

## Inleiding

De Development Award is een door Scouting Nederland ontwikkelde award waarmee je meer ontdekt over jezelf, de groep (subgroep of hele speltak) en de wereld om je heen (de maatschappij). De activiteitengebieden die hierbij aan bod komen, zijn Identiteit en Samenleving. Daarnaast hebben de activiteiten een link met de Millenniumdoelen van de Verenigde Naties.

De Development Award bestaat uit drie fasen:

- Fase 1: ik - wie ben ik? (persoonlijk)
- Fase 2: wij - wie zijn wij? (subgroep/speltak)
- Fase 3: de ander - wat kunnen wij doen voor de ander?

Deze drie fasen zitten bij elke speltak in het programma, bij de scouts en explorers heel zichtbaar in drie aparte fasen. Bij de roverscouts lopen de fasen meer door elkaar heen.

## Millenniumdoelen

In 2000 hebben regeringsleiders van 189 landen afgesproken om vóór 2015 de belangrijkste wereldproblemen aan te pakken. Er zijn acht concrete doelstellingen vastgelegd: de millenniumdoelen. Dit zijn ze in het kort:

1. De armoede en minder mensen met honger halveren
2. Elk kind naar school
3. Mannen en vrouwen gelijkwaardig
4. Minder kindersterfte
5. Verbetering van de gezondheid van moeders
6. Bestrijding van hiv/aids, malaria en andere dodelijke ziektes
7. Bescherming van het milieu, iedereen schoon drinkwater en minder mensen in sloppenwijken
8. Toegang tot betaalbare medicijnen, een eerlijk handelssysteem, minder schulden voor ontwikkelingslanden

Voor meer informatie over deze doelen kijk je op de website van de [Verenigde Naties](http://www.un.org).

## Wat moet je ervoor doen?

Met de Millenniumdoelen in het achterhoofd ga je bij het uitvoeren van de Development Award aan de slag met de ontwikkeling van jezelf, je groep en je omgeving. Om deze award uit te voeren, heb je naast deze handleiding ook toegang tot de activiteitenbank nodig. Deze kun je vinden op [www.activiteitenbank.scouting.nl](http://www.activiteitenbank.scouting.nl) of kijk bij activiteiten in de Scouting app. Daar kun je activiteiten opzoeken waar je een keuze uit kunt maken. Verder zijn de benodigdheden afhankelijk van de gekozen activiteiten, dit staat bij elke activiteit uit de activiteitenbank beschreven.

## Scouts

Als scout ga je met je troep gedurende vier opkomsten aan de slag met concrete activiteiten. De eerste twee opkomsten besteed je aan fase 1. De derde opkomst aan fase 2 en de vierde opkomst aan fase 3. De opzet van deze vier opkomsten is hieronder uitgewerkt. De beschrijving van alle genoemde activiteiten zijn terug te vinden op de activiteitenbank. Ben je één van de oudste scouts? Misschien kun jij dan zelf ook wel een activiteit uitleggen en begeleiden. Denk in ieder geval met het team van leidinggevendenden mee over de activiteiten die je als troep gaat doen.



### Fase 1 (Ik) - opkomst 1

In deze opkomst ga je aan de slag met je zelfbeeld. Hoe zie je jezelf, hoe zie jij andere scouts en hoe zien de andere scouts jou?

00.00 Opening en korte toelichting programma / introductie op de awards

00.10 Opwarmertje zelfbeeld. Doe één van de volgende activiteiten:

- [Spring uit de groep](#)
- [Zelfbeeld opwarmertje](#)
- [Positieve bal](#)

00.25 Hoe kijk je tegen een ander aan? Keuze uit:

- [Wat hebben anderen over mij te vertellen?](#)
- [Geluksenveloppen](#) en [Ik ben een...](#)
- [Goochelhoed](#)

01.10 Tijd om eens goed naar jezelf te kijken. Doe één van de volgende activiteiten:

- [Levensloop](#)
- [Deur van je hart](#)

02.20 Afsluiten

*Bespreek tijdens deze opkomst ook welke activiteit je als troep wilt gaan doen tijdens de vierde opkomst. Dit vraagt namelijk wat voorbereiding.*

Heb je tijd over? Doe dan de activiteit [Contactadvertenties](#). Helemaal leuk voor een Valentijnsopkomst!

In de activiteitenbank zijn nog andere activiteiten te vinden die je kunt gebruiken, in plaats van de genoemde activiteiten. Al deze activiteiten zijn terug te vinden door bij uitgebreid zoeken Development Award en de leeftijdsgroep scouts te selecteren.

### Fase 1 (Ik) - opkomst 2

Tijdens de eerste opkomst heb je vooral naar jezelf en de ander gekeken. Vandaag kijk je naar allerlei factoren die van invloed zijn bij het vormen van je zelfbeeld of het beeld dat je van anderen hebt.

00.00 Opening

00.10 Opwarmertje, doe de activiteit [Typetjesspel](#)

00.40 Doe de activiteit [Vooroordeleentoneel](#)

01.40 Doe twee of drie activiteiten van de lijst [Uiterlijke schijn](#)

02.20 Afsluiten

### Fase 2 (Wij) - opkomst 3

In deze tweede fase ligt de nadruk op de ploeg of troep. Wat maakt een team een team, kun je op elkaar vertrouwen en wat is de gezamenlijke identiteit?

- 00.00 Opening
- 00.10 Opwarmertje, doe één of twee van de [Vertrouwensspelletjes](#)
- 00.30 Doe de activiteit [Levende groepsmachine](#). Een leuke activiteit om met elkaar te praten over de verschillende rollen in de ploeg en/of troep.
- 01.00 Om de discussie aan te zwengelen over identiteit van je ploeg en/of troep, doen jullie [Het oneerlijke spel](#)
- 01.30 Doe het [Culturespel](#) of speel [Cultuureluur](#) om je meer bewust te maken van cultuurverschillen
- 02.20 Afsluiten

Het [Intergenerationeel levensspel](#) is een leuk alternatief. Deze activiteit vergt wel iets meer voorbereiding, omdat je hierbij de ouder(s/en) uitnodigt. Een andere activiteit die goed op dit thema aansluit is [Secret sisters / brothers](#), dat heel goed doorlopend tijdens een week(end) kan worden uitgevoerd.

### *Fase 3 (De ander) - opkomst 4*

De vierde opkomst staat in het teken van iets doen voor een ander. Hiervoor zoeken leidinggevenden, en eventueel ook de oudste scouts, een aantal concrete dingen op die in de eigen omgeving gedaan kunnen worden. De keuze voor welke activiteit het wordt, maak je al gezamenlijk tijdens de eerste opkomst, zodat er nog tijd is om het een en ander voor te bereiden. Een aantal voorbeelden:

- Doe een klus voor de voedselbank. Misschien kun je helpen bij het uitdelen van voedsel of hebben ze juist hulp nodig om voedsel te verzamelen.
- Haal geld op voor een goed doel, bijvoorbeeld door een sponsorloop of veiling te houden.
- Ga met je troep scouts een dagje helpen op de kinderboerderij.
- Neem contact op met de vrijwilligerscentrale van je gemeente. Zij kunnen je wellicht helpen aan een leuke klus.

### *Afronding*

Per opkomst maakt één van de ploegleiders een verslagje. Beschrijf welke activiteiten je gedaan hebt en wat je ervan opgestoken hebt. Een aantal foto's ter aanvulling maakt het helemaal af. Stuur dit verslag op naar het Team awards via [awards@scouting.nl](mailto:awards@scouting.nl). Het landelijk team kent dan aan alle scouts die meegedaan hebben de Development Award toe in SOL. Vervolgens kun je zelf bij de ScoutShop de badge bestellen voor op je Scoutfit blouse.

### **Explorers**

Als explorer begin je met een opkomst te besteden aan activiteiten die te maken hebben met het thema 'ik'. Vervolgens ga je met elkaar aan de slag om samen een activiteit voor 'de ander' te organiseren, bijvoorbeeld voor de buurt of leeftijdsgenoten. Na het voorbereiden volgt uiteraard de gezamenlijke uitvoering van de activiteit en je sluit de award af met een verslag van de georganiseerde activiteit. Het 'wij'-element zit 'm in het samen voorbereiden van de activiteit en hierop terugkijken.



### *Fase 1 (Ik)*

Als explorer ga je in de eerste bijeenkomst aan de slag met concrete activiteiten, waarbij je stil staat bij het thema 'ik'. Het is de bedoeling dat je gaat nadenken over jezelf en wie je bent. Je kunt hierbij denken aan de volgende vragen: Wie ben ik? Waar ben ik goed in? En waar ben ik minder goed in? Wat vind ik van mijzelf en vinden anderen dit ook? Belangrijk hierbij is natuurlijk dat dit gebeurt in een respectvolle, eerlijke en open omgeving. Informatie over hoe je de sfeer in je afdeling verbetert, vind je op pagina 24 en verder van de *Explorergids*.



Voor deze opkomst zijn er verschillende activiteiten te vinden op de activiteitenbank, maar natuurlijk zijn er nog veel meer activiteiten te bedenken of te vinden. Hieronder een aantal voorbeelden:

- [Imagotest \(online\)](#)
- [Stukje van jezelf](#)
- [In de schijnwerper](#)
- [Zelfbeeld in beeld](#)
- [Andermans huid](#)
- [Associaties maken](#)
- [Andermans woorden](#)
- Doe een zelf-test, zoals die van Belbin.

### *Fase 2 (Wij)*

Tijdens de volgende opkomst(en) ga je aan de slag met het thema 'wij'. Hierbij gaat het erom dat je als explorer bekijkt en ondervindt hoe je functioneert als afdeling (als een team) en ga je met elkaar aan de slag om de samenwerking (nog meer) te verbeteren. Je kunt hier op verschillende manieren mee aan de slag. Een aantal voorbeelden voor je afdeling:

- Doe met elkaar een aantal samenwerkingsspellen.
- Ga aan de slag met onderwerpen als respect, taalgebruik of pesten.
- Doe een training vergadertechnieken.
- Onderneem een uitdaging waarbij ieders hulp en inbreng noodzakelijk is om de opdracht te laten slagen.
- Stelt met elkaar omgangsregels voor de afdeling op.

Je begeleiding heeft vast ook ideeën waar je als afdeling aan zou kunnen werken. En misschien kan de begeleiding ook een deel van de voorbereiding op zich nemen, afhankelijk van wat jullie samen als doel kiezen.

### *Fase 3 (De ander)*

Het laatste gedeelte van deze award is gericht op de 'ander'. Je gaat samen met de andere explorers een activiteit organiseren die gericht is op dienstbaarheid aan de 'ander' in je omgeving / samenleving. Houd tijdens het voorbereiden van deze activiteit in je achterhoofd hoe je de onderlinge samenwerking ervaart.

In deze fase ga je dus met elkaar een activiteit voor de ander uitkiezen en voorbereiden. Deze activiteit dient wel aan een aantal criteria te voldoen, namelijk:

- De activiteit die je gaat organiseren heeft een minimale tijdsduur van 3 uur.
- De activiteit is bedoeld voor een ander. Je kunt hierbij denken aan bijvoorbeeld de jeugd uit de buurt, kinderen van asielzoekers of senioren. Het is dus in ieder geval voor mensen buiten je eigen Scoutinggroep.

Allereerst ga je het onderwerp van je activiteit kiezen. Ter inspiratie kun je kijken naar de voorbeeldprojecten in de projectideeënmap van de Development Award (te downloaden op [www.scouting.nl/explorers](http://www.scouting.nl/explorers)). Je mag een van deze projecten kiezen en uitvoeren, maar het staat je ook vrij om zelf een activiteit te bedenken.

Kies je ervoor zelf een project op te zetten, maak dan gebruik van het stappenplan uit de voorbeelden. Je hebt dan een leidraad, zodat je niets kunt vergeten. Tijdens de eerste opkomst heb je als het goed is meer geleerd over de eigenschappen en kwaliteiten van de explorers in je afdeling. Maak hier bij het organiseren van deze activiteit gebruik van! Ten slotte ga je samen met de andere explorers de activiteit die je hebt bedacht, uitvoeren.

### *Afronding*

Na afloop van de activiteiten evalueer je met je hele afdeling de uitvoering en het verloop. Maak ter afronding van deze award een verslag van het gehele traject dat jullie samen hebben doorlopen waarin alle drie fasen in terug komen. Je mag zelf de vorm kiezen waarin je dit verslag uitvoert. Het mag een geschreven verslag zijn, maar je mag bijvoorbeeld ook een presentatie of een korte film maken. Als het verslag klaar is, stuur je het naar het Team awards via [awards@scouting.nl](mailto:awards@scouting.nl). Stuur ook de ingevulde formulieren uit de projectideeënmap mee. Het landelijk team kent dan aan alle explorers die meegedaan hebben de Development Award toe in SOL. Vervolgens kun je zelf bij de ScoutShop de badge bestellen voor op je Scoutfit blouse.

### **Roverscouts**

Als roverscout ga je in fase 3 een meerdaagse opdracht uitvoeren, waarbij 'de ander' centraal staat. Tijdens deze opdracht ga je verschillende instanties af (bijv. daklozenopvang, voedselbank) om een praktisch handje mee te helpen. Ter inspiratie zou je bijvoorbeeld naar Secret Millionaire kunnen kijken op YouTube. Fase 1 komt voornamelijk aan bod tijdens de voorbereiding en reflectie achteraf, voor fase 2 presenteer je je ervaringen en bevindingen aan de rest van je stam. Je kunt deze award zowel met een aantal niet-Scouting vrienden als met andere roverscouts uitvoeren. Een unieke eigen bijdrage is het belangrijkste.



### *Planning*

Tijdens de Development Award ga je als roverscout aan de slag met een meerdaagse opdracht waarin je een maatschappelijke bijdrage levert. De belangrijkste kaders van deze opdracht zijn de volgende:

- Maatschappelijke bijdrage: het project moet duidelijk een bijdrage leveren aan een ander in je omgeving.
- Uitgevoerd tijdens een lang weekend: je moet een aantal dagen achter elkaar ermee bezig zijn.

Om je goed op je opdracht voor te bereiden, is het handig deze goed te plannen. Ter ondersteuning van de voorbereidingen kun je de volgende checklist aanhouden. Verwerk de antwoorden op deze vragen, en alle andere relevante informatie, tot een duidelijk projectplan<sup>1</sup>.

### Checklist

- (3)<sup>2</sup> Voor wie wil je iets betekenen en waarom? (doelgroep)
- (1) Welk beeld heb je van je doelgroep? (beschrijving)
- (3) Wat heeft de doelgroep nodig?
- (3) Wat kun je voor de doelgroep betekenen? (doel)
- (1) Wat heb ik nodig? (ondersteuning & begeleiding)
- (1) Wat wil ik tijdens de uitvoering van deze award leren? (persoonlijk leerdoel)
- (1) Wat kan ik doen om mijn leerdoel te behalen?
- (3) Welke verwachtingen heb je van de betrokken personen en organisaties?
- (1&2) Wie doet wat? (taakverdeling)
- (1&2) Hoe deel je de tijd in? (tijdsplanning)
- (1&2) Wat doe je als het niet lukt? (risicomanagement)

<sup>1</sup>Kijk bijvoorbeeld eens naar [https://www.scouting.nl/explorers/explorers-downloads/doc\\_download/1531-projectplan](https://www.scouting.nl/explorers/explorers-downloads/doc_download/1531-projectplan)

<sup>2</sup> De nummering refereert aan de drie verschillende fasen zoals beschreven op pagina 1.

### *Uitvoering*

Zodra alle voorbereidingen zijn getroffen, de benodigde materialen verzameld en iedereen weet wat hij/zij gaat doen, kun je met de meerdaagse opdracht van start. Houd tijdens uitvoering de volgende checklist bij de hand, om het overzicht te behouden.

#### Checklist

- (1&2) Heb je alles om aan de slag te gaan? (voorbereiding)
- (1&2&3) Welk effect hebben je activiteiten? (uitwerking)
- (1&2) Kun je de activiteiten nog bijstellen om je doelen te behalen? (risicomanagement)
- (1&2) Hoe kun je nog meer uit je project halen? (kansen)

### *Evaluatie*

Na afloop van de meerdaagse opdracht maak je een verslag. De vorm hiervan staat geheel vrij, zolang het hele proces maar aan de orde komt. Dit verslag presenteer je aan de hele stam, zodat je iedereen kunnen laten zien wat je gedaan hebt. Ook hierbij komt de volgende checklist van pas.

#### Checklist

- (1) In hoeverre kwam je beeld van de doelgroep overeen met de werkelijkheid?
- (1) Hoe is je beeld van de doelgroep veranderd?
- (3) Wat heb je voor je doelgroep kunnen betekenen? (doel)
- (1) Wat heb ik tijdens de uitvoering van deze award geleerd?
- (1) Hoe komt dat overeen met wat ik tijdens de planning aangaf te willen leren? (persoonlijk leerdoel)
- (1&2) Had je alle benodigdheden en gewenste begeleiding?
- (1&2) Hoe heb je de gemaakte taakverdeling en tijdsplanning ervaren?
- (1&2) Wat had je anders kunnen doen?
- (1) Wat zou ik een volgende keer anders doen? (groei)

### *Afronding*

Het gemaakte evaluatieverslag stuur je voor beoordeling naar het Team awards via [awards@scouting.nl](mailto:awards@scouting.nl). Dit team bekijkt of je hebt voldaan aan de voorwaarden van de award. Als het allemaal correct is, kent dit team aan alle roverscouts die meegedaan hebben de Development Award toe in SOL. Vervolgens kun je zelf bij de ScoutShop de badge bestellen voor op je Scoutfit blouse.

### **Tijdsinvestering**

De duur van deze award verschilt per speltak. Scouts besteden vier opkomsten aan deze award. Explorers besteden minimaal één opkomst aan fase 1 en minimaal één opkomst aan fase 2. Voor het project uit 3 staat een tijdspad in de dossiermap. Je kunt het kiezen van het project, de voorbereiding en de evaluatie spreiden over verschillende opkomsten. Hier ben je dan niet de hele opkomst mee bezig en dus kun je ook nog gewoon programma draaien. Eén opkomst besteed je geheel aan de uitvoering van de activiteit. De explorers zullen tussen de opkomsten door ook nog wat tijd besteden aan het voorbereiden van de verschillende stappen en het voorbereiden van de uitvoering van de activiteit. Bij elkaar opgeteld zijn explorers minimaal vijf opkomsten met de Development Award bezig. Als roverscout ben je met de daadwerkelijke uitvoering van je meerdaagse opdracht een lang weekend bezig. Daarnaast heb je nog tijd nodig voor de voorbereiding en de evaluatie. Alles bij elkaar opgeteld ben je zeker vijf opkomsten bezig met de Development Award.

### **Hoe neem je deel aan deze award**

Aanmelden voor deelname aan deze award doe je via dit inschrijfformulier [link]. Voor scouts en explorers is het handig als de (bege)leiding de aanmelding verzorgt. Bij roverscouts kan een roverscout, coach of adviseur de aanmelding doen.

### **Vragen en/of hulp nodig?**

Heb je vragen over deze award of heb je hulp nodig bij de uitwerking ervan? Je kunt natuurlijk hulp vragen van je (bege)leiding, coach of adviseur. Kijk ook eens op de website van jouw speltak om te zien wat daar aan informatie, suggesties en dergelijke al te vinden is. Vind je hier niet de informatie die je nodig hebt? Neem dan contact op met het Team awards via [awards@scouting.nl](mailto:awards@scouting.nl).

### **Vervolg**

Heb je de smaak van de awards te pakken? Dan kun je natuurlijk een van de andere awards gaan doen. Iedere award heeft drie niveaus: scouts, explorers en roverscouts. Je kunt dus ook in de volgende speltak verder met het behalen van awards. Je hoeft overigens niet eerst het niveau van de voorgaande speltak voltooid te hebben om bij de volgende speltak met dezelfde of een andere award aan de gang te kunnen gaan.