (bijvoorbeeld emmers of dozen ter grootte van een emmer) A, B en C gelabeld.
- Tennis-, plastic- of pingpongballen.
- Iets om de ballen mee te markeren (post-its, stiften).
- Emotiekaarten.

Uitleg van de werkvorm

Het doel in het eerste deel van het spel is om zoveel mogelijk antwoorden goed te hebben en daarmee emotiekaartjes te 'winnen', degene met de meeste kaartjes heeft gewonnen. Het doel van het tweede deel van spel is om zoveel mogelijk emotiekaartjes op de juiste cirkel (leerzone) te leggen.

Deel 1 van het spel:

De deelnemers gaan in een cirkel staan (op een al uitgetekend 'veld' op de vloer met drie cirkels voor de leerzones).

1. De spelleider stelt 3 x 2 vragen over de doorlopende leerlijn: 2 heel gemakkelijke, 2 uitdagende en 2 onmogelijke vragen. Er zijn telkens drie antwoordmogelijkheden: A, B en C. Drie kokervormige bakken in het midden van de cirkel zijn ook A, B en C gelabeld. Bij de eerste twee vragen staan de deelnemers in de eerste, dichtstbijzijnde cirkel (zie 4.4). Voor de volgende 2 vragen gaan ze één cirkel verder staan, bij de laatste 2 vragen staan ze op de cirkel het verst af van de bakken. De vragen worden beantwoord door de bal in de overeenkomstige bak te gooien na het stellen van de vraag.
2. Per ronde krijgt de deelnemer bij de 1e vraag voor elk goed geplaatste bal een kaartje. Bij de 2e vraag wordt er van iedereen die zijn of haar bal niet in de goede bak heeft zitten een kaartje afgepakt. Het aantal kaartjes kun je variëren per vraag, eventueel oplopend in aantal.
3. Wie heeft na afloop hoeveel kaartjes?

De cirkels staan symbool voor de leerzones: comfortzone, leerzone en paniekzone. In de comfortzone is het (te) makkelijk en wordt er weinig geleerd, in de leerzone zit er uitdaging welke net genoeg is om gemotiveerd te worden om te leren, de paniekzone vraagt teveel en het leren wordt geblokkeerd. Vergelijk het met een beginnende skiër. Als hij begint is de blauwe piste zijn comfortzone en zal de rode piste net leuk zijn om zijn techniek te verbeteren. Zet je hem te snel op de zwarte piste, dan komt hij in de paniekzone. Het is te hoog gegrepen en de persoon blokkeert. Er wordt niets geleerd.

Bij de eerste 2 vragen staan de deelnemers in een dichte cirkel (de kleinste) om de bakken, de comfortzone. Bij de 3e en 4e vraag gaan ze iets verder weg staan. Dit staat symbool voor de rand van de leerzone (de middelste cirkel). Bij de laatste twee vragen staan de deelnemers aan de rand van de paniekzone (de grootste cirkel).

Je vindt de vragen in de bijlagen.

Doe de nabespreking: hoe voelde het op elke cirkel om de bal in de emmer te gooien. Leg de werking van de leerzones uit (hierboven beschreven).

Deel 2 van het spel:

De spelleider legt de drie namen van de leerzones op de juiste plek in de cirkel. De deelnemers hebben met de quiz verschillende emotiekaartjes verdiend met daarop termen die de gevoelens of prestaties van jeugdleden binnen deze cirkel verwoorden. De emotiekaartjes die tijdens de laatste vragenrondes zijn afgenomen, deelt de spelleider weer uit aan de deelnemers. De deelnemers krijgen de opdracht deze op de juiste leerzone neer te leggen. Als alle kaartjes op een cirkel leggen, bespreekt de spelleider de kaartjes per cirkel na. De spelleider vraagt aan de deelnemers om hun keuze te motiveren en aan de anderen om op deze keuze te reageren. Het kan dus zijn dat een emotiekaart in 2 of 3 zones past met een juiste motivatie en zelfs in de tussengebieden.

Nabespreking

Elk(e) kind of jongere heeft een veilige omgeving nodig om te leren, maar daarnaast ook 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 kinderen en jongeren gedaan om te leren of te veranderen (zij leven in een comfortzone). Willen kinderen of jongeren tot leren komen, dan moet er sprake zijn van een omgeving die spanning oproept, die uitdaagt, en waarover nog niet alles bekend is (regels, afspraken, hoe werkt het) en waarin kinderen en jongeren nog niet alles kunnen (competenties), maar die wel veilig is (de leerzone). Zowel in de paniekzone als in de comfortzone, kunnen kinderen en jongeren niet tot leren komen.

Met de doorlopende leerlijn zorgen we telkens voor een gepaste uitdaging om van te leren en vooral plezier van te hebben. 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. Subgroepen zijn ook een middel om elkaar in de leerzone te ondersteunen. Het ondersteunen biedt weer een nieuwe uitdaging voor de oudere subgroepleden, voor wie de leerzone van de jongere subgroepleden inmiddels een comfortzone is geworden. Juist bij een regioactiviteit is het van belang dat je voor oudere jeugdleden binnen de speltak dus meer uitdaging biedt om ze in de leerzone te krijgen. Als je de oudere jeugdleden hetzelfde aanbiedt als de jongere jeugdleden blijven deze jeugdleden binnen hun comfort-zone. Andersom geldt natuurlijk ook, als je de jongere jeugdleden te moeilijke activiteiten aanbiedt dan kunnen ze afhaken.

Werkvorm 4: Thematisch programmeren

Deze werkvorm bestaat uit twee delen, waarvan de eerste voor bevers én welpen en daarna een aparte werk voor bevers en een aparte werkvorm voor welpen. Deze werkvorm is bedoeld voor regio-organisatoren bevers en welpen. Kennis van deze speltakken is wenselijk.

Inleiding

Bevers en welpen spelen in een thema. De drie werkvormen die hier uitgeschreven zijn hebben allen gemeen dat zij gaan over het hoe en waarom van het werken met thema's bij jeugdleden.

Doel van de 3 werkvormen

Deelnemers bewust maken van het doel van spelen in een thema en de reden waarom Hotsjietonia en de Jungle hier geschikt voor zijn (beeldend leren, structuur, fantasieprikkels (motivatie)).

Overzicht van de materialen behorende bij de 3 werkvormen (zie ook **Bijlagen** bij werkvorm 4a).

Werkvorm 4a:

- 2 Rijen met woorden
- Knip de puzzel in de bijlage in stukjes en doe deze in een enveloppen

Werkvorm 4b1

- 2 flipovers met de achterzijde tegen elkaar
- Kaartjes Fleur Kleur en Keet Kleur

Werkvorm 4b2

- Kaartjes Shanti en Mowgli

Werkvorm 4a: de puzzel

De spelleider vraagt de deelnemers om alle papier en pennen weg te stoppen. Vervolgens leest de spelleider de twee rijen met woorden voor. Je kunt dit voorlezen één keer herhalen. De deelnemers moeten de woorden onthouden en mogen niets opschrijven.

Let op dat rij 1 en puzzel 1 bij elkaar blijven!

Woorden bever-plaatjes	Woorden figuren
vraagteken	komma
lamp	kamerplant
stereo-installatie	afstandsbediening
kortsluiting	overstroming
sjaal	handschoen
pompoen	asperge
herfst	winter
roodborstje	spreeuw
theepot	glas
taart	koekje
rookwolk	gifgas
uil	arend
gras	struweel
luchtbed	kussen
vlinder	sprinkhaan
grote teen	elleboog

De spelleider deelt de puzzels uit. Deze zitten als losgeknipte stukjes in een enveloppe.

De spelleider geeft de volgende opdracht:

- maak de puzzel in stilte, dus niet communiceren met elkaar.

Als de deelnemers klaar zijn haalt één deelnemer bij de spelleider pen en papier op voor de vervolgopdracht:

- schrijf zoveel mogelijk woorden op die je daarnet gehoord hebt.

Nabespreking

De spelleider bespreekt aan de hand van onderstaande uitleg het spelverloop en legt de meerwaarde uit van het gebruik van thema's binnen Scouting.

Waarschijnlijk heeft de groep waar de woorden en de puzzel qua inhoud op elkaar leken, de puzzel sneller gelegd dan de andere groep en waarschijnlijk meer woorden goed hebben bij de vervolgopdracht. Dit heeft te maken met het verband/ de samenhang tussen de beide opdrachten. Binnen Scouting Nederland is dit verband/ samenhang vorm gegeven in een thema. Werken in de Hotsjietonia of de Jungle werkt voor kinderen op dezelfde manier: door het thema leggen de kinderen verbanden, er blijft meer hangen en de jeugdleden kunnen gebeurtenissen plaatsen in het thema, waardoor zij sneller snappen wat er gebeurt. Door een thema te gebruiken in je regioactiviteit kunnen jeugdleden zich inleven een meegenomen voelen in de activiteit. De spelleider kan bespreken met de deelnemers hoe de jeugdleden het thema van afgelopen regiospelen hebben ervaren. Tevens bespreken op welke manier je thema kan inzetten tijdens een regioactiviteit. Als regio-organisator heb je een voorbeeldfunctie hoe je thema groots kan inzetten tijdens een spelletjes en groep overstijgend spel.

Werkvorm 4b1: Waarom kies je voor Hotsjietonia?

Deze werkvorm gaat over het spelthema van de bevers

Uitleg van het spel

Er staan twee flapovers met de achterkant tegen elkaar.

De spelleider deelt kaartjes uit met daarop een afbeelding van Fleur Kleur of van Keet Kleur. De "Fleurs" gaan als team tegenover de ene flapover zitten en de "Keets" tegenover de andere. Als er deelnemers zijn voor wie het beverthema niet bekend is, zorg dan dat zij zo gelijkwaardig mogelijk over de teams worden verdeeld.

Er zijn vier speelrondes. Iedere ronde worden één Keet en één Fleur naar voren geroepen als tekenaar, ze moeten beiden bekend zijn met het thema Hotsjietonia. Ze krijgen een briefje waarop voor hen beiden hetzelfde staat geschreven: de naam van een spelfiguur of een locatie in Hotsjietonia. Zonder te spreken, gebaren of cijfers en letters te gebruiken, moeten de tekenaars dit woord uittekenen. Ze krijgen hiervoor maximaal 1 minuut. Hun teamgenoten moeten zo snel mogelijk raden, binnen die minuut, wat er wordt getekend. Het aantal seconden dat overblijft van de minuut is het aantal punten dat een team verdient.

Nabespreking

De volgende aandachtspunten kan de spelleider gebruiken bij de nabespreking:

- Wie wist voor de uitleg al wat we gingen doen? De plaatjes van Fleur en Keet gaven het misschien al wel wat weg in combinatie met de flapovers?
- Wat hebben de tekenaars telkens als eerste getekend? Grote kans dat dit voor de tekenaars ongeveer hetzelfde was. Namelijk de eenvoudige, uit het dagelijks leven herkenbare, fysieke eigenschappen van de spelfiguren en woningen, die verbonden kunnen worden aan de interesses en vaardigheden van de spelfiguren Keet Kleur en Fleur Kleur en de activiteitsgebieden.
- Hadden de teamgenoten het net zo snel geraden als ze niet "met Keet en Fleur in Hotsjietonia zaten"?
Doordat de tekenaars even de rol van Fleur en Keet hadden, voelden ze zich misschien ook wel een beetje meer de creatieveling en tekenartiest? Lukte het om niet te praten? En hoe was het voor degenen die moesten raden om Fleur en Keet voor zich te hebben staan, leek het even alsof zij ook echt een Kees of Fleur waren?

Vanuit landelijk team spel worden organisatoren hierin ondersteund door het bieden van inspiratie en voorbeelden voor regioactiviteiten door middel van o.a. de regiospelplannen en de trainingen voor regio-organisatoren.

Achtergronden bij Hotsjietonia

Het Hotsjietonia thema heeft veel aspecten in zich die een stukje duidelijkheid, veilige voorspelbaarheid en toch prikkelende fantasie biedt. Dat past goed bij de leefwereld van bevers, die nog vooral in hun directe, huiselijke omgeving ligt. Hotsjietonia is een perfecte plek om de bevers kennis te laten maken met de activiteitsgebieden waar ze binnen een doorlopende leerlijn de rest van hun scoutingtijd mee zullen werken. Het helpen of leren van een karikatuurachtig spelfiguur in een kleurrijke woning prikkelt enerzijds de fantasie, motivatie en nieuwsgierigheid, terwijl anderzijds de herkenbaarheid ervoor zorgt dat de bevers (onbewust) doorhebben wat voor soort activiteit ze te wachten staat en wat voor vaardigheden en valkuilen naar voren gaan komen. Zo kunnen zij hun aandacht volledig richten op het vele dat wél nieuw is.

Tijdens een bever-doe-dag vormt Hotsjietonia een vertrouwde omgeving op een dag vol nieuwe uitdagingen en vreemde mensen. Hoe verbindend is het trouwens dat al die bevers die elkaar niet kennen in datzelfde Hotsjietonia spelen?

Werkvorm 4b2: Waarom kies je voor de Jungle?

Deze werkvorm gaat over het spelthema van de welpen.

Uitleg van het spel:

De spelleider deelt kaartjes uit met daarop een afbeelding van Mowgli of van Shanti. De helft van de deelnemers wordt zo Mowgli, de andere helft Shanti. De deelnemers vormen duo's van een Shanti en een Mowgli en gaan vervolgens in een kring staan, de duo's bij naast elkaar.

In het midden van de kring ligt een knuffel van een dier uit de welpenjungle (bij voorkeur een wolf en bij voorkeur geen slang). Raksha (of het bij de knuffel passende junglefiguur) hoorde Mowgli en Shanti ruzie maken over waar ze wel en niet goed in zijn. Ze houdt niet van ruzie en kent Mowgli en Shanti natuurlijk als geen ander. Zij is echter benieuwd of zij zichzelf net zo goed kennen?

De spelleider heeft een stapel kaartjes met daarop eigenschappen van Mowgli, Shanti, of allebei. Hij leest één voor één de kaartjes voor. Als deelnemers een eigenschap horen die bij hun karakter (Mowgli of Shanti) past, rennen ze zo snel mogelijk naar de knuffel om hiermee naar hun plek in de kring terug te keren. Degene die dat lukt, krijgt het kaartje, mits het karakter klopt. Welk duo weet zo de meeste kaartjes te verdienen? Misschien heeft de één of de ander meer herkend, maar ieder heeft zijn eigen karakter en dingen waar hij of zij goed of minder goed in is. Daarin zijn we verschillend, maar ook hetzelfde...

Nabespreking

Herkennen de deelnemers de eigenschappen van Mowgli en Shanti terug in de welpen? Grote kans dat dit zo is. Er zullen ook wat, voornamelijk avontuurlijke eigenschappen bij zijn die welpen vooral graag willen hebben, die ze enthousiast maken.

Wat maakt de jungle zo'n geschikte plek om Mowgli en Shanti hun avonturen te laten beleven en deze eigenschappen naar boven te halen? Wie wist voor de uitleg al wat we gingen doen? Wat doet het spel spelen met de karakters en de knuffels?

Mowgli en Shanti zijn figuren waar de welpen zich mee kunnen en willen identificeren. Daarom zijn het ook geen themafiguren tijdens de jungledag: ze staan symbool voor de welpen zelf. Hetzelfde geldt voor Stuitert bij de bevers. Mowgli is thuis in de jungle, Shanti staat al met één voet in de "grote kinderen wereld". De jungle haalt als avontuurlijke, vrije plek (maar met duidelijk wetten van de jungle) bij beiden de enthousiasmerende eigenschappen naar boven. De junglefiguren die Mowgli en Shanti meenemen op avontuur, zijn nu geen mensen meer met uit het dagelijks leven herkenbare aankleding, maar sprekende dieren met wel hun eigen, duidelijke karaktertrekken, vaardigheden en valkuilen. De jungle is een spannende, natuurlijke plek die prima bij Scouting en de leefwereld van 7 tot 11-jarigen past. Het is een mooie stap voorbij het veilige dorp Hotsjietonia. Tegelijkertijd biedt het nog steeds het stukje prettige herkenbaarheid en verbinding waar we het bij de bevers al over hebben gehad, hierover gaat het ook bij werkvorm 2 voor bevers. Tijdens een jungledag spelen gevoelens van veiligheid en verbinding een extra grote rol.

Vanuit landelijk team spel worden organisatoren hierin ondersteund door het bieden van inspiratie en voorbeelden voor regioactiviteiten door middel van o.a. de regiospelmappen en de trainingen voor regio-organisatoren.

Werkvorm 5: Jeugdparticipatie

Deze werkvorm gaat over jeugdparticipatie en is voor regio-organisatoren scouts en explorers.

Inleiding

Scouting is een vereniging die niet alleen vóór maar ook dóór kinderen en jongeren bestaat. Jeugdleden worden in toenemende mate zelf verantwoordelijk voor het Scoutingprogramma, waarbij ze ondersteund worden door volwassenen. Deze actieve betrokkenheid van kinderen en jongeren wordt ook wel 'jeugdparticipatie' genoemd. Door jeugdleden actief te betrekken bij beslissingen over en bij de vormgeving van hun eigen speltak, leren ze zelf richting te geven aan hun persoonlijke ontwikkeling. Jeugdleden zijn niet van de ene op de andere dag zelf verantwoordelijk voor hun programma. Dit gaat in stapjes, overeenkomstig de participatieladder van socioloog Roger Hart.

Doel van de werkvorm

De deelnemers bewust maken van het belang van jeugdparticipatie bij scouts en explorers en van het feit dat evalueren met jeugdleden een belangrijke meerwaarde is van Scouting.

Materiaal

- 3 grote vellen papier of 3 flaps (scouts)
- 6 vellen A4-papier met de onderwerpen (explorers)
- Genoeg pennen voor alle deelnemers (explorers)

Uitleg van de werkvormen

Werkvorm 5a: Jeugdparticipatie bij scouts

Hieronder staan een aantal vragen gesteld bij 3 onderwerpen waarbij je scouts kan betrekken, jeugdparticipatie.

De speelleiders benoemt de 3 onderwerpen en stelt per onderwerp de diverse vragen.

De speelleider bespreekt de mogelijkheden die er zijn (in de opsomming hieronder worden al enkele suggesties gedaan). De speelleider houdt de suggesties/bespreekpunten bij op drie flappen:

Drie flappen:

1. Voor de activiteit
2. Tijdens de activiteit
3. Na de activiteit

Evalueren met jeugdleden en keuzevrijheid in activiteiten. Hoe kun je de invloed van de scouts op een Regionale Scouting Wedstrijden (RSW) vergroten? Er zijn drie fasen te onderscheiden bij de organisatie van de RSW:

1. Voorbereiding: op welke manieren kun je scouts betrekken bij de voorbereiding van een regioactiviteit? Gebruik je hiervoor de Ploegleiders (PL's)/Assistent-Ploegleiders (APL's)? Een regionaal PL/APL-overleg of vragenlijsten? Neem je met de PL's/APL's de regiospelmap door?
2. Uitvoering: PL-overleg tijdens RSW: op welke momenten? Na het kampvuurprogramma? Laat je PL/APL's helpen bij de organisatie/uitvoering van een onderdeel van de RSW?
3. Evaluatie: betrek je scouts bij de evaluatie van de RSW en wanneer? Op de RSW nog voor de sluiting? Een week na de RSW via vragenlijsten?
Een suggestie is bijvoorbeeld een SUPER REN JE ROT EVALUATIE als afsluiting van een RSW. Welke kwalificatie (1=Yeah! 2= Mwâh, 3= Nee) geef jij de activiteiten op de RSW?

Werkvorm 5b: Jeugdparticipatie bij explorers

Zorg dat je 6 vellen A4-papier hebt, voor ieder onderwerp 1. Schrijf 1 onderwerp per vel bovenaan de A4.

Onderwerpen:

- Meerwaarde van zelf organiseren door explorers
- Valkuilen van zelf organiseren door explorers
- Hoe motiveren van zelf organiseren door explorers
- Wat is de uitdaging voor de explorers
- Jouw taak als organisator bij zelf organiseren door explorers
- Voorkomen dat het fout gaat bij zelf organiseren door explorers?

De spelleider maakt tweetallen en geeft ieder tweetal een vel papier (met onderwerp) en een pen. De deelnemers krijgen nu 3 minuten om aan te geven op welke manier dit van toepassing is op de regioactiviteit(en) voor explorers. Na de eerste 3 minuten schuift ieder vel papier door naar een volgende tweetal. Hier reageren de deelnemers op de vorige schrijvers en vullen het aan met hun eigen ideeën. Herhaal deze procedure net zo lang totdat alle tweetallen alle vellen hebben gehad. Aan het einde wordt er kort samengevat wat er is opgeschreven.

Indien er een discussie ontstaat, dan kun je hier kort tijd en aandacht aan besteden. Laat de discussie niet te lang duren. Als er herhaling ontstaat is meestal de essentie benoemd.

Nabespreking

Vraag aan de deelnemers of zij kunnen terugkijken naar hun periode als jeugdlid. Hoe werden ze toen betrokken bij de regioactiviteiten. Wat vinden ze daarvan als ze daarop terug kijken? Wat gaan zij, na het doen van de workshop, mee terug nemen naar hun regio aan jeugdparticipatie.

Overigens is jeugdparticipatie één van de 7 onderdelen van de doorlopende leerlijn. De andere onderdelen zijn progressiematrix, progressiesysteem (insignes), leefwereld, subgroepen en afnemende leiding/toenemende zelfstandigheid en wet & belofte). Al deze onderdelen samen zorgen nieuwe uitdagingen bij de volgende speltak. In een goede (regio-)activiteit komen dus de meeste van deze onderdelen terug.

Leg ook kort uit hoe jeugdparticipatie mogelijk is voor bevers, welpen en roverscouts.

Werkvorm 6: Werken in subgroepen

Deze werkvorm gaat over subgroepen en is voor regio-organisatoren welpen en scouts.

Inleiding

Een belangrijk fundament van Scouting is het werken in subgroepen. Subgroepen zijn één van de basispijlers van Scouting. Een subgroep zorgt enerzijds voor een kleinere overzichtelijke groep, waarin een jeugdlid zich sneller thuis voelt en een grotere invloed kan uitoefenen dan in een grote groep. In subgroepen leren jeugdleden op een goede manier kunnen samenwerken, leren van elkaar en samen beslissingen nemen. In een subgroep leren jeugdleden om in te zien dat het eigen belang niet altijd voorop staat. In een subgroep leert een jongere van een oudere en krijgt de oudere de kans om jongeren instructie te geven. Daarnaast geeft het de jeugdleden de kans om op kleine schaal te experimenteren met leiderschap en verantwoordelijkheid nemen voor anderen, door een goede sfeer te creëren en eventueel een stukje van zijn eigen belang voor in te leveren.

Deze werkvorm zorgt voor bewustwording waarom Scouting Nederland werken in subgroepen belangrijk vindt.

Doel van de werkvorm

Bewust maken van voordelen en achtergronden van werken in nesten en ploegen

Materiaal (zie ook 3.5 Bijlage bij werkvorm **6a Welpen: werken in nesten**).

Welpen

- Kaartjes met redenen
- Set kaarten (4 stuks) om de verdeling in vlakken te maken, gekleurd
- Set kaarten (4 stuks) om de verdeling in vlakken te maken, zwart/wit
- Zie de bijlage voor de materialen.

Scouts

- Flappen, stiften
- Karakterbeschrijving (zie bijlage)

Uitleg van de werkvormen

Werkvorm 6a: Welpen werken in nesten

Dit spel wordt gespeeld met 20 kaartjes waarop diverse redenen staan om wel of niet in vaste of losse subgroepen te werken. Op de tafel worden eerst de vier zwart/witte vlakken uitgelegd:

1. Vlak 1: voordeel vaste subgroepen
2. Vlak 2: voordeel losse subgroepen
3. Vlak 3: nadeel vaste subgroepen
4. Vlak 4: nadeel losse subgroepen

De groep bespreekt de stellingen en legt het bijbehorende kaartje in het vlak waarvan zij concluderen dat de stelling hoort. Als alle kaartjes besproken en verdeeld zijn, legt de spelleider de gekleurde vlakken op tafel. Als de achterkant van het stellingkaartje overeenkomt met de kleur van het vlak waarin het ligt, dan wordt het stellingkaartje opzij gelegd. Is dit niet het geval, dan kan de spelleider nader bespreken met de deelnemers waarom het kaartje ergens anders thuishoort.

Werkvorm 6b: Scouts werken in ploegen

De spelleider geeft uitleg: de deelnemers vormen een ploeg van verschillende scouts met ieder hun eigen karaktertrekken, eigenschappen en ambities (Zeger, Marloes, Mick, Tess, Jesper, Naomi en Radboud). De opdracht is om drie activiteiten/posten te bedenken tijdens de hike, waarbij alle ploegleden één keer in de schijnwerpers staan. Hier komt een voorbeeld/meeneem-opdracht uit.

Nabespreking

Hoe kan jij op jouw regioactiviteit het werken in nesten of ploegen een plek geven? Hoe wordt hier op dit moment in de regio mee omgegaan? Bij welke speltak is het mengen van groepen binnen een subgroep een mogelijkheid en bij welke speltak nog niet?

Hoe doe je de speluitleg van een regioactiviteit? Hoe kan je de PL/APL hierbij inzetten?

Nesten bij welpen

De subgroepen worden bij de welpen nesten genoemd. Deze term verwijst naar het Jungleboek van Rudyard Kipling waar de welpen ook in nesten samenleven. Zoals bekend, is het junglethema het symbolische kader waarin het spelaanbod van de welpen is vormgegeven. Een nest bestaat uit ongeveer zes welpen van verschillende leeftijden. Binnen een nest hebben twee welpen een speciale taak: de gids ("leider" van het nest) en helper (assistent/vervangend "leider" van het nest).

In het nest waarin het jeugdlid zit, leert deze van leiding, de gids en de assistent. Naast dat een vast nest de structuur en veiligheid biedt om in te leren, groeit de welp mee in het nest en ontwikkelt hij of zij groepsgevoel en het vermogen om samen te werken. De ene welp leert vaardigheden die hij of zij toepast en helpt de nieuwelingen in zijn of haar nest om dit te leren. Gidsen en helpers hebben invloed op het programma, door periodiek met hen te evalueren. Door dit soort momenten van overleg, een keertje langer opblijven tijdens het zomerkamp en/of een overnachting speciaal voor gidsen en eventueel de helpers, doen de oudere welpen extra ervaringen op bovenop het programma dat ze al een tijdje meedraaien. Door gidsen verantwoordelijk te maken voor bijvoorbeeld het compleet en netjes blijven van de knutselkist van het nest en/of het opruimen na een activiteit met je nest, ontwikkelt het verantwoordelijkheidsgevoel van de gidsen voor het materiaal en het scoutingprogramma. Door gidsen en helpers de jongere welpen in hun nest te laten helpen, hen een rol te geven binnen de installatie van nieuwe nestleden en hen de aanwezigheid van hun nestleden in de gaten te laten houden, ervaren de oudste welpen een verantwoordelijkheid ten opzichte van de jongere welpen in hun nest. Zo groeien ze op natuurlijke wijze richting hun rol als ploeglid en ploegleider bij de scouts.

Meer lezen? Op de site staat een [toelichting](#) over het werken met nesten, gidsen en helpers voor welpenleiding

Ploegen bij scouts

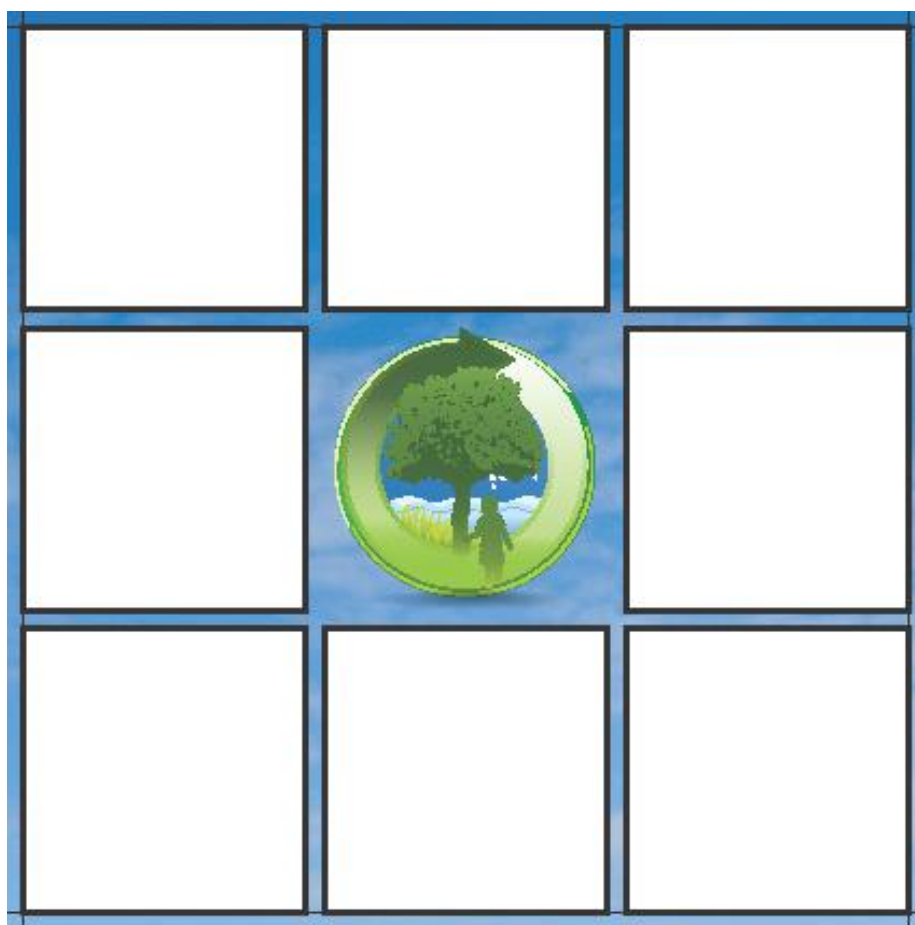
Het ploegensysteem houdt in dat we subgroepen van scouts zo veel mogelijk hun eigen zaken laten regelen. Het werken met ploegen is onderdeel van de toenemende jeugdparticipatie. Op de participatieladder staan de scouts op de trede van: **adviseren**. Hun activiteiten worden nog door de leiding gecoördineerd, maar zeker de oudere scouts worden actief betrokken bij het opstellen en organiseren van het programma. De oudste scouts gaan ook zelf aan de slag met het organiseren van een activiteit voor hun medescouts.

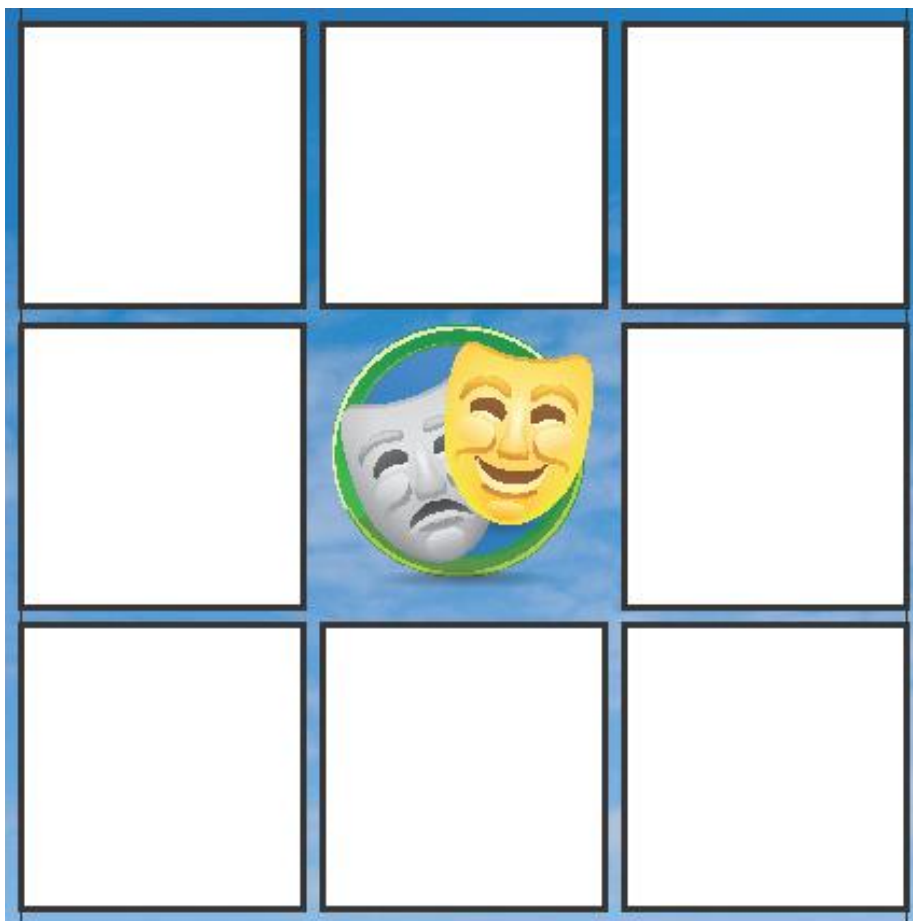
In de ploeg waarin een jeugdlid zit, leert deze van leiding, de ploegleider (PL) en de assistent-ploegleiders (APL). Het jeugdlid groeit mee in de ploeg, leert vaardigheden die hij toepast en later weer aan nieuwelingen kan leren. PL's en APL's hebben invloed op het programma en hebben verantwoording voor de ploeg. Tijdens de RSW draait een ploeg zelfstandig. De PL verdeelt de taken, doceert en helpt mee.

3 Bijlagen

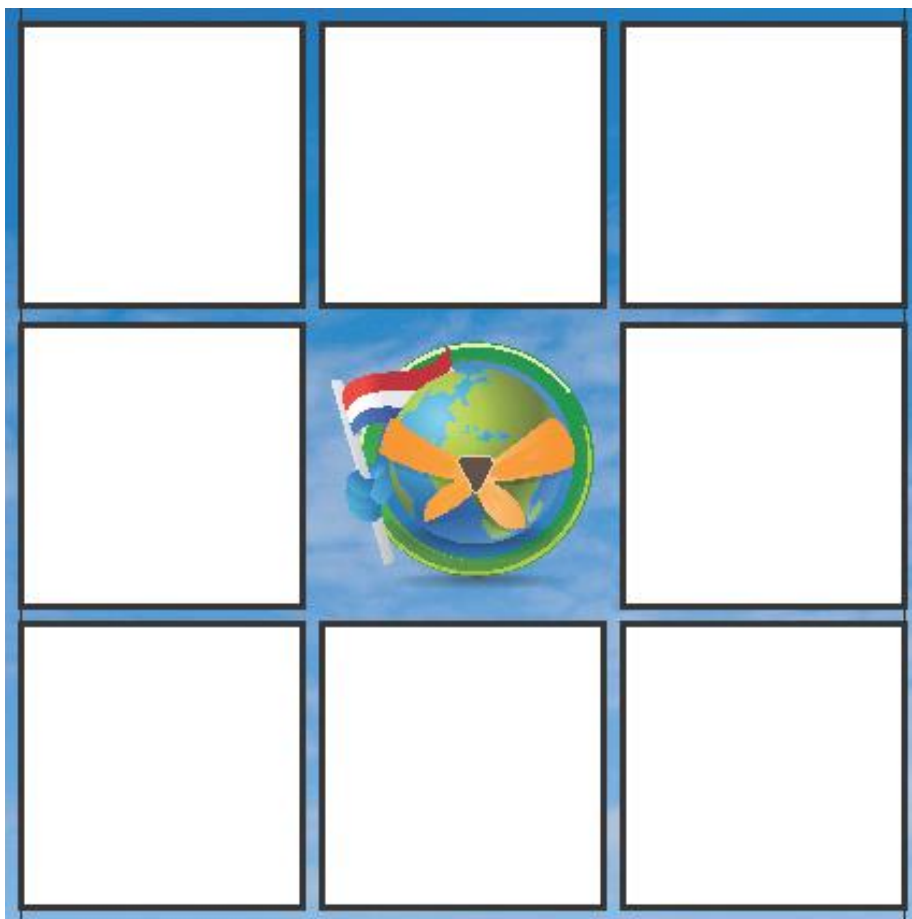
3.1 Bijlage bij werkvorm 2:

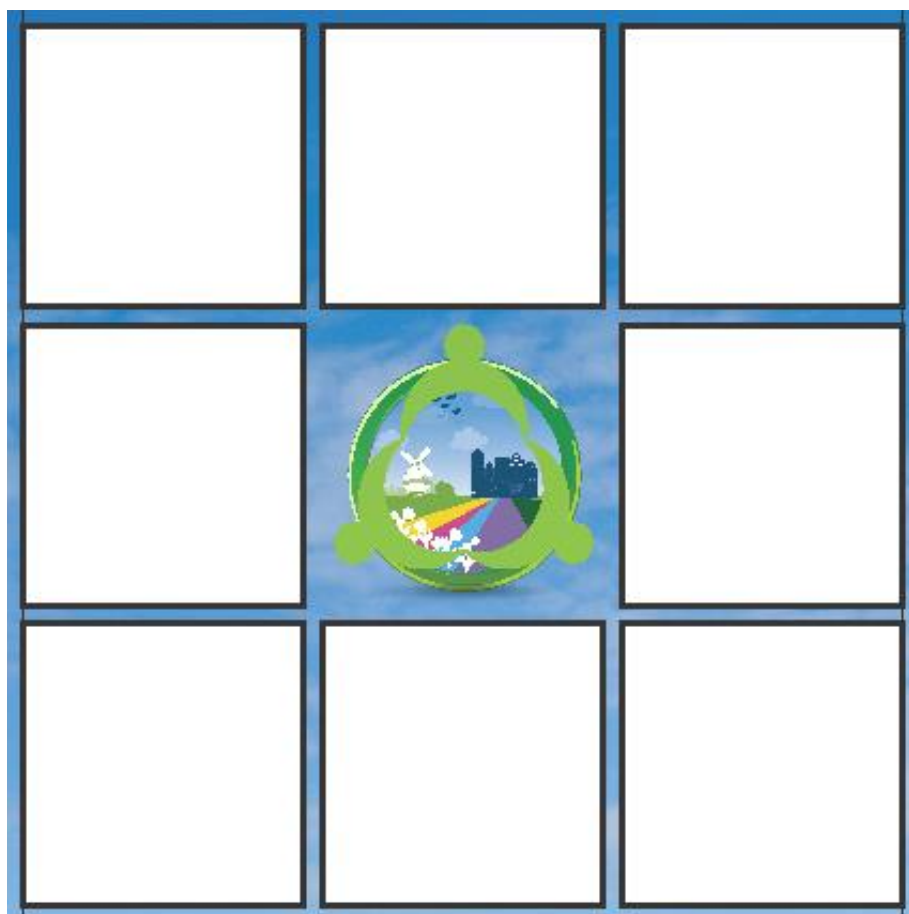
- 8 activiteitengebieden-basis-kaarten
- 8 controle activiteitengebieden-basis-kaarten (voor spelleider)
- 64 fotokaartjes (8x8) (alle fotokaartjes apart uitknippen)

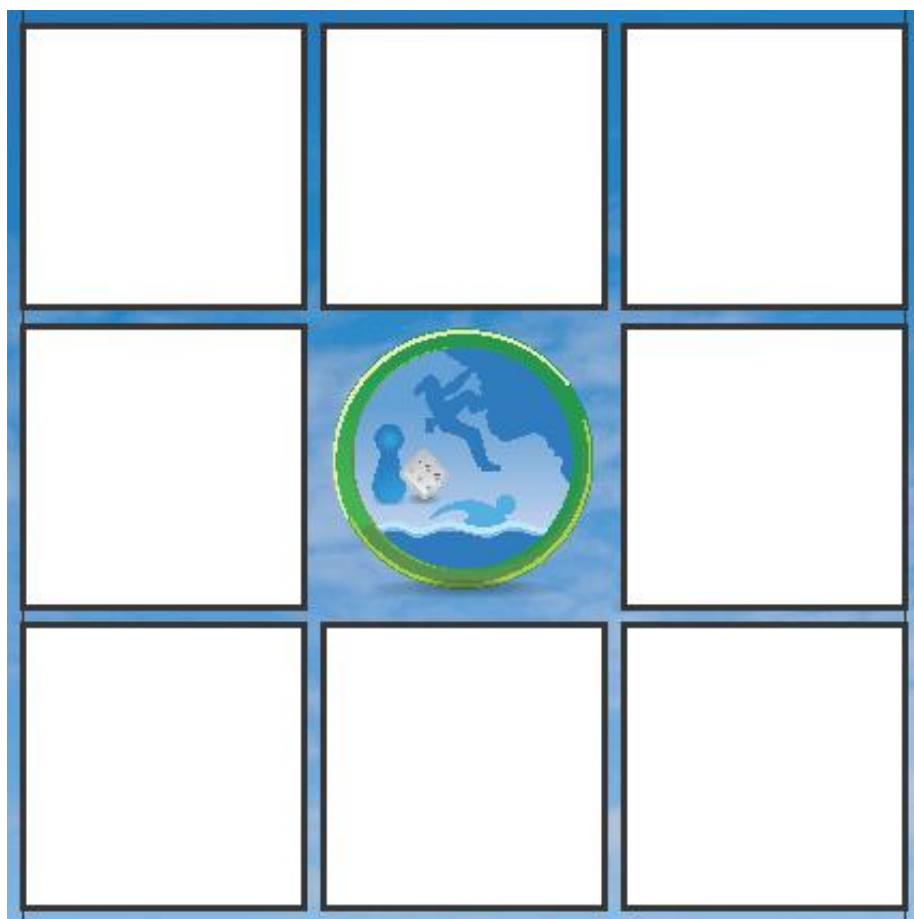


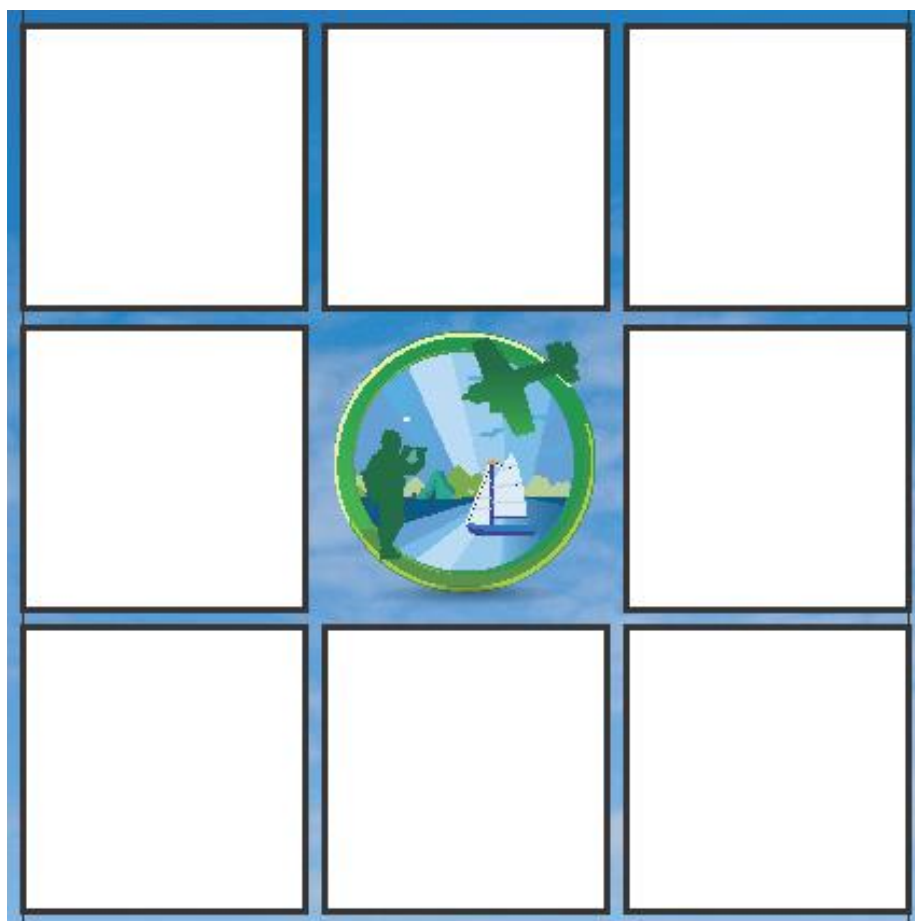


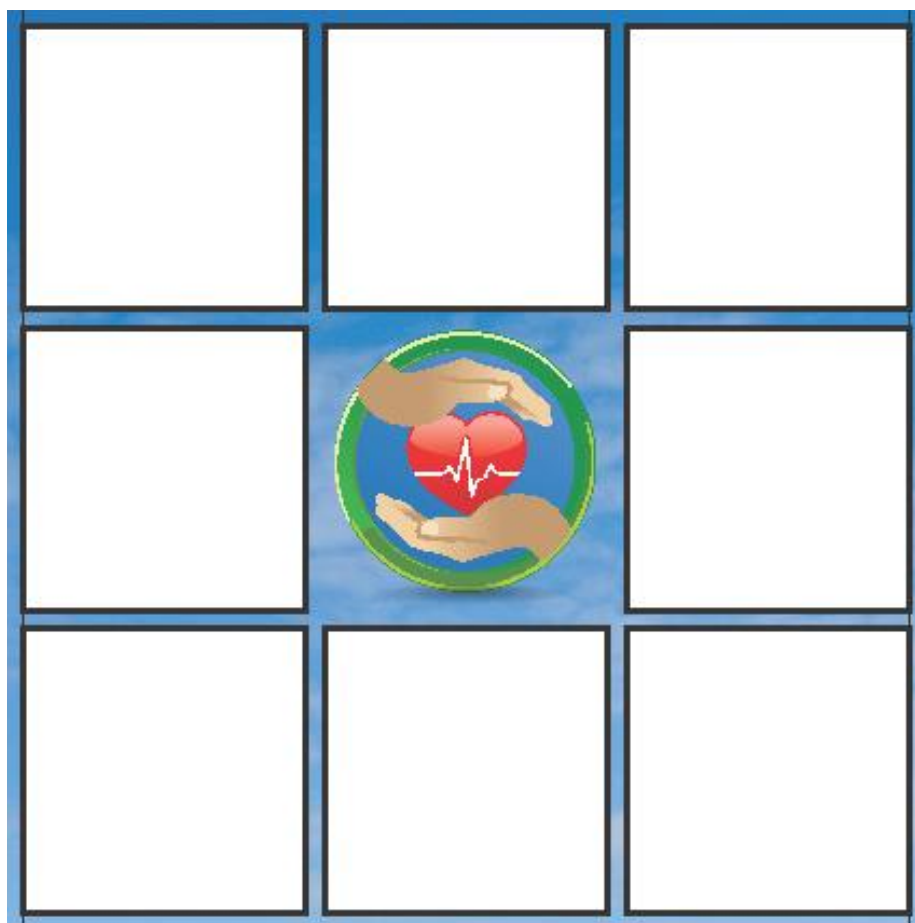




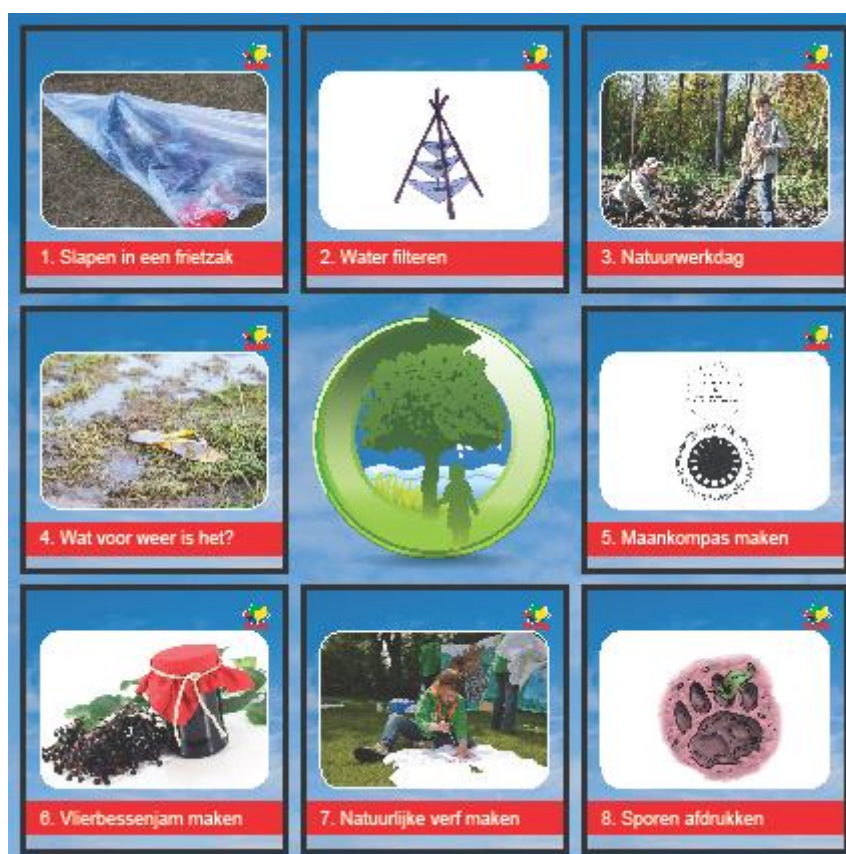






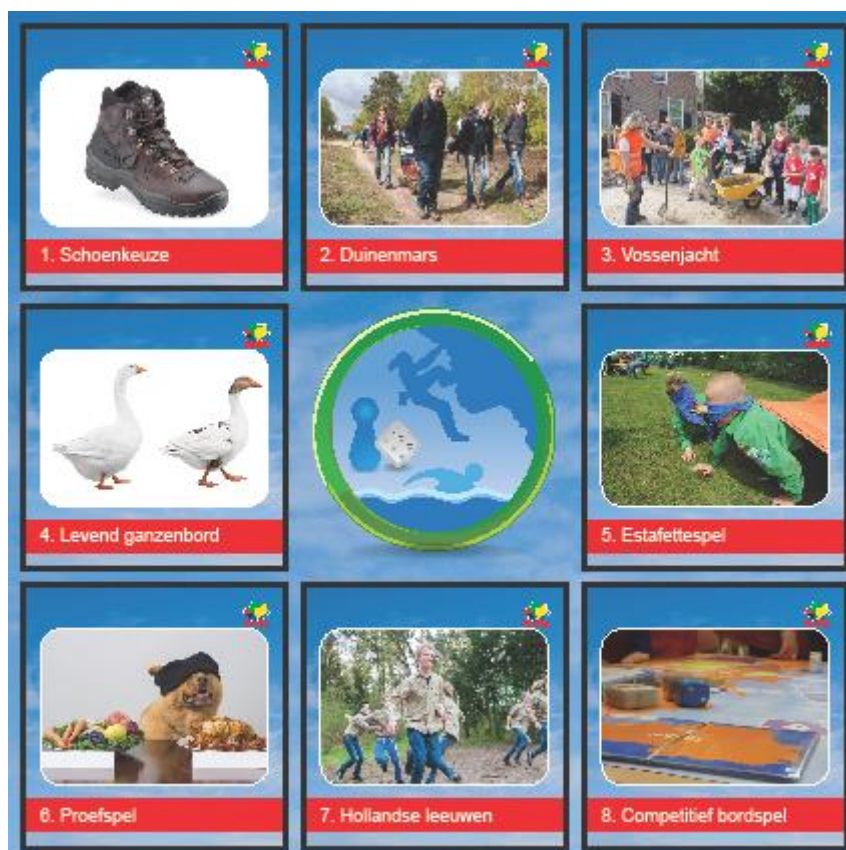
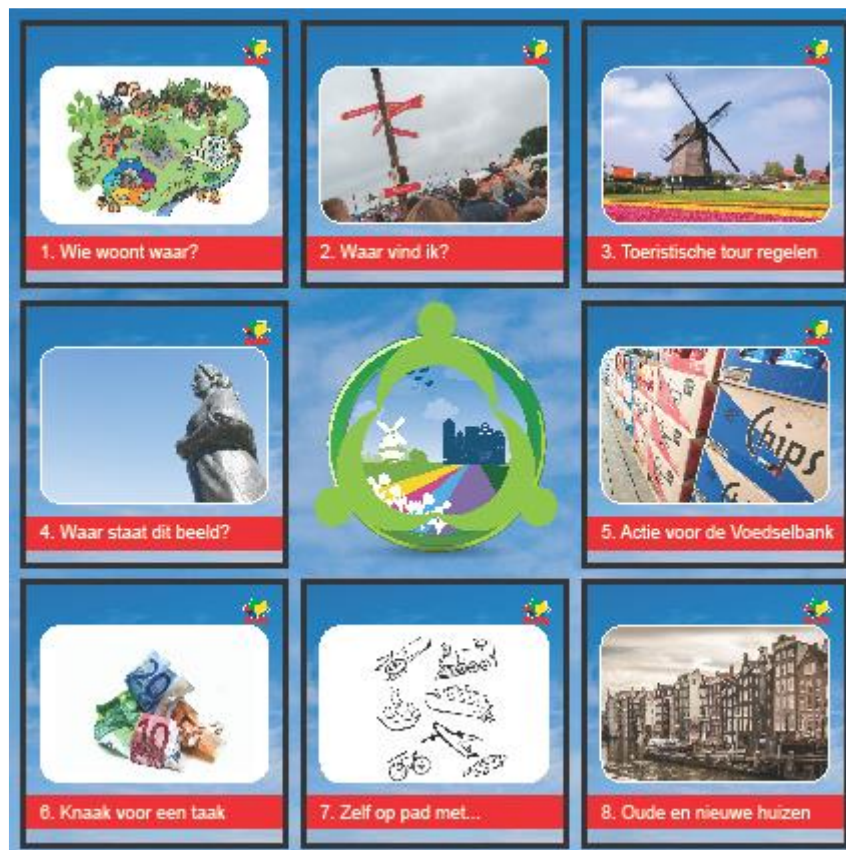


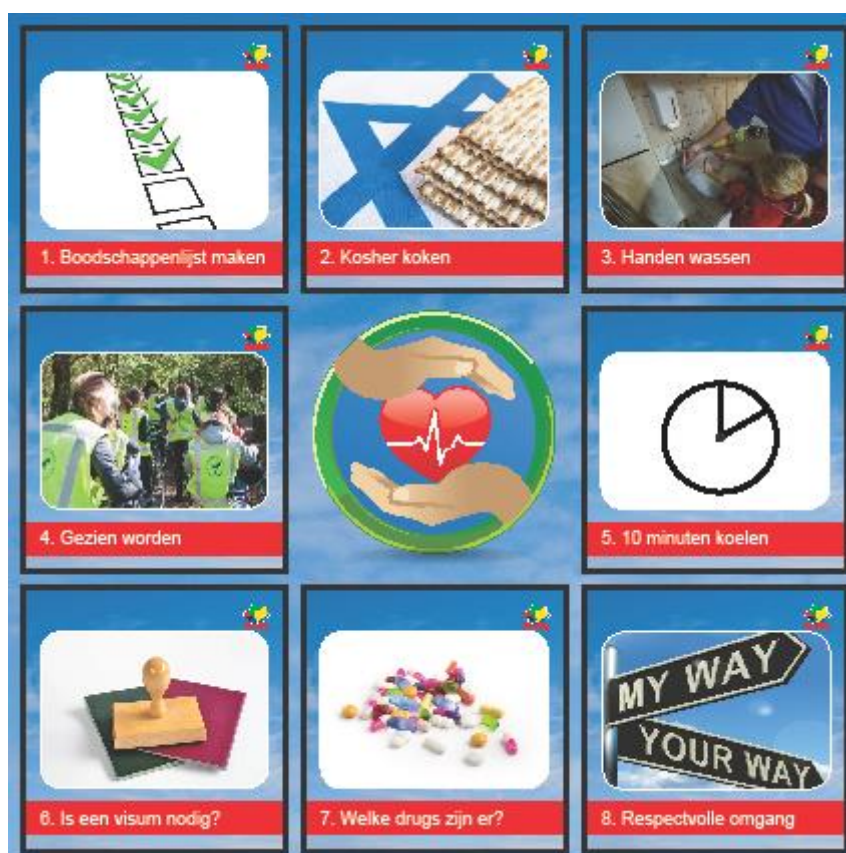
8 controle activiteitengebieden-basis-kaarten



 1. Naambordje maken	 2. Eigen yell maken	 3. Momentje stil zijn
 4. Kennismaken met andere		 5. Meedoen met Jungledag
 6. Hoe ziet een ander mij?	 7. Feestje!	 8. De emotiebus

 1. Welke speltakken zijn er?	 2. Wat is World Thinking Day?	 3. Meedoen met JOTA-JOTI
 4. Kamperen in het buitenland		 5. Schoenmaatjesactie
 6. Op bezoek in Ghana	 7. Naar de Pasar malam	 8. Wat eten ze waar?





64 fotokaartjes (8x8) (alle fotokaartjes apart uitknippen)









6. Op bezoek in Ghana



6. Is een visum nodig?



6. Proefspel



7. Welke drugs zijn er?



7. Zelf op pad met...



7. Feestje!



7. Handpopspelen



7. Koken op alternatieve
warmtebronnen



7. Hollandse leeuwen



7. Naar de Pasar malam



7. Natuurlijke verf maken



8. Wat eten ze waar?



8. Oude en nieuwe huizen



8. Windmolentje maken
van papier



8. Muziek maken



3.2 Bijlage bij werkvorm 3:

De vragen voor het Motivatiecirkelspel

De juiste antwoorden zijn dik gedrukt

Vraag 1:

Een primitieve zwerfhike is een geschikte regioactiviteit voor:

- a) Bevers
- b) Welpen
- c) **Explorers**

Vraag 2:

Wat is de Landelijke Speldraad?

A) Een inspirerend jaarthema met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het scoutingspel en de landelijke spelvisie, met als doel om Scouting als landelijke vereniging te verbinden en extra stil te staan bij één van de thema's uit onze gemeenschappelijke toekomstvisie.

B) Een inhoudelijke rode draad voor de landelijke ledenactiviteiten met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het scoutingspel, met als doel de activiteiten inhoudelijk en thematisch te laten aansluiten op elkaar en de landelijke spelvisie.

C) Een thematische leidraad voor de landelijke ledenactiviteiten met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het scoutingspel, met als doel om extra stil te staan bij een aantal normen en waarden en onderdelen van de landelijke spelvisie die ons verbinden.

Toelichting voor eventuele nabespreking of bij vragen vanuit de deelnemers:

De landelijke speldraad is geen jaarthema voor de hele vereniging, geen harde leidraad en ook niet bedoeld om "Leusden" uit te dragen. De speldraad wordt jaarlijks in samenwerking met de landelijke ledenactiviteiten (LLA's) gekozen. Iedere LLA kan een eigen uitwerking maken van de gezamenlijke Speldraad, waarbij de onderliggende doelstelling (extra aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingspel) hetzelfde blijft.

De regioactiviteiten worden als grote, vanuit Scouting Nederland met spelbrochures ondersteunde activiteiten ook als landelijke ledenactiviteiten gezien en kunnen in sommige gevallen aansluiten op LLA's, zoals de RSW op de LSW.

De landelijk uitgebrachte spelbrochures voor de regioactiviteiten kennen al een eigen uitwerking van de speldraad: Het themaverhaal. Ook dat moet echter worden gezien als bron van inspiratie en geen harde leidraad: je kunt het als organisator zo letterlijk of vrij interpreteren als je wil en een nog "eigenere" uitwerking maken.

Vraag 3:

Ken je collega's. Wat zijn de namen van de 46 regio's van Scouting Nederland? (Snel oplezen, fout staat schuin gedrukt)

A) Regio Amsterdam/Amstelland, Regio Carboonland, Regio De Langstraat, Regio De Meierij, Regio Delfland, Regio Den Haag, Regio Drie Rivieren Utrecht, Regio Essnland, Regio Fryslân, Regio Groningen, Regio Haarlem, Regio Hart van Brabant, Regio Het Gooi, Regio Hollands Midden, Regio Klein Gelderland, Regio Lek- en IJsselstreek, Regio Maasdelta, Regio Maastricht en Mergelland, Regio Neder Veluwe, Regio Noord-Holland Midden, Regio Noord-Holland Noord, Regio Noord-Veluwe / Flevoland, Regio Noordoost Brabant, Regio Oude Graafland, Regio Overijsselse Vechtstreek, Regio Rivierenland, Regio Roermond, Regio Rond de Biesbosch, Regio Rond de Rotte, *Regio Rond de IJssel*, Regio Scouting Eindhoven, Regio Scouting Parkstad Limburg, Regio Scouting Zeeland, Regio Twenteland, Regio Utrechtse Heuvelrug, Regio Vlietstreek, Regio Weert, Regio West-Brabant, Regio Westelijke Mijnstreek, Regio Westland, Regio ZON, Regio Zuidoost-Brabant, Scouting Regio Drenthe, Scouting Regio de Baronie, Scouting Regio Helmond, Scouting regio Maasven

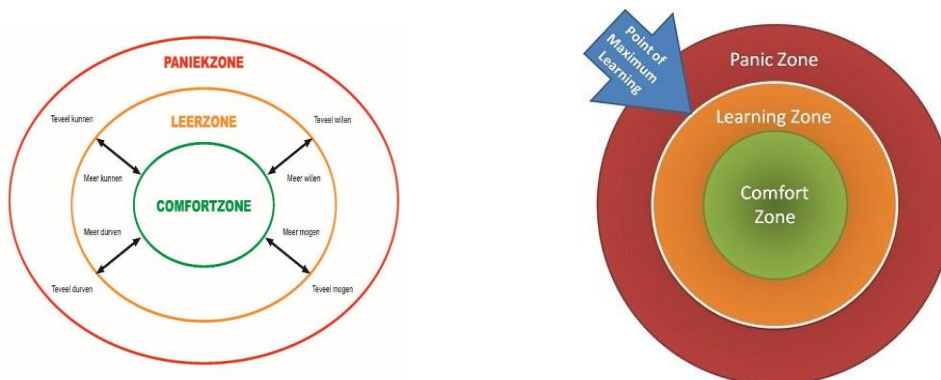
B) Regio Amsterdam/Amstelland, Regio Carboonland, Regio De Langstraat, Regio De Meierij, Regio Delfland, Regio Den Haag, Regio Drie Rivieren Utrecht, Regio Essnland, Regio Fryslân, Regio Groningen, Regio Haarlem, Regio Hart van Brabant, Regio Het Gooi, Regio Hollands Midden, Regio Klein Gelderland, Regio Lek- en IJsselstreek, Regio Maasdelta, Regio Maastricht en Mergelland, Regio Neder Veluwe, Regio Noord-Holland Midden, Regio Noord-Holland Noord, Regio Noord-Veluwe / Flevoland, Regio Noordoost Brabant, Regio Oude Graafland, Regio Overijsselse

Vechtstreek, Regio Rivierenland, Regio Roermond, Regio Rond de Biesbosch, Regio Rond de Rotte, Regio Rondon de IJssel, Regio Scouting Eindhoven, Regio Scouting Parkstad Limburg, Regio Scouting Zeeland, Regio Twenteland, Regio Utrechtse Heuvelrug, Regio Vlietstreek, Regio Scouting Weert, Regio West-Brabant, Regio Westelijke Mijnstreek, Regio Westland, Regio ZON, Regio Zuidoost-Brabant, Scouting Regio Drenthe, Scouting Regio de Baronie, Scouting Regio Helmond, Scouting regio Maasven

C) Regio Amsterdam/Amstelland, Regio Carboonland, Regio De Langstraat, Regio De Meierij, Regio Delfland, Regio Den Haag, Regio Drie Rivieren Utrecht, Regio Essnland, Regio Fryslân, Regio Groningen, Regio Haarlem, Regio Hart van Brabant, Regio Het Gooi, Regio Hollands Midden, Regio Klein Gelderland, Regio Lek- en IJsselstreek, Regio Maasdelta, Regio Maastricht en Mergelland, Regio Neder Veluwe, Regio Noord-Holland Midden, Regio Noord-Holland Noord, Regio Noord-Veluwe/Flevoland, Regio Noordoost Brabant, Regio Oude Graafland, Regio Overijsselse Vechtstreek, Regio Rivierenland, Regio Roermond, Regio Rond de Biesbosch, Regio Rond de Rotte, Regio Rondon de IJssel, Regio Scouting Eindhoven, Regio Scouting Parkstad Limburg, Regio Scouting Zeeland, Regio Twenteland, Regio Utrechtse Heuvelrug, Regio Vlietstreek, Regio Weert, Regio West-Brabant, Regio Westelijke Mijnstreek, Regio Westland, Regio ZON, Regio Zuidoost-Brabant, Scouting Regio Drenthe, Scouting Regio de Baronie, Scouting Regio Helmond, Scouting regio Maasven

Achtergrondinformatie bij Motivatiecirkels

Een belangrijke voorwaarde voor het slagen van ervaren leren, is dat er een leeromgeving gecreëerd wordt die uitdaagt tot leren. Deze voorwaarde wordt verwoord in het theoretisch concept van de leerzones (Senninger, 2000).



Elk(e) kind of jongere heeft een veilige omgeving nodig om te leren, maar daarnaast ook 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 kinderen en jongeren gedaan om te leren of te veranderen (zij leven in een comfortzone). Willen kinderen of jongeren tot leren komen, dan moet er sprake zijn van een omgeving die spanning oproept, die uitdaagt, en waarover nog niet alles bekend is (regels, afspraken, hoe werkt het) en waarin kinderen en jongeren nog niet alles kunnen (competenties), maar die wel veilig is (de leerzone). Zowel in de paniekzone als in de comfortzone, kunnen kinderen en jongeren niet tot leren komen (bron: *Handboek Jeugdzorg DL 2*, Hermans, Verheij en Nijntzen).

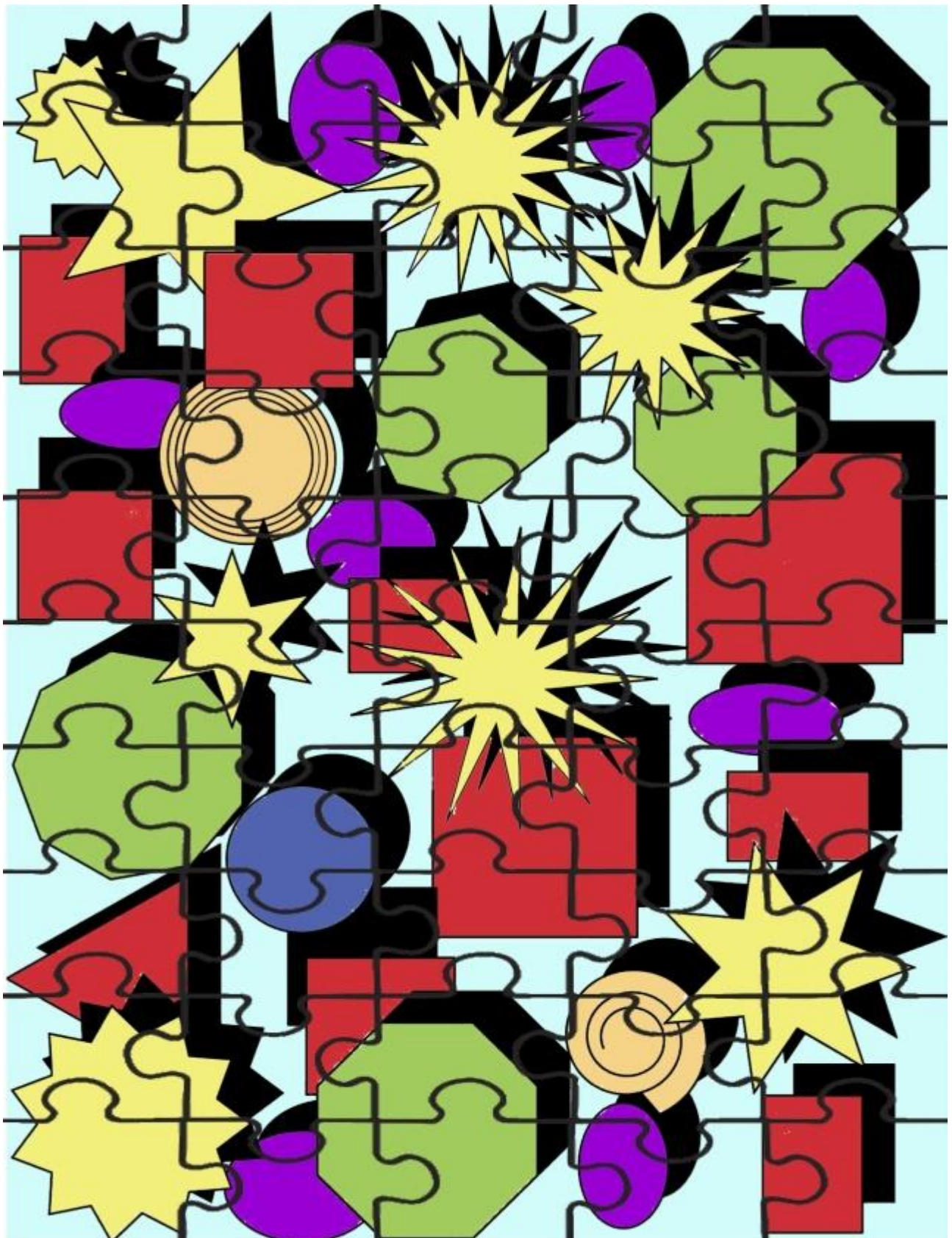
Met de doorlopende leerlijn zorgen we telkens voor een gepaste uitdaging om van te leren en vooral plezier van te hebben. Leiding moedigt hierbij als het ware aan om de saaie comfortzone te verlaten, maar zorgt ook voor de veiligheid en ondersteuning waarmee de paniekzone wordt vermeden. Subgroepen zijn ook een middel om elkaar in de leerzone te ondersteunen. Het ondersteunen biedt weer een nieuwe uitdaging voor de oudere subgroepleden, voor wie de leerzone van de jongere subgroepleden inmiddels een comfortzone is geworden.

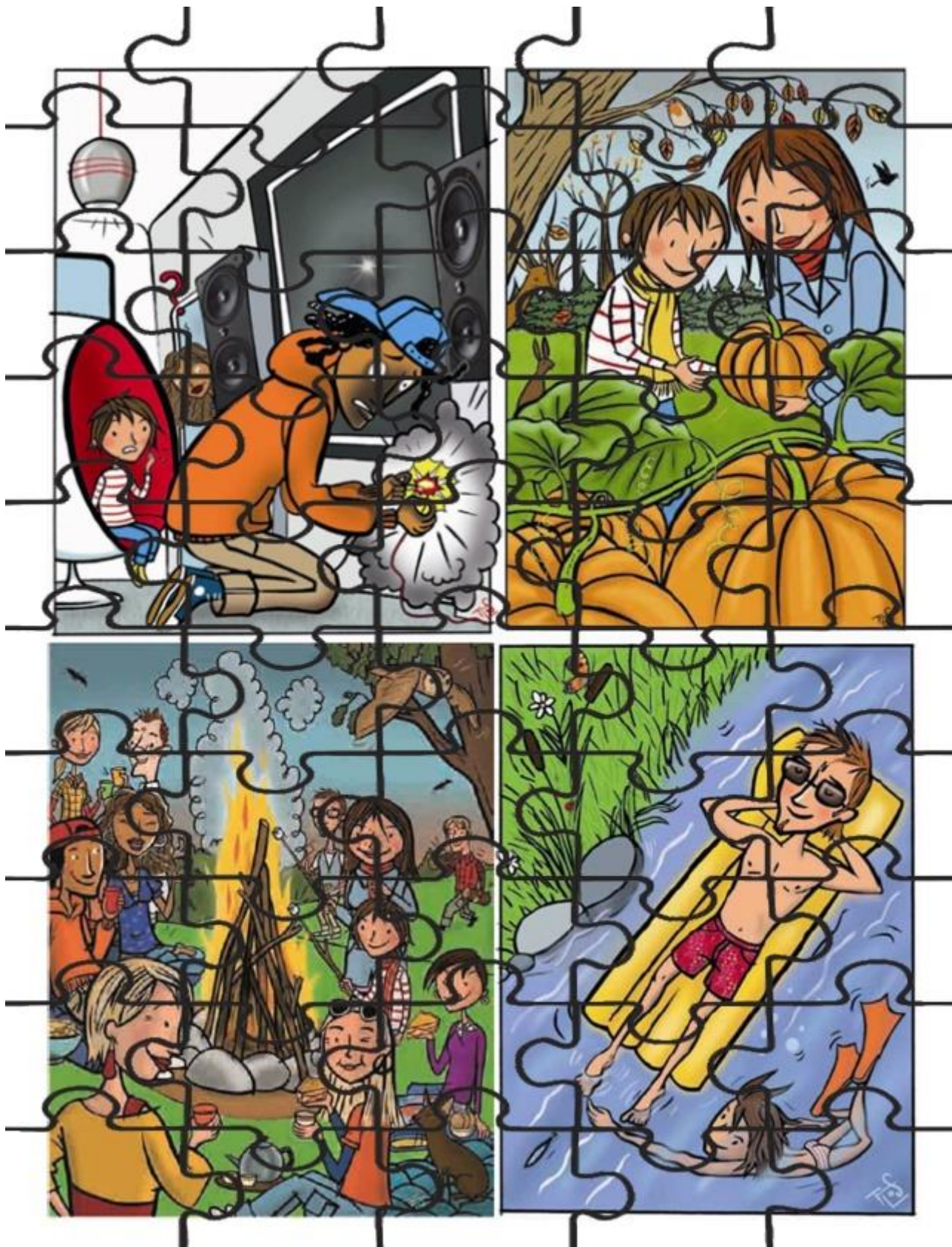
3.3 Bijlagen bij werkvorm 4a

De woorden

Woorden bever-plaatjes	Woorden figuren
vraagteken lamp stereo-installatie kortsluiting sjaal pompoen herfst roodborstje theepot taart rookwolk uil gras luchtbed vlinder grote teen	komma kamerplant afstandsbediening overstroming handschoen asperge winter spreeuw glas koekje gifgas arend struweel kussen sprinkhaan elleboog

De puzzels





3.4 Bijlage bij werkvorm 4b1:

Thematisch programmeren, Waarom kies je voor de Hotsjietonia?

Rozemarijn	Bas Bos	Het huis van Keet en Fleur Kleur
Steven	Het huis van Stanley Stekker	Het huis van Noa
Sterre	Professor Plof	Rebbel
Het huis van Rozemarijn en Professor Plof	Fleur Kleur	Stanley Stekker
Khaali Jagah vlakke	Nishaani plaats	Haveli

Maak van onderstaande afbeeldingen 12 losse kaartjes.



3.4 Bijlage bij werkvorm 4b2: Thematisch programmeren, Waarom kies je voor de Jungle?

Ik ben onbezonnen en
impulsief en vooral:
nergens bang voor!



Ik ben soms een beetje
lacherig.

Ik ben eigengereid,
maar weet me bij de
junglewetten neer te
leggen.



Ik kijk graag eerst de kat uit
de boom. Ik leer door goed
te kijken.

Ik bulk van het
zelfvertrouwen.



Ik ben vindingrijk en
handel op mijn gevoel.

Ik ga voor mijn vrienden
door het vuur, maar soms
snap ik ze echt niet....



Ik begrijp hoe mijn vrienden
zich voelen en sta altijd
voor ze klaar.

Ik heb leren leven naar de
wetten van de jungle.



Ik ken de ongeschreven,
sociale basisregels.

Ik leer door dingen uit te
proberen: eerst doen, dan
denken.



Ik ben bescheiden, maar
niet verlegen.



Ik ben nieuwsgierig en
verken graag nieuwe
dingen.



Ik ben eerlijk.



Ik ben dapper.



Ik ben behulpzaam.



Ik ben avontuurlijk.



Ik ben
vergevingsgezind.



Ik ben actief en speels.



Ik ben stoer.

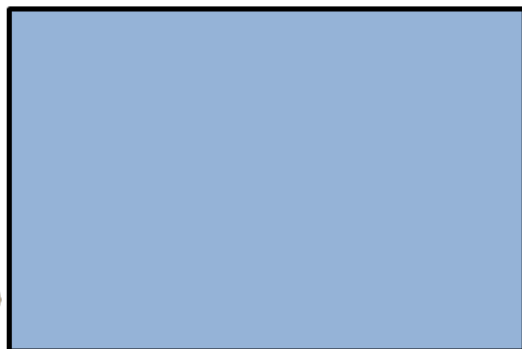
3.5 Bijlage bij werkvorm 6a Welpen: werken in nesten

Instructie:

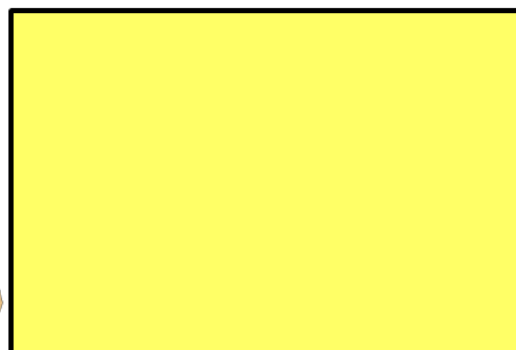
Knip de strookjes uit en vouw ze dubbel. Lamineer de kaartjes of plak de twee delen aan elkaar.

Stellingkaartjes:

Het creëert een veilige basis



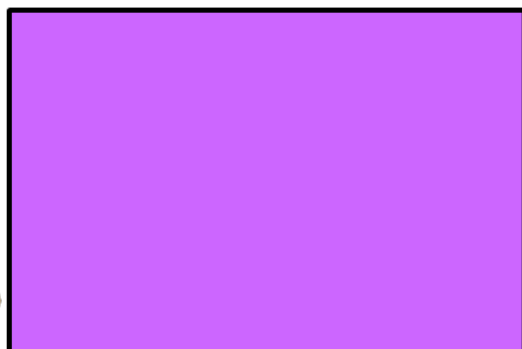
Samenwerken op basis
van gelijke interesses



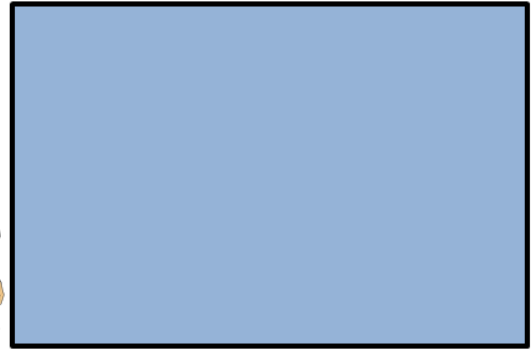
Indelen duurt lang,
verslapt de aandacht



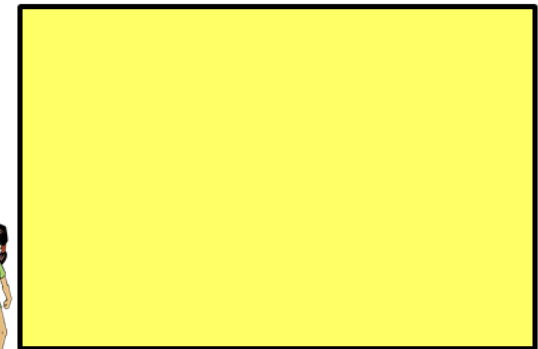
Sterktes van en
uitdagingen voor de
subgroepjes zijn duidelijk.



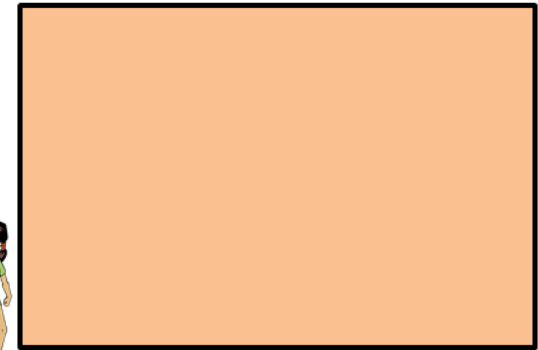
Welpen uiten zich hier
makkelijker



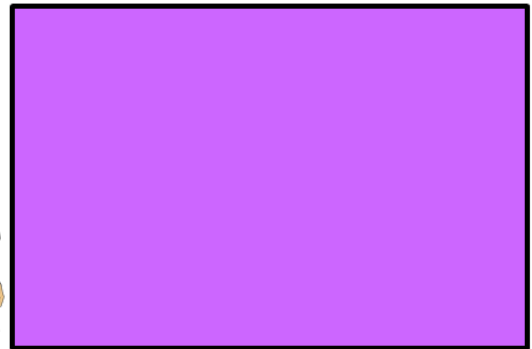
Het subgroepje dat er
bovenuit steekt bestaat nooit
uit dezelfde welpen.



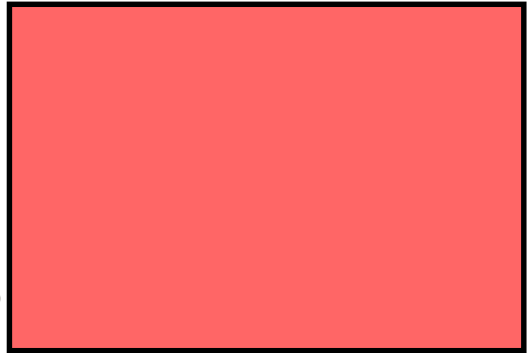
Welpen kunnen in deze
situatie moeilijker hun
leiderschap ontwikkelen.



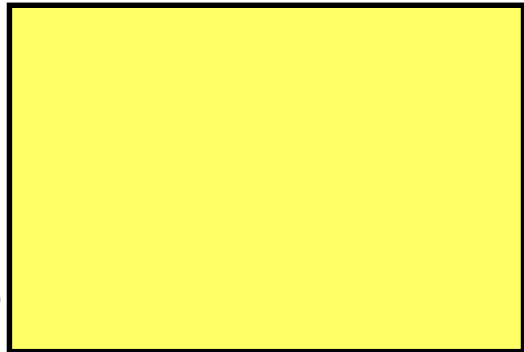
Je speelt altijd met
dezelfde welpen.



Voorkomt pesten
en
kliekjesvorming



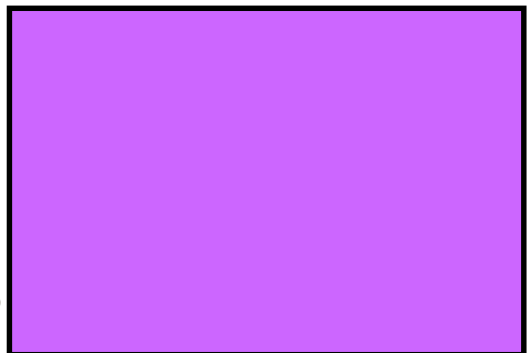
Er is geen hiërarchische
structuur.



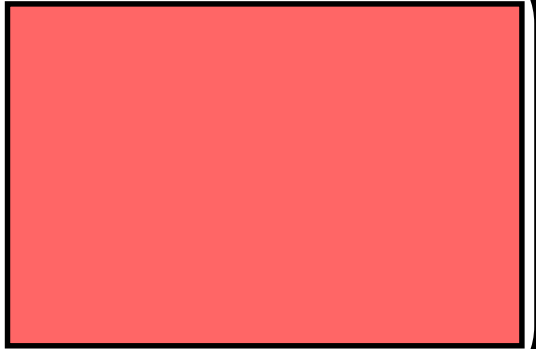
Je hebt een systeem nodig
om elke week opnieuw
“unieke” groepjes in te
delen.



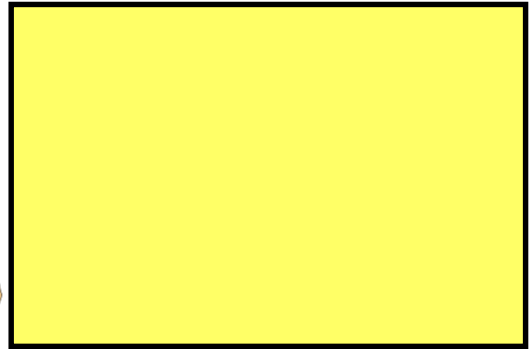
eentonig



Welpen leren beter en makkelijker van elkaar



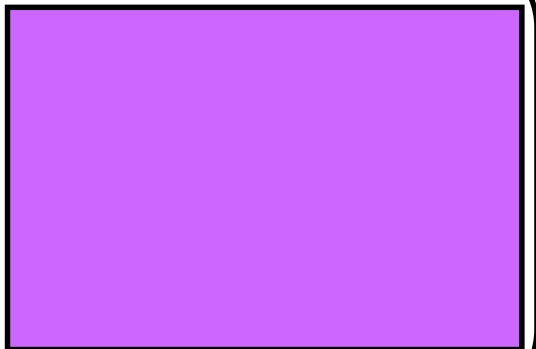
Je kan je beter focussen op samen iets doen in een grote groep.



Er kunnen kliekjes ontstaan die niet open staan voor andere of nieuwe welpen.



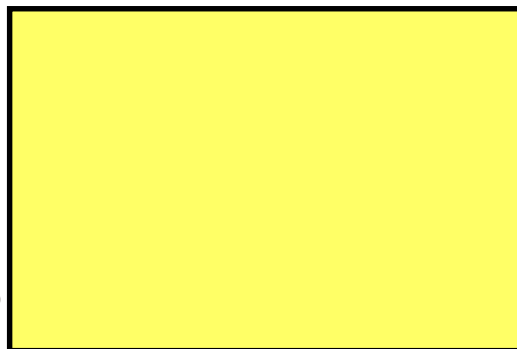
Vriendjes/vriendinnetjes zitten niet altijd bij elkaar.



Vaste leid(st)er als
aanspreekpunt



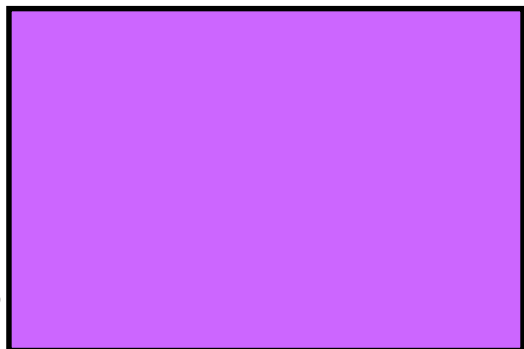
Je hoeft subgroepen
alleen samen te stellen
als het past in de
activiteit.



Je mist een duidelijke
structuur in de horde.



Is niet voor elke activiteit
geschikt.



Voordeel
losse
subgroep
en

Nadeel
losse
subgroep
en

Voordeel
vaste
subgroep
en

Nadeel
vaste
subgroep
en

Voordeel

Nadeel

**subgroep
en**

**subgroep
en**

Voordeel

Nadeel

**subgroep
en**

**subgroep
en**

Bijlage bij werkvorm 6a Scouts: werken in ploegen.

Overzicht karakters ploegleden

Ploeglid	Karakteromschrijving
	Radboud: Is 11 jaar oud en zit een paar weken bij de scouts. Hij houdt van pannenkoeken en pizza. Hij zat ooit op de tribune bij het Junior Songfestival. Hij speelt het liefst basketbal en tekent stripverhalen. Hij is wel wat verlegen. Radboud en Jesper zijn maatjes.
	Naomi: Is 11 jaar. Ze eet graag rijst met kip-kerrie. Ze is gek op zwemmen, turnen en streetdance. Ze is meegaand, grappig en vrolijk. Ze staat niet graag in het middelpunt van de belangstelling, maar is wel heel sociaal. Ze is een daadkrachtige en ondernemende scout.
	Jesper: Is 12 jaar en is gek op de macaroni van zijn vader. Breakdancen is het gaafste wat er is. Hij speelt ook in een bandje. Hij kan niet lang stilzitten en is heel fanatiek. Hij wil graag winnen. Hij heeft een oogje op Tess.

	Tess: is 12 jaar en heeft een abonnement op de Hitkrant. Dansen en zingen zijn haar favoriete hobbies. Ze krijgt heel makkelijk de slappe lach.
	Mick: Mick houdt van bami en Indiaas eten. Je doet hem plezier door Nederlandstalige muziek op te zetten. Hij is artistiek en kan heel goed verhalen vertellen, hij heeft zelfs meegedaan aan een wedstrijd. Hij neemt graag alles letterlijk Als iemand een beeldspraak of metafoor gebruikt, bedenkt hij wat er zou gebeuren als het echt zo was.
	Marloes: is 14 jaar en de assistent-ploegleider. Ze vindt tapas lekker, want dan heb je veel te kiezen. Haar hobby's zijn zeilen en piano spelen. Ze is een verantwoordelijk type. Ze heeft een blijde en vrolijke uitstraling, maar onder de oppervlakte is het een denkertje. Ze wil graag ploegleider worden.



Zeger: Is 14 jaar en heeft gitaarles, maar zijn grootste hobby is Scouting. Hij is dleider. Hij is stoer, rustig en zeker van zichzelf. Hij neemt zijn ploegleden serieus en speelt niet de baas. Hij leunt zwaar op Marloes, ook al merkt ze daar zelf weinig van.