

**Inhoudelijke toelichting deelkwalificatie  
programma uitvoeren**

*Scouting Academy 2.0 (v1.2)*



**Scouting**

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Document locatie in de reeks</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Achtergrondinformatie</b>	<b>5</b>
3.1	Veiligheid	5
3.2	Instructie en speluitleg	5
3.2.1	Definitie van instructie	5
3.2.2	Het krijgen en vasthouden van aandacht	6
3.2.3	Instructie van activiteit	6
3.2.4	Het verdelen van de groep	7
3.2.5	Ondersteunen tijdens instructie	7
3.3	Tijdens het programma	8
3.3.1	Programmaleiding	8
3.3.2	Vrije activiteiten of vrij spelen	9
3.3.3	Begeleide activiteiten	10
3.3.4	Geleide activiteiten	11
3.3.5	Praktisch leidinggeven tijdens een programma	11
3.3.6	Praktisch leidinggeven op het water	11
3.3.7	Tijdsbewaking	12
3.3.8	Praktisch leidinggeven per speltak	12
3.3.9	Onverwachte situaties	14
3.3.10	Scouting in het openbaar	14
3.3.11	Programma afronden	14
<b>4</b>	<b>Op kamp</b>	<b>16</b>
4.1	Mens en natuur	16
4.2	Koken	16
4.3	Veiligheid en hygiëne	17
4.3.1	Voedsel	17
4.3.2	Gas	17
4.3.3	Afval	17
4.3.4	Varen	18

# 1 Inleiding

De *inhoudelijke toelichting voor de deelkwalificatie programma uitvoeren* is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie Leidinggevenden en Op Kamp.

De inhoudelijke toelichting bij de *deelkwalificatie programma uitvoeren* is in eerste instantie geschreven voor praktijkbegeleiders en trainers en kan gebruikt worden bij de voorbereiding van opleidingen en trainingen. De kwalificatiekaart is leidend voor de competenties van een leidinggevende. Deze inhoudelijke toelichting is ondersteunend voor praktijkbegeleiders en trainers in het helpen verwerven van de competenties van de kwalificatiekaart door de leidinggevende.

## **2 Document locatie in de reeks**

Deze inhoudelijke toelichting “Programma uitvoeren” maakt deel uit van een reeks van tien inhoudelijke toelichtingen die speciaal geschreven zijn door Scouting Nederland met doel ondersteuning te bieden voor de ontwikkeling van competenties behorende bij afzonderlijke deelkwalificaties in het geheel van kwalificeren.

Deze inhoudelijke toelichting heeft betrekking op de kwalificatie van Leidinggevende en Op kamp.

## 3 Achtergrondinformatie

### 3.1 Veiligheid

Met Scouting ben je veel buiten. Als de zon schijnt, bekruipt je onmiddellijk het gevoel van 'Leuk, fijn!' Als het regent, vriest, sneeuwt, stormt of ijzelt, kan dat in eerste instantie als leuk of niet leuk worden ervaren. Het kan echter ook een gevaarlijke situatie vormen als je niet op het juiste moment maatregelen neemt. Meer informatie hierover kun je vinden in de veiligheidsbladen. Gebruik de zoektermen "Veiligheidsbladen Info weersomstandigheden" op de Scouting Nederland website.

De veilige omgeving bestaat bij Scouting uit een veilig gebouw, een veilige speelplek en een veilige kampeerplek. Veel van deze zaken zouden door het bestuur van de Scoutinggroep of de beheerstichting geregeld moeten worden. Meer informatie hierover kun je vinden in de veiligheidsbladen. Gebruik de zoektermen "Veiligheidsbladen Veiligheid bij gebruik van gebouwen" op de Scouting Nederland website.

Heel veel van wat er in deze toelichting op deelkwalificatie staat, staat of valt bij de houding van leiding en de wil en het vermogen om na te denken over veiligheid. Uit meerdere onderzoeken is gebleken dat risico inschatting en risicobewustzijn bij jongeren (onder de 23 jaar) nog onvoldoende ontwikkeld is. Dit hangt samen met de laatste inzichten op breinontwikkeling. Het is daarom heel belangrijk om (jonge) leiding daarin te trainen en hun te leren omgaan met veiligheidsaspecten en het nemen van risico's.

De wil om je verantwoordelijk op te stellen is minstens net zo belangrijk. Een korte checklist:

- Is de leiding in jouw speltak gekwalificeerd?
- Zijn er ten alle tijde twee leidinggevendenden nuchter?
- Ga je alleen zeilen met zwemvesten?
- Geef je altijd het goede voorbeeld wanneer het gaat over veilig gedrag (bijvoorbeeld met vuur stoken, hakken, omgang met materiaal)?
- Ben je bereid om extra inspanning te leveren om te zorgen alle activiteiten zo veilig mogelijk gebeuren?
- Denk je vooraf na voor je iets gaat doen?

Als het goed is, beantwoord je alle vragen met "Ja", maar helaas is dat niet altijd de praktijk. Probeer voor jezelf de veiligheid zo goed mogelijk te regelen en spreek de andere leiding in jouw Scoutinggroep erop aan wanneer zij het 'even vergeten'. Verder is het van belang om duidelijke afspraken te maken en te zorgen dat er een cultuur is om je aan die afspraken te houden.

### 3.2 Instructie en speluitleg

#### 3.2.1 Definitie van instructie

Het instrueren van jeugdleden gaat het meest efficiënt als bepaalde technieken worden toegepast. Met het geven van instructie wordt het uitleggen van een spel of activiteit bedoeld. Wanneer een instructie helder en efficiënt is opgebouwd kunnen de jeugdleden snel aan de slag. Ook scheelt het de leidinggevende een hoop energie als de instructie niet langer duurt dan nodig is en niet telkens wordt onderbroken.

De in deze paragraaf beschreven methode is niet de enige juiste manier voor het geven van een instructie. Elk jeugdlid en elke groep is anders, en het is aan de leidinggevende om hier een werkende aanpak bij te vinden. Deze theorie kan helpen wanneer blijkt dat de huidige aanpak niet goed werkt, en er dus iets moet veranderen.

### 3.2.2 *Het krijgen en vasthouden van aandacht*

Voordat de instructie kan beginnen, heb je de **aandacht** nodig van de groep jeugdleden. Het is van belang om een duidelijk en consequent stilteteken af te spreken binnen het team van leidinggevend. Een goed stilteteken is zowel auditief als visueel: een codewoord, yell of spreuk, aangevuld door een gebaar zoals een opgestoken hand. Het is nog efficiënter wanneer de jeugdleden het stilteteken (deels) kunnen spiegelen, door de yell te herhalen en/of de hand op te steken om aan te geven dat het de aandacht heeft voor de leidinggevende. Gebruik het afgesproken stilteteken altijd wanneer de groep wordt aangesproken.

Een voorbeeld:

De leidinggevende roept 'hocus pocus' en steekt een hand in de lucht. De groep jeugdleden roept in koor 'focus!' en steekt daarbij ook de hand in de lucht. De groep is hierna stil en de instructie kan beginnen.

Bij een instructie wordt absolute stilte geëist. Het is verleidelijk om gefluister achterin de groep te negeren of het stemvolume te verhogen om er bovenuit te komen. Dit geeft de jeugdleden het signaal dat erdoorheen fluisteren dus blijkbaar acceptabel is. Het is veel duidelijker wanneer een instructie pas start als het **echt** stil is. Praten of fluisteren jeugdleden er dan toch nog doorheen? Leg de instructie stil. Een ernstige blik richting het jeugdlid is daarna al snel genoeg.

Zorg er daarbij voor dat alle jeugdleden zich met hun gezicht naar je toe hebben gekeerd, dat zij binnen gehoorsafstand staan en alle afleidende attributen wegleggen. Geef de instructie waar mogelijk altijd op dezelfde plek als waar de activiteit gaat plaatsvinden.

Een duidelijke afspraak voor het mogen loslaten van de aandacht is net zo belangrijk als afspraken over het krijgen hiervan. Daarmee wordt voorkomen dat jeugdleden ervandoor gaan zodra zij het idee hebben dat ze snappen wat de bedoeling is. Hiervoor kunnen eveneens creatieve stiltetekens worden bedacht.

De aandacht krijgen is één ding, maar hoe houd je de aandacht vervolgens vast? Zeker bij een wat langere instructie is een monoloog van de leidinggevende niet de manier om jeugdleden betrokken te houden. Door de jeugdleden tussendoor continu te activeren blijft de aandacht bij de instructie. Controleer of de jeugdleden begrijpen wat je uitlegt, door tussendoor vragen te stellen. Laat de jeugdleden hierbij niet hun vinger opsteken, maar geef willekeurige beurten. Vingers zorgen ervoor dat alleen jeugdleden die het antwoord weten de beurt krijgen. Degenen die niet opletten of de instructie niet begrijpen blijven zo buiten schot. Stel éérst de vraag, en geef dan de beurt. Op deze manier denken alle jeugdleden na over het antwoord, omdat ze zomaar de beurt kunnen krijgen. Geef hierbij ook enkele seconden denktijd:

### 3.2.3 *Instructie van activiteit*

De aandacht is getrokken, de instructie kan beginnen. Het doel van het spel of de activiteit is een goede opener.

*'Wij gaan een spel spelen waarbij je met je team zoveel mogelijk tennisballen moet verzamelen.'*

Merk ook op dat de term 'team' al gevallen is. Het is belangrijk om hier nu meteen duidelijkheid over te bieden, ook wanneer het gaat om kleinere groepjes of tweetallen. Wordt de groep door de leidinggevende verdeeld? Geef dat direct aan. Maken de jeugdleden de verdeling zelf? Doe dat direct, voordat je verder gaat met de instructie. Ondervang je dit niet, dan zullen jeugdleden de rest van de instructie bezig zijn om zich onderling te verdelen. De aandacht ben je dan kwijt!

Nadat het doel en een eventuele verdeling zijn benoemd (en zo nodig al samengesteld), wordt de loop van het spel zo bondig en krachtig mogelijk uitgelegd. Nu wordt ook duidelijk waarom de instructie bij voorkeur plaatsvindt op de plek van de activiteit: alle benodigdheden kunnen direct zichtbaar worden gemaakt en de grenzen van een eventueel speelveld worden aangewezen.

*'Op elke hoek van het veld staat een team bij een mand met tennisballen. (Wijs ze aan!) Zodra ik fluit, gaan jullie proberen om tennisballen te stelen van een ander team. Wanneer je getikt wordt, moet je je tennisbal weer teruggeven en teruglopen naar je eigen mand. Pas dan mag je het opnieuw proberen.'*

Nu kan de activiteit visueel worden gemaakt. Een spel wordt voorgedaan met behulp van enkele jeugdleden, waarbij de instructie direct kan worden aangevuld met spelregels. Bij een creatieve activiteit is dit het moment om inspiratiemateriaal en eventuele voorbeelden te laten zien. Wanneer er een lastig spel gespeeld gaat worden dat de jeugdleden nog niet kennen, kan een oefenrondje uitkomst bieden. Loopt deze oefenronde anders omdat de jeugdleden nog niet snappen wat de bedoeling is, of omdat je bepaalde spelregels nog niet hebt uitgelegd? Roep de groep bij elkaar en vul de instructie aan voordat het spel echt van start gaat.

*'Goede oefenronde, we kunnen bijna echt beginnen! Ik zie dat sommigen van jullie zoveel mogelijk tennisballen probeerden mee te nemen. Sorry, ik had nog moeten vertellen dat je maar één tennisbal tegelijk mag proberen te stelen! Teams terug naar de juiste mand, wacht op mijn fluitsignaal, dan gaan we beginnen!'*

### *3.2.4 Het verdelen van de groep*

Vaak moet de groep moet worden verdeeld in kleinere groepjes, meerdere teams of tweetallen. Deze verdeling kan worden gemaakt door de leidinggevende, maar ook door jeugdleden zelf. Als je ervoor kiest om als leidinggevende zelf de groep te verdelen, kun je van tevoren een indeling maken om de vaart in je instructie te houden. Ook geeft dit meer tijd om de verdeling eerlijk te houden. Veel groepen zijn al verdeeld in losse ploegen: deze kunnen helpen als je ter plekke een verdeling wilt maken.

*'Ploeg blauw en rood vormen team één, ploeg geel en groen zijn samen team twee!'*

Wanneer jeugdleden de verdeling zelf mogen maken dient er heel scherp te worden gelet op de sociale veiligheid. Laat jeugdleden in geen enkel geval om beurten kiezen, aangezien er daarbij altijd iemand als laatste overblijft. Ook andere vormen waarin jeugdleden zelf teams, groepjes of tweetallen moeten maken leiden snel tot sociaal onveilige situaties. Denk aan jeugdleden die worden buitengesloten of jeugdleden die zich gedwongen zien een keuze te maken tussen twee vriendjes. Laat jeugdleden daarom alleen zelf een verdeling maken als de sociale verhoudingen binnen de groep zijn vastgelegd, zoals in de norming- en performingfasen van het groepsvormingsproces, en wanneer er voldoende leidinggevendens aanwezig zijn om het verdelen te begeleiden en onwenselijke situaties te ondervangen. Zie ook de inhoudelijke toelichting 'begeleiden van jeugdleden'.

### *3.2.5 Ondersteunen tijdens instructie*

Niet alle jeugdleden zijn even goed in staat om de inhoud van een instructie tot zich te nemen en te begrijpen, hoe goed de instructie ook is opgebouwd. Er volgen enkele voorbeelden van jeugdleden met een veelvoorkomende neurologische stoornis, waarover meer informatie te vinden is in het hoofdstuk 'begeleiden van jeugdleden'.

Situatie 1:

Nils heeft ADHD-C: hij is zowel dromerig als hyperactief. Er wordt een balspel uitgelegd. Nils volgt keurig het stilteteken, maar dwaalt na enkele seconden af. Zijn voeten bewegen onrustig heen en weer, zijn blik dwaalt af naar de bommenrij aan de rand van het veld. 'Wat nu als de bal tussen die bommen verdwijnt? Zouden daar nog meer ballen liggen? We mogen deze bal niet kwijtraken, want ik wil het spel lekker lang kunnen spelen.'

De leidinggevende ziet dat Nils niet oplet en vraagt hem de laatstgenoemde spelregel te herhalen. Nils weet het niet. Zijn hoofd was bij de ballen in het bos.

#### Oplossing 1:

Nils kan zijn aandacht niet sturen en zijn onoplettendheid heeft niets te maken met zijn motivatie. Hij heeft echt zin in het spel!

Nils weet het antwoord op de vraag van de leidinggevende niet. Dat verwachtte de leidinggevende al omdat Nils zichtbaar afdwaalde, vandaar zijn checkvraag! Geduldig wordt het laatste stukje van de instructie herhaald. Vlak voordat het spel van start gaat vraagt de leidinggevende nog even zachtjes één op één of Nils nu het spel snapt.

#### Situatie 2:

Zara heeft een autismespectrumstoornis. De leidinggevende legt het spel 'stand in de mand' uit, waarbij jeugdleden achtereenvolgens 'ziek' en 'doodziek' worden en uiteindelijk 'dood' zijn als de bal tussen de benen door rolt. Zara snapt heus wel dat je niet doodgaat van een bal, maar waarom worden deze termen nou gebruikt? Moet ze zich zorgen maken? Ze durft het niet te vragen en gaat langs de zijlijn zitten zodra het spel begint. Eerst maar eens even zien hoe het spel écht gaat!

#### Oplossing 2:

Zara is in de war geraakt door termen die voor haar maar één duidelijke betekenis hebben. Als een leidinggevende haar vraagt waarom ze is gaan zitten en niet meedoet lijkt ze niet te reageren. Zara hoort het prima, maar heeft haar plan al klaar: éérst zien, dan weet ik of ik mee wil doen!

De leidinggevende snapt dat als Zara weet dat ze iets echt niet wil, ze het ook écht niet gaat doen, maar snapt nog niet goed waarom ze nu is afgehaakt. De leidinggevende weet dat Zara alles hoort wat je zegt, ook als ze het lijkt te negeren. 'Het is goed als je hier blijft zitten Zara, maar ik denk wel dat je het een leuk spel vindt. Als je toch nog mee wil doen dan kan dat hoor!'

Na een paar minuten is het Zara duidelijk dat ze dit spel wel zal overleven. De 'zieke' kinderen zien er niet ziek uit. Ze staat op en doet lekker mee.

### 3.3 Tijdens het programma

#### 3.3.1 Programmaleiding

Bij het uitvoeren van onderdelen uit het programma is er altijd iemand die hierin de leiding heeft. Programmaleiding is niet iets dat alleen uit een boekje kan worden geleerd: het is een vaardigheid die vooral al doende moet worden verworven. Er zijn echter een aantal belangrijke organisatorische regels en aandachtspunten. Deze paragraaf is vooral gericht op Bevers, Welpen, Scouts en in mindere mate op Explorers en Roverscouts vanwege de begeleidende en adviserende rol die een leidinggevende bij de oudere speltakken heeft. Maar ook bij de oudere speltakken kan een lid, begeleider of adviseur de rol van programmaleider op zich nemen.

Een programma kan op Scouting een spel zijn, maar ook pionieren, koken enzovoorts. In onderstaande begeleidingsvormen gaan we voor het gemak even uit van een spel, hiervoor kun je uiteraard ook een andere activiteit invullen. Voor jeugdleden is spelen heel belangrijk: al spelend leren ze en krijgen ze grip op de wereld om hen heen. Binnen het spel kunnen de jeugdleden bovendien een eigen wereld creëren, met eigen regels en betekenissen. Dit is een reden om in het spel veel aandacht te besteden aan fantasie en aan het samen (buiten) spelen of samen buiten activiteiten te doen.

Er zijn verschillende manieren waarop je activiteiten/spellen kunt begeleiden. Het is belangrijk een evenwicht te vinden tussen stimuleren en grenzen stellen. In de Engelse taal maakt men een nadrukkelijk onderscheid in het woord 'game' en in het woord 'play'. Met het begrip 'game' worden die spelen bedoeld die men in Scouting aanduidt met geleid spel, zoals voetballen of 'Mens erger je niet'. Het begrip 'play' daarentegen is het 'vrij spelen': het tekenen van figuren in het zand, het balanceren op de rand van de stoep of zonder opdracht zelf iets pionieren.



### 3.3.2 *Vrije activiteiten of vrij spelen*

Het belangrijkste kenmerk van een vrije activiteit is dat jeugdleden zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen. Er is geen leiding. Het is vergelijkbaar met het buitenspelen op straat. De rol van de leidinggevende bestaat alleen uit het waarborgen van de veiligheid en het aanbieden van ruimte en materiaal (voorwaardenscheppend).

Leg een stapel materiaal neer of breng de jeugdleden in een stimulerende omgeving, bijvoorbeeld in het bos, en ze zullen hier al snel van alles mee gaan doen. Er ontstaan spontaan de meest fantastische verhalen. Het begeleiden van vrij spelen is dus iets anders dan het uitleggen van een spelletje, om vervolgens de 'scheidsrechter' te zijn. Het is ook geen verkapte koffiepauze, terwijl de jeugdleden lekker hun gang kunnen gaan. Als je deze manieren van vrij spelen te vaak aanbiedt, loop je het risico dat de jeugdleden uiteindelijk niets nieuws meer vinden bij Scouting. De uitdaging is weg, dit kunnen ze thuis ook.

Leren door zelf te ontdekken, werkt voor jonge jeugdleden beter dan instructie. Voor Bevers en Welpen is vrijspelen van essentieel belang, ze hebben er behoefte zelf dingen te ontdekken. Ze zijn niet gewend iets te leren van anderen die vertellen hoe iets moet. Hun voorstellingsvermogen is nog niet zo ver ontwikkeld dat zij uit zo'n verhaal op kunnen maken wat ze moeten doen. Zelf doen, zelf ontdekken, op hun eigen wijze, is hun manier van leren en leven. Hun fantasie en werkelijkheid liggen erg dicht bij elkaar. Voor Bevers en Welpen is tijdens het spel alles echt: een stok is een pop, een stoel is een auto. Het spel komt van binnenuit en wordt niet bepaald door opdrachten. Door de jeugdleden veel vrijheid te geven, kunnen zij die fantasie verder ontwikkelen. Door zelf vorm te geven aan hun wereld zetten jeugdleden de eerste stappen op weg naar zelfstandigheid. Het stimuleren van vrij spelen sluit daarom aan op de doelstelling van Scouting Nederland. Bij de Bevers is het vrij spelen verankerd in het programma. Bij de Welpen wordt vrijspelen uitdrukkelijk genoemd als begeleidingsmethode.

Toch vindt niet ieder leidinggevende dit even gemakkelijk. Bij vrij spelen gaat het erom dat de jeugdleden zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen. Tijdens een gepland programma zal het vaak gebeuren dat één van de jeugdleden een leuk idee heeft voor een volgend spel. Maak hier dan ruimte voor. Door in te spelen op de reacties van de jeugdleden, ontstaat het verdere verloop van het programma als het ware vanzelf. Stel je voor: jullie zijn prinsesjes aan het spelen en één van de jeugdleden bedenkt dat er eigenlijk ook een draak moet zijn. Nou, die is zo gemaakt: pak een grote doek, laat één of meer jeugdleden eronder kruipen en de gevaarlijke draak kan de prinses gaan bedreigen. En komt dan de prins? Of gaan we drakentikkertje doen? Bij Scouts zou je het eventueel zo vrij kunnen laten dat ze ter plekke zelf hun activiteit verzinnen en vormgeven. De materialen en de omgeving moeten natuurlijk wel voorhanden zijn of zich ervoor lenen. De veiligheid waarborgen en de voorwaarden scheppen is ook hier de rol van de leidinggevende.

We spreken in dit kader liever van begeleiding dan van leiding. Bij het begeleiding geven aan spelen, staat de volgende vraag centraal: hoeveel en wat doet de (bege)leider om te zorgen dat er goed gespeeld wordt? Dat wil zeggen: wat regelt en beslist de (bege)leider zelf, en wat doen de jeugdleden zelf?

Als je de jeugdleden verschillende activiteiten tegelijk aanbiedt, kunnen ze zelf kiezen wat ze gaan doen en hoe lang. Bevers en Welpen hebben sterk wisselende aandacht en voelen zelf het beste aan wanneer zij toe zijn aan nieuwe activiteiten. Een jeugdlid dat uitgespeeld is, gaat vanzelf bij een andere activiteit kijken! Fluitsignalen voor het wisselen, horen hier uiteraard niet bij. Door hen deze mogelijkheid te bieden, kunnen zij veel over zichzelf leren. De rol van de leiding hierin is aan de ene kant dat zij de jeugdleden stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken, en aan de andere kant grenzen aan die mogelijkheden kunnen stellen. En als een jeugdlid even niets wil doen, dan is dat ook goed.

Het kan gebeuren dat jeugdleden zichzelf tekortdoen door te kort met een bepaalde activiteit mee te doen. Dan kan het goed zijn om als begeleiding nieuwe impulsen in te bouwen. Belangrijk is daarbij dat dit gebeurt in het spel en niet als een verbale aanwijzing. Als een leidinggevende als meespelende kameraad iets nieuws verzint, is dit vele malen waardevoller. Het jeugdlid leert zo dat het ook zelf nieuwe impulsen in het spel kan stoppen. Voorbeeld doet volgen: als jij begint met het bouwen van een zandkasteel, volgen een paar jeugdleden misschien wel met het bouwen van hun eigen zandkastelen of helpen ze mee aan die van jou. Op dat moment kun je het weer loslaten en de jeugdleden de architectuur laten overnemen. Of ze nu tenten bouwen of een estafette doen, soms hebben de jeugdleden extra stimulans nodig. Misschien vinden ze het wel leuk, maar willen ze uit zichzelf niet meer verder of misschien lukt het niet zo goed. Een leidinggevende kan dan al meespelend het kind stimuleren en niet als een volwassene van bovenaf.

Het jeugdlid kan zo opgaan in de activiteit dat het niet meer ziet waarmee het bezig is. In alle enthousiasme en betrokkenheid kan het jeugdlid bepaalde grenzen overschrijden. Dit kunnen grenzen zijn op het gebied van veiligheid (achter een bal aan de straat op rennen) of op het gebied van contacten met andere jeugdleden (niet willen delen van een beperkte hoeveelheid materiaal). Het kan echter ook zo zijn dat een jeugdlid zelf bang wordt van het eigen spel, bijvoorbeeld als er zich een enge situatie voordoet in het spel. Als begeleider is het dan je taak en verantwoordelijkheid om deze grenzen duidelijk te maken. Ook dit kun je doen tijdens het spel, maar het is ook zeer goed denkbaar dat je dit als volwassene tegenover het kind doet.

Eén van de beste manieren om vrij spelen te stimuleren, is het aanbieden van materiaal. Materiaal dat uitnodigt om mee te gaan spelen en dat de fantasie prikkelt. Dus geen memoriespel, maar een stapel dozen, die al snel zullen veranderen in auto's, huizen of schatkisten. Wij hebben bij allerlei materialen 'vaste' gewoonten. Papier is om op te tekenen en lappen zijn om op te borduren. Maar je kunt daar ook nog andere dingen mee doen. Het zijn namelijk allemaal bedenkzels van volwassenen. Hoe groots en wijs zullen de ideeën van de Bevers dan wel niet zijn? Kinderen zitten nog niet vast aan de 'gewone' mogelijkheden van materialen. Zij benaderen het materiaal met open vizier en zijn bereid allerlei 'ongewone' zaken uit te proberen. Als je de Bevers daarvoor de ruimte geeft, zal je zien wat zij allemaal kunnen.

### 3.3.3 *Begeleide activiteiten*

Bij begeleide activiteiten geeft de leidinggevende een situatie aan en stuurt de activiteit, maar de deelnemers vervullen ook een duidelijke rol. Er is een constante wisselwerking. Je biedt nog geen materiaal aan, maar je geeft wel zelf een impuls om het spelen in een bepaalde richting te laten verlopen. Als je zegt "O, wat een mooie lappen, ik denk dat ik me maar als buikdanseres ga verkleden!" zullen de jeugdleden het spel snel overnemen.

Bij Scouting doen we veel samen met de jeugdleden. Bij begeleide activiteiten geef je een kader en een denkrichting mee aan de jeugdleden. Je stuurt het spelen door een opmerking in een bepaalde richting te maken en je geeft de kinderen dan weer ruimte om zelf dingen te gaan bedenken. Wanneer dit na een tijdje te veel uitwaaiert of te ver afdrijft, kun je door een kleine ingreep het proces weer in een bepaalde richting laten gaan. Dit is een constante wisselwerking tussen de leiding en de jeugdleden.

Bij het leiden van een niet-competitief spel kan dit goed werken, maar wanneer er twee partijen zijn die allebei willen winnen, zitten er ook nadelen aan. Je moet goed overwegen wat per geval de beste manier is: ga na op welke wijze je het spel het meest ondersteunt.

Enkele nadelen bij het zelf meespelen zijn

- Je hebt minder goed overzicht.

- Je bent direct bij het spel van de (tegen)partij betrokken.
- De jeugdleden spelen erg veel op de leiding.
- Je kunt een dominerende rol spelen.
- Het kan op weerstand stuiten bij de partij waarbij jij niet meespeelt.

Voordelen zijn:

- Je kunt een voorbeeld geven.
- Er kan een stimulans van uitgaan.
- Je kunt de teruggetrokken spelers meer bij het spel betrekken. Het meedoen moet dus altijd een spel ondersteunende functie hebben.

#### 3.3.4 Geleide activiteiten

Bij geleide activiteiten bepaalt de leidinggevende hoe het spel gespeeld moet worden. Hij of zij stelt de regels vast, bepaalt de rol van de deelnemers, etc. Het aanbod van activiteiten kan wel keuze-elementen omvatten. Bij geleide activiteiten speel je met meerdere jeugdleden tegelijk hetzelfde spel of doe je dezelfde activiteit. De leiding bepaalt hoe het spel gespeeld moet worden. Het belangrijkste element van geleide activiteiten is dat er (spel)regels zijn. De leiding bepaalt wat er gebeurt en hoe: de leiding stelt de regels vast, wie wat doet, etc. Veel van de spelen die we bij Scouting doen, zijn geleide spelen.

Leiding houdt hierbij rekening met de volgende punten:

- Je kunt de uitleg van een geleide activiteit aanpassen aan de belevingswereld van de jeugdleden. Je kunt zeggen: "Hier is je plek", maar het is beter om het anders te brengen: "Hier is je berenhol, als er straks geklopt wordt, ga je kijken wie er is."
- Omdat je bij deze begeleidingsvorm als leidinggevende vooral bepaalt hoe het programma verloopt, is het des te belangrijker om op te letten dat het programma aansluit bij je jeugdleden als het gaat om inhoud, lengte, omgeving, etc.

#### 3.3.5 Praktisch leidinggeven tijdens een programma

- Laat altijd iedereen meedoen met de activiteit. Er zijn altijd wel jeugdleden die 'meehobbelen', maar niet echt deelnemen aan de activiteit. Jeugdleden stimuleren en helpen is een taak van de leiding.
- Geef de deelnemers veel aandacht.
- Leg de activiteit of het spel niet onnodig stil!
- Zorg bij een spel voor gelijkwaardige subgroepen en zet tegenstanders van gelijke kracht tegenover elkaar.
- Speel zelf mee om ze een kans te geven de leiding te verslaan.
- Let bij bosspelen en andere activiteiten waarbij je van het terrein af gaat op dat je met evenveel mensen thuiskomt als dat je bent weggegaan. Maak duidelijke afspraken over het begin- en eindsignaal en spreek af dat er nooit jeugdleden zomaar naar huis gaan zonder het te melden.

#### 3.3.6 Praktisch leidinggeven op het water

- Overweeg of het nuttig is de leiding te verdelen over de boten. Hierdoor heb je de beste spelleiding, maar wellicht is het niet haalbaar (niet voldoende leiding) of wenselijk (wat is de rol van de ploegleider als er een leidinggevende aan boord is).
- Als de leiding niet verdeeld is over de boten van de jeugdleden, zorg dan dat je op een andere manier op het speelveld aanwezig bent. Vaar rond: kan dit met meerdere boten? Met alle leiding in een motorvlet is heel gezellig, maar dan heb je maar vanuit één punt zicht op het spel. Je kunt dan maar op één plaats tegelijk zijn en mist dus veel. Houd rekening met de plek vanaf wachtschip of vanaf de wal: wat kun je zien, hoe kun je

ingrijpen? Heeft het nut om te gaan staan schreeuwen of zwaaien? Jeugdleden in een vlet kunnen je heel gemakkelijk negeren door simpelweg een andere kant uit te varen.

- Spreek vooraf geluids- of lichtseinen af: deze seinen hoeven geen onderdeel te zijn van het spel. Kies bijvoorbeeld een sein voor het verzamelen of voor het einde van het spel.

Hoe kun je ingrijpen in geval van (dreigend) gevaar:

- Ben je snel ter plaatse als een jeugdlid overboord slaat?
- Houd andere scheepvaart in de gaten en controleer of de jeugdleden die scheepvaart ook zien en voorrangsregels correct toepassen, grijp in als dit niet het geval is.
- Houd de weersomstandigheden (kou, windsnelheid en -richting, regen, dreigend onweer) in de gaten en pas het spel daar tijdig op aan.
- Bedenk of het bij een korte pauze noodzakelijk is om aan wal te gaan: met aan wal gaan gaat veel tijd verloren. Kun je het spel stilleggen op het water? Kun je in de boten iets drinken en eten (voorbereiding)? Hebben de jeugdleden het nodig om even te kunnen rennen?
- Wat doe je als tijdens het spel blijkt dat de regels niet duidelijk zijn? Kun je die alsnog uitleggen door langs alle boten te varen? Leg je het spel stil voor extra uitleg? Of laat je het gaan?

### 3.3.7 Tijdsbewaking

Het bewaken van de tijd tijdens een opkomst is erg belangrijk, want zeker als ouders hun kinderen komen ophalen of als kinderen thuis worden verwacht op een bepaalde tijd is dit echt een must. Je wilt voorkomen dat je tijdens de activiteit ineens moet afbreken, omdat je geen tijd pad hebt uitgezet en dus geen tijd voor opruimen, evalueren en sluiten van de opkomst.

In het onderwijs wordt vaak gewerkt met een lesbrief, waarin de doelen staan, materialen, en duur per onderdeel. In de module programma voorbereiden zijn deze punten opgenomen en in deze module komt tijdsbewaking tijdens het uitvoeren van een programma aan bod.

Deze opzet voor een programma van drie uur dient als voorbeeld:

- Openen (vlag hijsen e.d.) (9.00u - 9.05u)
- Inleiding (9.05u - 9.10u)
- Activiteit (9.10u - 10.15u)
- Pauze (10.15u - 10.35u)
- Activiteit (10.35u - 11.40u)
- Afronden/opruimen (11.40u - 11.50u)
- Evalueren (met jeugdleden) (11.50u - 11.55u)
- Sluiten (11.55u - 12.00u)
- Evalueren (zonder jeugdleden) (12.00u - 12.15u)

Aan te raden is om vooraf af te spreken in het leidingteam dat 1 leidinggevende de tijd bewaakt. Je zou een alarm op je telefoon kunnen zetten die afgaat op belangrijke tijden. In het voorbeeld hierboven zou je dat om 10.15u, 10.35u en 11.40u kunnen doen.

### 3.3.8 Praktisch leidinggeven per speltak

Iedere speltak vraagt om een andere benadering, dit is afhankelijk van de leeftijd van de jeugdleden. Wil je hierop inspelen, houdt dan de volgende tips in gedachten.

#### **Beyers:**

- Houd de uitleg van de activiteit kort.
- Leg de activiteit enthousiast uit.
- Begin met alleen de belangrijkste regels.

- Vraag of iedereen het snapt. Maak daarbij contact met elke Bever.
- Herhaal de (spel)regels.
- Begeleid de Bevers die het niet snappen individueel tijdens de activiteit.
- Op een groot speelveld of in een grote zaal kunnen Bevers zich wat verloren voelen; baken hun ruimte daarom af met bijvoorbeeld touwen en/of stoelen.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de Bevers zijn te vinden op de website van Scouting Nederland. Gebruik als zoekterm "Beverdownloads".

#### **Welpen:**

- Welpen hebben behoefte aan duidelijke regels, regels leiden hen door het spel of activiteit heen. Het is belangrijk om duidelijk te maken welke regels er gelden, want vanuit dit standpunt spelen zij het spel. Voor een activiteit geldt hier hetzelfde, maak de regels duidelijk.
- Als leidinggevende is het ook belangrijk om de regels te handhaven, zodat er geen onduidelijk ontstaat. Als je de regels alleen vertelt, zal het voor de Welpen moeilijk zijn om dit voor zich te zien.
- Speel in op de karakters van de jeugdleden: rem de haantjes de voorste af en nodig de stille jeugdleden uit.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de Welpen zijn te vinden op de website van Scouting Nederland. Gebruik als zoekterm "Welpendownloads"..

#### **Scouts:**

- Als Scouts meedoen met activiteiten is dat veelal voor de gezelligheid en om met vrienden op te trekken.
- Regels zijn bij deze doelgroep veel minder van belang. Pas je uitleg en je handelingswijze hierop aan. Maak er geen heel lang verhaal van, want dan gaan ze snel weer iets anders doen.
- De regels die je hanteert, moet je wel consequent hanteren. Zorg dat ze er plezier in hebben en houden, want anders zoeken ze andere activiteiten om te gaan doen.
- Het hangt bij Scouts heel erg van de groep af of spelregels wel of niet belangrijk zijn. Sommige Scouts zijn enorm fanatiek en doen alles ook om te winnen. Ook als dit betekent dat ze 'gaten' in de regels moeten vinden. Soms is het daarom verstandig om juist wel hele duidelijke regels te geven, om het voor iedereen eerlijk én duidelijk te maken.
- 'Vals spelen is ook spelen': vals spelen is ook een vorm van spelen, met andere woorden: voor veel Scouts hoort het verbuigen en oprekken van de regels bij het spel. Zeker bij jonge pubers is dit regelmatig aan de orde, het gaat immers om het opzoeken van grenzen. Het is dan vaak juist wel goed om hele duidelijke regels te hanteren. Dit voorkomt dat er al te erg vals gespeeld kan worden.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de Scouts zijn te vinden op de website van Scouting Nederland. Gebruik als zoekterm "Scoutsdownloads".

#### **Explorers:**

Explorers maken zelf hun programma, als Explorer begeleider kun je ze helpen door onderstaande tips te geven.

- Zorg voor een goede voorbereiding. Spreek met je mede-Explorer waarmee je het programma hebt voorbereid en de begeleiding het spel goed door, zodat iedereen het spel goed beheerst. Zorg er ook voor dat je al het materiaal hebt klaargelegd en baken eventueel het speelveld duidelijk af.
- Ga op een plaats staan waar iedereen je kan zien en horen. Ga nooit met de rug naar de afdeling staan.
- Denk aan je plaats ten opzichte van de afdeling; praat niet tegen de wind in en laat de afdeling niet tegen de zon in kijken.

- Spreek duidelijk en leg de spelregels kort en duidelijk uit, zodat de Explorers snel aan de slag kunnen.
- Let tijdens je uitleg op of je de aandacht van de Explorers blijft houden en ze niet door iets of iemand worden afgeleid.
- Vraag Explorers met een (zintuiglijke) beperking hoe je hen het spel goed kunt uitleggen. Je kunt hiervoor ook in de online activiteitenbank kijken voor meer informatie en tips.
- Geef Explorers de kans vragen te stellen en zorg dat iedereen begrijpt wat er gaat gebeuren.
- Wees zelf enthousiast tijdens het uitleggen van een spel.
- Meer tips voor spelleiding en speluitleg bij de Explorers zijn te vinden op de website van Scouting Nederland. Gebruik als zoekterm “Explorerdowloads”.

### 3.3.9 Onverwachte situaties

Het is niet gemakkelijk om jeugdleden voor te bereiden op onverwachte situaties. Ze zullen hier vooral leren door het voorbeeld dat je als leidinggevende, begeleider of adviseur zelf geeft. Hoe grijp je in als iemand zich bezeert, wat doe je als iemand vals speelt of wanneer er mensen niet meedoen met de activiteit?

Leer jeugdleden (m.n. Explorers en Roverscouts) aan het overzicht te behouden en taken te delegeren. Dit is vaak nog erg moeilijk, ze willen dat het liefste even zelf regelen. Geef mensen zo nu en dan de taak om te delegeren. Na een weekend zeg je tegen iemand: “De hele blokhut moet schoon.” Zorg dat dit gebeurt, maar je mag zelf niet gaan dweilen, schrobben of afwassen. Probeer het overzicht te houden over de taken en de ruimtes die gedaan moeten worden en zet mensen aan het werk. Zorg dat je dit op een leuke en positieve manier doet, zodat de mensen het ook een volgende keer nog voor je willen doen. Door dit soort opdrachten kunnen jeugdleden leren om te gaan met het creëren van overzicht en leren delegeren.

### 3.3.10 Scouting in het openbaar

Bij het uitdragen van scouting in het openbaar dient rekening gehouden te worden met de representatie van de normen en waarden die bij scouting horen. Denk daarbij niet alleen aan de kernwaarden van Scouting als organisatie, maar ook aan die van je eigen groep of speltak. Wanneer jeugdleden in ScoutFit bezig zijn met het opruimen van zwerfafval op straat zal dit op de buitenwereld een heel andere indruk wekken dan wanneer geüniformeerde jeugdleden tijdens een hike hun snoeppapiertjes achterlaten op een pauzeplek.

Ook wanneer het eigen terrein niet wordt verlaten speelt deze representatie een rol. Hoewel een kampvuur een logisch onderdeel lijkt van het scoutingprogramma, zou dit niet tot structurele overlast voor omwonenden mogen leiden.

### 3.3.11 Programma afronden

Het spel of de activiteit moet altijd worden afgerond. Dat klinkt heel logisch, maar toch wordt vaak vergeten dat je hierbij op een aantal punten moet letten:

- Speel het spel naar een climax toe. Is deze bereikt, bouw de activiteit dan snel af. De spanning blijft en kan gebruikt worden bij de opbouw van het volgende spel.
- Het eind van de activiteit kan door veel zaken bepaald worden: tijd, einde partij, geen zin meer, weeromslag. Geef ruim van tevoren aan hoe het spel eindigt: over vijf minuten, als de eerste ploeg een punt scoort, als het eten klaar is, etc.
- Rond het spel af op een manier die past bij het spel, de groep en de situatie waarin je het gebruikt hebt. Bijvoorbeeld door de eindstand bekend te maken, de medailles uit te delen en de jeugdleden het resultaat aan de anderen laten zien.
- De afsluiting van het spel geeft natuurlijk ook aan wat er in het verhaal is bereikt. We zijn op weg naar het grotere doel, maar hebben wel weer een mijlpaal bereikt. Gebruik deze indicatoren en maak ze waar mogelijk zichtbaar met attributen, stukjes die samen de grote

puzzel vormen. Eventueel krijgen de jeugdleden aan het einde van de opkomst allemaal een cadeautje als herinnering aan het verhaal mee naar huis.

- Laat de jeugdleden vertellen wat ze ervan vonden. Vaak krijg je voldoende spontane reacties. Sta hier open voor, lok ze uit en vraag eventueel door.
- Ruim tot slot het materiaal op en breng de speelruimte weer in orde. Organiseer het zo dat niet de (spel)leider dit doet, maar verdeel de taken zodat je zelf het overzicht houdt!
- Net als bij andere activiteiten is het goed om ook spelen te evalueren. Meer hierover vind je in Toelichting op deelkwalificatie 06: Programma evalueren.

## 4 Op kamp

### 4.1 Mens en natuur

Scouting speelt zich veelvuldig af in en rondom het clubgebouw, maar regelmatig zijn gebouwen van Scoutinggroepen gelegen in de natuur of maken scouts tijdens hun opkomsten gebruik van de natuur. Als je op kamp bent is de kans ook vrij groot dat je eropuit trekt de natuur in. De natuur, vaak genoemd als onze omgeving, is erg kostbaar en tegelijkertijd ook erg vatbaar voor verstoringen. Schreeuwende kinderen in de lente kunnen bijvoorbeeld het broedgedrag van vogels schaden. Het is maar een voorbeeld, maar onbewust kunnen we meer schade aanrichten dan goed doen. In dat geval moet je afwegen welke terreinen je wel en niet in gaat. Uiteraard laat je planten en dieren met rust.

Echter, het kan ook anders. Spelen in de natuur is ook zeer waardevol voor de ontwikkeling van kinderen en jongeren. Het zorgt naast een goede dosis lichaamsbeweging ook voor de bewustwording van de kwetsbaarheid van de natuur. Activiteiten waarbij spelenderwijs kennis gemaakt wordt met de natuur zijn dan wel gehouden aan een aantal spelregels die in de vorm van toegangsregels zijn opgeschreven.

Voordat je een natuurlijk gebied ingaat, is het belangrijk om te weten of de landeigenaar (gemeente, Staatsbosbeheer, Natuurmonumenten of een andere organisatie of instelling) het gebied wel heeft opengesteld. De regels zijn verwoord in een bord met daarop de toegangsregels. Soms hebben landeigenaren met Scoutingverenigingen afspraken gemaakt voor het ondernemen van activiteiten in een bepaald gebied, zorg dat je hiervan op de hoogte bent indien ze van toepassing zijn. Naast de algemene toegangsregels, zoals het lopen op de paden en het verbod op vuur en afval, beschrijven we hier nog een aantal aanvullende regels (die ook te maken hebben met de veiligheid van de leden) die voornamelijk betrekking hebben op Scoutingactiviteiten.

- Laat planten en paddenstoelen staan en beschadig ze niet.
- Verontrust geen dieren; het is verboden om ze te vangen.
- Pluk alleen vruchten als je zeker weet dat je ze veilig kunt eten.
- Drink geen water uit sloten en meren.
- Probeer het schijnen met zaklampen in de lucht 's avonds te vermijden.
- Sprokkel zo weinig mogelijk hout.
- Gebruik geen elektronisch versterkt geluid.

Wat je wel kunt doen, mits dit met mate gebeurt:

- Het beklimmen van bomen (dikker dan 30 cm), maar denk hierbij wel aan de veiligheid.
- Het pionieren van palen aan bomen (dikker dan 15 cm). Hierbij is het wel van belang dat je de boom beschermt, bijvoorbeeld door houten plankjes of een jute zak.
- Wandelen of struinen door een natuurgebied, mits dit is toegestaan door de landeigenaar.

Het is belangrijk dat je deze regels ook bespreekt met de jeugdleden, hierdoor worden zij zich ook steeds meer bewust van het feit dat je in de natuur niet alles mag doen wat je zelf graag wilt. Neem contact op met de beheerder van het bos (Staatsbosbeheer, Natuurmonumenten, provinciale landschappen of particulieren) voor meer informatie. Vaak zijn zij ook bereid om uitleg te komen geven bij je groep.

### 4.2 Koken

De laatste jaren wordt het outdoor cooking steeds populairder en de Scoutshop heeft er zelfs een aparte rubriek voor. Populaire technieken voor op houtvuur zijn op dit moment de dutch oven, stove en de casserole. Voor het koken op branders zijn er branders die op brandstof werken zoals op gas, benzine, petroleum of spiritus. Verreweg het vaakst kom je een gasbrander tegen gevolgd door



benzinebranders. Meer informatie over kooktoestellen en -methoden kun je vinden op de website van Scouting Nederland. Zoek hier op kooktoestellen en je komt in de activiteitenbank bij het juiste onderwerp.

### **4.3 Veiligheid en hygiëne**

Er zijn een paar onderdelen waar je als leidinggevende ook mee te maken krijgt op kamp, namelijk voedselveiligheid, en persoonlijke hygiëne van jeugdleden. Over voedselveiligheid kun je erg veel informatie vinden op de website van het voedingscentrum. Zoek op deze site op "veilig eten". Voor andere zaken omtrent veiligheid, zoals veilig indelen van het kampterrein en wat andere dingen waar je over moet nadenken verwijzen we door naar het veiligheidsblad.

#### *4.3.1 Voedsel*

De wet stelt allerlei eisen aan het inkopen, bewaren en bereiden van voedsel en de inrichting van de keuken als je voedsel voor anderen bereidt. Op kamp kun je, zeker als je gaat kamperen, aan veel van deze eisen niet zo gemakkelijk voldoen. Het blijft wel belangrijk om bewust met eten bezig te zijn en de risico's op voedselvergiftiging te vermijden. Bij het koken heb je, vooral bij hogere buitentemperaturen, een goede kans om een buikgriepje of 'zomerdiarree' op te lopen. De veroorzaker van deze narigheid ligt vaak in bederfelijke levensmiddelen, die er soms normaal uitzien, goed ruiken en uitstekend smaken. Ziektebronnen kunnen zijn: verse, gerookte en gestoomde vis en visproducten, snacks en kokswaaren, vlees en vleeswaren, melk en melkproducten, zachte kaas, zoals brie en camembert, verse kaas (kwark), slagroom- en crème gebak, puddingbroodjes, salades en slaatjes, voorgesneden groenten en rauwkost, vers vruchtensap, vegetarische vleesvervangers, beslag voor poffertjes en pannenkoeken. Tussen de 10°C en 40°C vermeerderen bijna alle bacteriën zich, maar onder 0°C nauwelijks meer en boven de 85°C sterven ze. Vries je voedsel in, dan wordt de groei geremd, maar ze blijven in het voedsel bewaard. Belangrijk is dus voedsel goed te verhitten alvorens te nuttigen.

Op de website van "oudersvannu" kun je handige tips vinden hoe je jeugdleden stap voor stap veilig kunt leren koken, zoek hier op "koken met kinderen". Je zou voordat je op kamp gaat een opkomst kunnen wijden aan koken en daar worstjes en hamburger te gaan maken. Jeugdleden krijgen zo gevoel bij hoe lang iets moet bakken. Laat alvorens ze gaan eten het eerst controleren door een leidinggevende. Laat hier kinderen zien dat je doormiddel van het doorsnijden van het vlees je aan de kleur kunt zien of iets gaar is.

Meer informatie over voedselveiligheid in een gebouw en over voedselveiligheid op kamp vind je in de veiligheidsbladen.

#### *4.3.2 Gas*

Om de veiligheid bij het gebruik van gas te waarborgen, zijn er allerlei regelingen en landelijke normen. Voor een groot deel houd je, je hier automatisch aan als je gas afneemt van erkende bedrijven.

Ook voor de opslag van gas bestaan regels. Heb je meer dan 125 liter gas in flessen, dan moet je dit opslaan in een speciaal hiervoor bestemde ruimte, zoals een kast, kluis, opslaggebouw of buitenopslag. Regels voor de opslag zijn te vinden in de Publicatierreeks gevaarlijke stoffen PGS15. Meer informatie over veilig gebruik van gas en gastoestellen vind je in het veiligheidsblad deze kun je vinden op de website van Scouting Nederland.

#### *4.3.3 Afval*

Een van de zaken waar je op kamp mee te maken krijgt, is de afvoer van afval. Naast een doelmatige afvoer van het afval is het belangrijk voortdurend alert te zijn op mogelijkheden om de stroom afval in te dammen. Niet alleen milieuaspecten maar ook de kosten spelen hierbij een belangrijke rol.

Om te voorkomen dat er veel afval vrijkomt, is het goed actief de stroom afval proberen in te perken. Je kunt bijvoorbeeld letten op verpakkingsmateriaal bij producten die je aanschaft. In de huis- of kampregels kun je hier enkele bepalingen over opnemen. Binnen het Activiteitenbesluit van de Wet

Milieubeheer is aangegeven dat inrichtingen (waaronder Scoutinggebouwen en –kampeerterreinen vallen) verantwoordelijk zijn om de milieubelasting zo laag mogelijk te houden. In dit besluit staat dat je het ontstaan van afval zoveel mogelijk moet voorkomen en beperken.

Iedereen produceert afval en iedereen is verantwoordelijk voor een goede manier van afvoeren van het afval. Afvalstoffen moeten worden gescheiden, gescheiden gehouden en gescheiden afgevoerd, tenzij dat redelijkerwijs niet gevegd kan worden.

Tip: Ben je op kamp en heb je een vaste locatie, dus niet als je rondreist met Explorers of Roverscouts dan is het heel handig om recycle tassen aan te schaffen. Dit zijn een soort shoppers in verschillende kleuren met opdruk zodat het herkenbaar is waar wat in moet. Deze kun je bij de kampkeukens (bijvoorbeeld RSW) hangen of op andere plekken. Ook zijn ze makkelijk mee te nemen naar een activiteit als je een programma elders hebt.

#### *4.3.4 Varen*

Voor het uitvoeren van programma op het water buiten het eigen vaarwater gelden zeer specifieke voorschriften. Op de website van Scouting Nederland kun je een veiligheidsblad hierover vinden. Gebruik als zoekterm “Veiligheidsbladen” en zie hier het document “Veiligheid bij activiteiten op het water”.