

Het oprichten van een nieuwe horde

Een geheel nieuwe speltak of speltakken splitsen



Scouting



Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
1.1	Inleiding	4
1.2	Leeswijzer	4
2	Teveel leden en dan ...?	5
2.1	Te grote speltakken	5
2.2	Wachlijsten	5
2.3	Speltakken en spelsoorten	5
2.4	Gemengd of ongemengd	6
2.5	Tussengroepen	6
2.6	Een nieuwe speltak is een groepsaangelegenheid	7
3	Splitsen van speltakken	9
3.1	Splitsen: de stappen en tips	9
3.1.1	Speltakken maken	9
3.1.2	Leidingbezetting	9
3.1.3	Programma	9
3.1.4	Herkenbaarheid en duidelijkheid	9
3.1.5	Accommodatie & materiaal	10
3.1.6	Samenwerken	10
3.1.7	De start en communicatie daar omheen	10
3.1.8	Bestuurlijk & financiën	10
3.1.9	Gezonde groei	10
4	Algemene zaken	11
4.1	Lokaal	11
4.1.1	Algemeen	11
4.1.2	Elke speltak een eigen lokaal?	11
4.1.3	Grootte van een lokaal	11
4.2	Leden- en kaderwerving	11
4.2.1	PR	11
4.2.2	Ledenwerving	11
4.2.3	Kaderwerving	13
4.3	Ouders	14
4.4	Scouting Academy	14
4.4.1	Functieprofiel	14
4.4.2	Het leidingteam	14
4.4.3	Teamprofiel	14

4.5	Financiën	15
4.6	Ondersteuning	16
4.6.1	Vragen en informatie	16
4.6.2	De regio	16
5	Nieuwe speltak	17
5.1	Hoe start je een nieuwe speltak?	17
5.2	Wat heb je nodig?	17
5.2.1	Het welvenlokaal	17
5.2.2	De regio	18
5.3	Leiding en jeugdleden	18
5.3.1	Ouderinformatie	18
5.4	Spelvisie/spelaanbod/thema	19
5.4.1	Het spelthema	19
5.4.2	Themanaam	19
5.4.3	Activiteitengebieden	19
5.4.4	Nesten, gidsen en helpers	19
5.5	Identiteit van je speltak/speltaknaam	20
5.6	Eerste opkomsten	20
5.7	Praktijkvoorbeeld splitsen van een horde	21

1 Inleiding

1.1 Inleiding

Het oprichten van een nieuwe speltak of het splitsen van een speltak kan een uitkomst zijn voor te grote speltakken of groepen die te maken hebben met wachtlijsten. Maar het oprichten van een nieuwe speltak of het splitsen van een bestaande speltak is een beslissing die je niet van de één op de andere dag neemt. Er komt het nodige bij kijken. In dit infoblad lees je er meer over.

1.2 Leeswijzer

In het eerste hoofdstuk wordt stilgestaan bij de aanleiding: er zijn teveel leden of je wilt een nieuwe speltak oprichten die er nog niet was. Wat kun je doen?

In het tweede hoofdstuk wordt aandacht besteed aan het splitsen van een speltak. In het derde hoofdstuk wordt gekeken naar de algemene zaken, zoals lokaal en financiën. In het laatste hoofdstuk wordt gekeken naar de specifieke zaken per speltak.

2 Teveel leden en dan ...?

2.1 Te grote speltakken

Elke speltak heeft een optimale grootte. Daarboven wordt een speltak in veel gevallen te groot om écht goed te draaien. Kinderen vallen af, omdat ze zich niet meer thuis voelen in zo'n grote groep of niet de aandacht krijgen die ze wellicht nodig hebben. Ook voor de leidinggevenden in een grote speltak is het - afhankelijk van de omvang van het leidingteam - vaak hard werken om het leuk te houden. Het splitsen van een speltak kan een oplossing zijn om het voor de jeugdleden en leiding weer leuk te maken! Een grote speltak beperkt daarnaast ook de mogelijkheden tot groei: vaak kunnen vrienden en vriendinnen (die vaak de 'nieuwe aanwas' vormen voor leden in je speltak) niet aansluiten terwijl ze toch graag bij Scouting willen. Door de speltak te splitsen, creëer je extra capaciteit. Onderstaande tabel geeft een advies voor de speltakgrootte per speltak. Dit is gebaseerd op de spelvisie en het spelaanbod. Uiteindelijk bepaal je als groep zelf waar het maximum ligt. Dit is uiteraard ook sterk afhankelijk van de beschikbaarheid van je (bege)leiding.

Speltak	Aantal jeugdleden			Verhouding
	Minimaal	Optimaal	Maximaal	
bevers	6	16	20	1:5
welpen	6	24	30	1:6
scouts	6	28	35	1:7
explorers	6	16	20	
roverscouts	6	16	20	

2.2 Wachtlijsten

Soms heb je als groep bij één of meerdere speltakken een wachtlijst. Zodra de wachtlijsten groter worden of een meer structureel karakter krijgen is het tijd om actie te ondernemen. Dit kan op verschillende manieren. Eén van de opties is het oprichten van een nieuwe- en splitsen van bestaande speltakken. Je creëert op die manier extra ruimte in je speltak waarmee je de wachtlijsten beperkt of op kunt lossen en je groep kunt laten groeien.

Wanneer je een nieuwe speltak opstart in een bestaande groep is het handig om na te gaan of er bij de andere speltakken van dezelfde leeftijd een wachtlijst is. Soms kan je ook beginnen door één subgroep van een volle speltak over te nemen en aan te vullen met nieuweleden dan zijn er bijvoorbeeld al een paar welpen die weten hoe een welpenhorde werkt. Dat is een goede en directe bron om jeugdleden te werven.

Bedenk je dat je meeste leden door vriendjes en vriendinnetjes bij jullie groep komen. Mocht een groep te groot worden, onderzoek dan hoe het zit met vriendjes en vriendinnetjes. Door ze bijvoorbeeld samen naar een ander groep door te verwijzen, vergroot je de kans dat ze bij de Scouting blijven.

Maar we zijn allemaal Scouting: wanneer er in jouw groep een te grote wachtlijst ontstaat laat welpen vooral naar een andere groep gaan als daar wel plek is. We gunnen elk kind toch een leuke Scoutingtijd? Wil je de kinderen en jongeren echt een leuke Scoutingtijd aanbieden zal er een goede samenwerking tussen de speltakken en groepen in jouw omgeving moeten zijn. Een warme overdracht is wanneer jij zorgt voor het contact (al dan niet fysiek) naar de andere groep.

2.3 Speltakken en spelsoorten

Hieronder vind je een tabel met speltakken en spelsoorten.

- De bestaande speltakken zijn; bevers, welpen, scouts, explorers en roverscouts (plusscouts zijn geen speltak, er wordt dan ook niet voorzien een programma voor deze leeftijdsgroep).
- De bestaande spelsoorten zijn; landscouting, luchtscouting en waterscouting.

Speltak	Leeftijden*	Groep / klas	Speleenheid	Spelsoorten
bevers	5 - 7 jaar	groep 2 en 3	kolonie	landscouting
welpen	7 - 11 jaar	groep 4 t/m 7	horde	land-, lucht- en waterscouting
scouts	11 - 15 jaar	groep 8 t/m klas 3	troep	land-, lucht- en waterscouting
explorers	15 - 18 jaar	klas 4 t/m 6	afdeling	land-, lucht- en waterscouting
roverscouts	18 - 21 jaar	N.v.t.	stam	land-, lucht- en waterscouting

*Bovenstaand zijn de minimum leeftijden en de maximum leeftijden aangegeven. De leeftijdsgrenzen lopen van schooljaar tot schooljaar. (artikel 99, huishoudelijke regeling Scouting Nederland, december 2016)

Scouts met een beperking, een speltak kan gericht zijn op jeugdleden met een beperking. Deze speltak gebruikt dan naam (en thema) van de speltak die het best bij de beleveniswereld van haar jeugdleden aansluit (dus niet persé aansluitend bij de leeftijd).

2.4 Gemengd of ongemengd

Het spelaanbod voor de speltakken is geschikt voor zowel jongens als meisjes. Wanneer je gaat splitsen, kun je er ook voor kiezen om een gemengde of ongemengde speltak op te starten. Dat geeft de kinderen en de ouders meer keuze voor een speltak. De sfeer en activiteiten in een jongens-, gemengde of meidenspeltak is heel anders. Dit trekt andere kinderen aan en zo biedt je een meer passende vorm aan. Wanneer je meer wil weten over hoe leuk het kan zijn een programma te splitsen en zo verschillende activiteiten aan te bieden voor meiden en jongens, kijk dan op de [website](#).

Er is vanuit Scouting Nederland geen voorkeur voor gemengde of ongemengde speltak. Afhankelijk van de leeftijdsgroep is er wel een meest optimale situatie voor meiden en jongens per speltak. Dit is gebaseerd op het leeftijdseigene en de ontwikkeling van kinderen en jongeren. Helemaal optimaal is het wanneer een groep zowel gemengde als ongemengde speltakken heeft, maar dat is in veel gevallen niet mogelijk.

Bevers: gemengde speltakken met hoofdzakelijk vrouwelijke leiding en enkele mannen.

Welpen: gescheiden of gemengde speltakken met gemengde leidingsteams (met meer mannen dan vrouwen) voor jongens en voornamelijk vrouwelijke leiding voor meiden.

Scouts: gescheiden speltakken met voornamelijk mannelijke leiding voor jongens en voornamelijk vrouwelijke leiding voor meiden.

Explorers: gescheiden of gemengde speltakken met voldoende vriend(inn)en. Explorers maken minder onderscheid tussen mannelijke en vrouwelijke begeleiding. Gemengde begeleiding heeft de voorkeur.

Roverscouts: gemengde speltakken met voldoende vriend(inn)en. Roverscouts maken geen onderscheid tussen een mannelijke of vrouwelijke adviseur.

2.5 Tussengroepen

Bij het splitsen van speltakken wordt soms de suggestie gedaan om een zogeheten tussengroep op te richten. Dit is een groep die valt tussen twee speltakken in, veelal tussen welpen en scouts, maar ook wel tussen scouts en explorers.

Er zijn goede redenen om deze optie niet al te snel te nemen. De twee belangrijkste redenen zijn praktisch en inhoudelijk.

Praktisch loop je dan wel tegen allerlei zaken aan, die voor speltakken geregeld zijn, maar voor tussengroepen helemaal niet. De landelijke organisatie is niet ingericht op tussengroepen. Dat begint al met de inschrijvingen in Scouts Online, daar is alleen een keuze voor speltakken en niet voor tussengroepen. Dit geldt ook voor de kwalificatie van leiding: dit is per speltak geregeld. Voor alle speltakken is een eigen Scoutfit en een speltakteken. In Scouting Magazine krijgen alle speltakken aandacht, maar de tussengroepen niet. Voor alle speltakken is ondersteunend materiaal, van kompassen en gidsen, de doorlopende leerlijn en de activiteitenbank, enzovoorts. Er zijn veel

hulpmiddelen voor reguliere speltakken, voor tussengroepen zul je dit allemaal zelf moeten bedenken en aanpassen.

Bovendien vindt het grootste ledenverlies bij overvliegen. Door een extra speltak, vlieg je dus een keer extra over en is er een grote kans op uitstroom van leden, doordat je een keer extra overvliegt.

Doordat leden korter bij een speltak zitten is het lastiger om een eigen identiteit op te bouwen in een tussengroep doordat leden er minder lang bij zitten.

Het is lastig plannen voor ouders een tussengroep zal waarschijnlijk andere de opkomsttijden of -dag hebben en door vaak te veranderen is er wederom het risico dat het lid dan al iets anders heeft te doen.

Daarnaast zijn er inhoudelijke, pedagogische argumenten. Binnen Scouting zijn er twee belangrijke elementen.

Het eerste is dat een speltak een 'natuurlijke' vriendengroep zou moeten zijn. Wanneer je buiten op straat een groep kinderen ziet spelen, is het leeftijdsverschil tussen die kinderen niet erg groot.

Meestal zit er drie jaar tussen het oudste en het jongste groepslid.

Het tweede is dat we binnen Scouting willen oefenen met leiderschap. Dit gaat juist gemakkelijker, wanneer er enig leeftijdsverschil tussen de jeugdleden bestaat. Als gids of PL heb je meer natuurlijk overzicht wanneer je ouder bent dan de andere leden van de groep. Bovendien kun je op deze manier al beginnen met het oefenen in overdrachtsvaardigheden: de oudste scouts die al kunnen pionieren kunnen knopen uitleggen aan de jongere scouts.

Deze twee elementen zijn dus tegenstrijdig, bij een natuurlijke vriendengroep wil je een klein leeftijdsverschil, terwijl je voor leiderschap juist streeft naar een groter leeftijdsverschil. Binnen Scouting Nederland is ervoor gekozen om beide elementen zo optimaal mogelijk in te zetten. Daarom zijn de welpen- en scoutsspeltakken beiden vier jaar. Wanneer je gaat sleutelen aan deze leeftijds grenzen verlies je dus iets aan één van deze elementen.

Verder is bij de ontwikkeling van het spelaanbod voor alle verschillende speltakken rekening gehouden met de ontwikkeling van kinderen. Dit zie je terug in het werken met thema (Hotsjietonia is anders van opzet dan de Jungle), werken met insignes (voor elke speltak is een eigen uitwerking van het systeem, zeker bij welpen en scouts), de doorlopende leerlijn met voor alle activiteitengebieden een specifieke invulling per speltak, het werken met subgroepen (met een andere invulling voor welpen, scouts en explorers), jeugdparticipatie en zelfs in de wet en belofte.

Wanneer je veel weet van de pedagogische ontwikkeling van kinderen en jongeren kun je dit misschien allemaal zelf ontwikkelen. Maar het is wel heel veel werk om dat echt goed te doen. Dus bezint eer ge begint. Eenmaal een tussengroep gemaakt, wordt het lastig om het weer te veranderen. En kan de leiding over vijf jaar het ook allemaal?

Creëer daarom binnen de speltakken meer diversiteit: kies voor een jongens- meiden en/of gemengde lijn, kies voor opkomst in het weekend of op een doordeweekse dag, kies voor en andere spelsoort (land, lucht water). Je kunt dan als groep als geheel meer bieden en is er voor jeugdleden een keuze.

2.6 Een nieuwe speltak is een groepsaangelegenheid

Vaak ontstaan de ideeën voor het oprichten van nieuwe speltak binnen de speltak waar dit speelt. Besef echter dat als de welpen te veel leden hebben deze leden na het overvliegen doorgaan naar de scouts. Daarom is het verstandig om bijvoorbeeld jaarlijks in de groepsraad een prognose te maken van de overvliegers. Veel groepen zullen dit waarschijnlijk al doen. Deze prognose kan dan als leidraad dienen voor het oprichten van de nieuwe speltak(ken). Zeker wanneer er voor het eerst een tweede of derde speltak per leeftijdsgroep in de groep gaat komen is dit zeker van belang.

Ook de PR en de visie van de groep speelt hierin een belangrijke rol. Wie willen jullie zijn en hoe dragen jullie dat uit. Door met elkaar de visie van de groep helder te krijgen ontstaat er draagvlak voor

het oprichten van een nieuwe speltak. Daarbij komt ook dat zeker in het begin er mogelijk behoefte is aan hulp van de overige leiding door bijvoorbeeld in de beginfase in te vallen.

3 Splitsen van speltakken

3.1 Splitsen: de stappen en tips

3.1.1 Speltakken maken

- Zorg dat de speltakken die ontstaan groot genoeg zijn. Bij een speltak met weinig jeugdleden loop je het risico dat de groep aan het einde van het seizoen is uitgedund. Denk daarbij ook vooruit: hoeveel leden vliegen er binnenkort over en is de speltak daarna ook nog groot genoeg? Maak ook gebruik van de seizoensinvloeden. Groepen blijken in het najaar (september-december) het hoogste aantal leden te hebben, terwijl aan het einde van het seizoen (juni/juli) dit het laagst is.
- Maak zelf de speltakken op basis van voorkeuren die je kent van de leden (vrienden/school clubjes). Je kunt later altijd nog kinderen, op verzoek over laten gaan naar de andere speltak. Vaak is het zo als je de kinderen in een groep zet dat het grootste deel het prima vindt. Geef aandacht aan de kinderen die niet meteen heel enthousiast zijn.
- Speel met de leeftijden wanneer je bijvoorbeeld niet genoeg overvliegers hebt.
- Door een paar jeugdleden een jaar langer te houden en een paar jeugdleden een jaar eerder over te laten vliegen kun je misschien wel een levensvatbare nieuwe speltak maken. Dit is uiteraard een tijdelijke situatie.
- Zorg dat er bij voorkeur evenveel meiden in beide groepen zitten. Maak koppeltjes met vriendinnen, uiteraard hoeft dit niet wanneer je een single sekse speltak opricht.
- Zorg dat de twee nieuwe speltakken gelijkwaardig zijn (denk aan grootte, leeftijdsopbouw, niveau enz.).
- Denk na over het vervolg: als je nu de welpen splitst, dan zijn over vier jaar de scouts aan de beurt. Misschien is het goed een nieuwe lijn (dagdeel, jongens/meiden/gemengd, water/land/lucht) op te zetten. Dit geeft ook een grotere diversiteit aan je Scoutinggroep.

3.1.2 Leidingbezetting

- Zorg dat je minimale vaste leidingbezetting hebt (2-3). Je hebt niet meteen een compleet leidingteam nodig, je hebt ook minder kinderen in het begin. Vul het team eventueel en aan met invallers of ouders. Zodra alles loopt kan je verder gaan zoeken naar vaste leiding. Vaak weet nieuwe leiding anders niet waar ze ja tegen zeggen.
- Zet ouders in om de eerste fase door te komen. Het zal je verbazen hoeveel ouders nog een Scoutingachtergrond hebben en het leuk vinden om je te helpen.

3.1.3 Programma

- Om het gemakkelijk te maken kan je (in het begin) met beide speltakken hetzelfde programma draaien. Je kunt dan ook samen het programma maken, dit verlicht een klein beetje de werkdruk. Het is dan wel belangrijk dat je gedurende de periode, goed overleg met elkaar hebt en af en toe eens de tijd neemt om het programma te evalueren.
- Zorg vooral in het begin voor een uitdagend programma. De eerste weken zijn bepalend of kinderen het leuk gaan vinden.
- Zorg dat je een goed beeld houdt van de kinderen. Hoe ervaren zij het. De eerste kinderen haken na een paar opkomsten al af. Probeer hen erbij te houden door zo veel mogelijk in te gaan op hun wensen.

3.1.4 Herkenbaarheid en duidelijkheid

- Maak helder wie van de leiding bij welke speltak hoort. Dit is voor de kinderen en ouders erg belangrijk. Eerst waren jullie misschien één team en nu zijn er twee speltakken.
- Splits in zijn geheel en niet half om half. De groep splitsen houdt in: een eigen horde/speltak naam, herkenbaar voor de leden, eigen programma, eigen leiding etc. Dus niet: zo af en toe

spelletjes in twee groepen doen. Dat je zaken samen doet met de andere speltak hoeft niet algemeen gecommuniceerd te worden, daar komen ze van zelf achter.

- Geef ieder kind een eigen badge of naambandje waaraan zijn/haar speltak te herkennen is. Dit geeft ook weer duidelijkheid. Zorg ook dat de eigen leiding herkenbaar is als leiding van de betreffende speltak.
- Werk aan een eigen identiteit voor de beide speltakken, zodat straks leden bewust kunnen kiezen tussen de twee speltakken, maar voorkom een sterke concurrentie tussen de twee speltakken.
- Ook wanneer alle speltakken gebruik maken van alle activiteitsgebieden en een leuk en uitdagend programma neerzetten kun je door middel van het spel diversiteit tussen speltakken aanbrengen: de meisjesscouts hebben andere creatieve programma's, andere bosspelen en een ander zomerkampthema als de jongensscouts.

3.1.5 *Accommodatie & materiaal*

- Ruimte is belangrijk. Zorg dat je voldoende ruimte hebt met je nieuwe speltak. Draai bij voorkeur in een andere ruimte.

3.1.6 *Samenwerken*

- Schroom de samenwerking met de andere speltak niet. Weekendkampen en excursies kunnen heel goed samen. Ze zijn ook veel leuker met een grotere groep.

3.1.7 *De start en communicatie daar omheen*

- Splits op de natuurlijke momenten in het seizoen. Tijdens het overvliegen bijvoorbeeld. Maak er een officieel gebeuren van.
- Sta open voor suggesties van de kinderen en/of hun ouders. Neem ze altijd serieus en probeer hun probleem altijd op te lossen.
- Denk na wat je wilt doen met de opkomsttijden en dagen.
 - De eerste optie is mensen te laten wennen. Pas na een halfjaar tot een jaar is het zinvol om iets te veranderen. Je zult zien dat dit vaak niet nodig is.
 - De andere optie is om heel bewust direct een ochtend- en een middagspeltak te maken (eerst de welpen, maar later ook de andere speltakken). Ouders en kinderen vonden dit juist prettig, omdat ze nu beter konden combineren met andere bezigheden en daar een keuze in hadden.

3.1.8 *Bestuurlijk & financiën*

- Maak van het splitsen een speltak een beslissing van de hele Scoutinggroep. Dus niet alleen van de welpen of de scouts. Je hebt iedereen nodig en ook de leiding van andere speltakken kunnen helpen.
- Regel bij het bestuur afzonderlijke budgetten en eventueel een opstart budget om iets leuks mee te doen.

3.1.9 *Gezonde groei*

- Probeer meteen te gaan groeien, door vriendjes/vriendinnetjes bijeenkomsten te organiseren zodat je groep snel boven de 20 kinderen uit kan komen. Dit vergroot je levenskansen.

4 Algemene zaken

4.1 Lokaal

4.1.1 Algemeen

De accommodatie van je groep is een zaak van het groepsbestuur, stichtingsbestuur en de groepsraad. Toch is het aan te raden om de ruimte waarin je met de horde aan de slag gaat eens goed te bekijken. Let tijdens de inrichting van je lokaal bijvoorbeeld goed op de veiligheid. Is de nooddeur goed bereikbaar of staat er een nestkist voor?

Als je een lokaal moet delen met een andere speltak of misschien de BSO, maak dan goede afspraken over het gebruik van het lokaal. Dat voorkomt ergernissen.

4.1.2 Elke speltak een eigen lokaal?

Het zou natuurlijk heel erg mooi zijn wanneer dat zou lukken, maar niet elke groep heeft die luxe. Zeker in grotere groepen zou een Scoutinggebouw wel heel veel lokalen moeten hebben. Dus denk creatief na hoe je met de lokalen om kunt gaan. Laat de ruimte niet de beperkende factor zijn.

4.1.3 Grootte van een lokaal

De grootte van je lokaal geeft richting aan de grootte van de speltak. In de [Blokhutwijzer](#) staan de geadviseerde minimale oppervlakte van een groepsruimte. Deze is gebaseerd op de optimale ledenaantallen zoals deze door Scouting Nederland gehanteerd worden (zie paragraaf [1.2](#)). Wanneer je aan de lage kant gaat zitten zal het lastig worden om vaste subgroep ruimtes te maken, maar deze zijn dan ook geen harde voorwaarde. Reken met een oppervlak van 2 tot 2,5 m² per persoon. Nog makkelijker is de automatisch rekenende Exceltabel downloaden op www.scouting.nl. In het volgende hoofdstuk ([§5.2](#)) staan nog enkele aandachtspunten per speltak betreffende het lokaal.

4.2 Leden- en kaderwerving

4.2.1 PR

Ledenwerving begint al bij het uitzenden van een positief verhaal. Hoe wordt er over je gesproken door ouders op het schoolplein en hoe sta je in de lokale media. Als je prachtige activiteiten organiseert maar vergeet mensen er over te informeren, is al je moeite in dit opzicht voor niets geweest. Via deze link vind je allerlei tips en tools om een goede PR campagne op te zetten: [PR](#)

Tijdens de eerste opkomsten maken de kinderen kennis met Scouting. Verder is het natuurlijk vooral kennismaken met elkaar: de andere kinderen en de leiding. Het is daarom bij het oprichten van een nieuwe speltak raadzaam even te wachten met de publiciteit voor die opkomsten. Uiteraard kun je de opkomst wel aankondigen in de plaatselijke media. Maar om nu meteen journalisten en fotografen uit te nodigen om de opkomst te bezoeken, is misschien niet zo handig. Dat kan later, als de kinderen en leiding aan elkaar gewend zijn.

4.2.2 Ledenwerving

Scouting Nederland heeft een groot aantal materialen ontwikkeld die je kunt gebruiken om nieuwe leden te werven. Via de link [Laat je Uitdagen!](#) vind je een groot scala aan materialen waarmee je jouw eigen flyers, posters, advertenties etc. kan maken. Ook is er een [speciaal gedeelte op de website](#) voor het werven van jeugdleden. We hebben voor de uitleg over duurzame groei een speciaal Webinar op Facebook: [ledereen op Scouting!](#)

- **Jeugdleden werven jeugdleden**

Wanneer je al wat jeugdleden hebt, kun je hen ook laten helpen bij het werven van nieuwe jeugdleden. Het is een simpel, maar effectief systeem. De meeste nieuwe leden maken kennis met Scouting via een vriendje of vriendinnetje. Het daadwerkelijk meedoen tijdens een opkomst is de beste manier om te ervaren hoe leuk Scouting is. Zo kun je bijvoorbeeld een welp die een nieuwe welp introduceert belonen met de [buddybadge](#). Ook is bij de ScoutShop een [spreekbeurtpakket](#) voor speciaal voor de welpen, voor scouts en voor watergroepen

verkrijgbaar. Een welp kan dan door middel van een spreekbeurt op school zijn klasgenoten enthousiast maken voor Scouting. De juf of de meester kan een speciaal kaartje naar Scouting Nederland sturen en het jeugdlid ontvangt daarna een leuke badge.

Op de site van Scouting Nederland kun je de handleiding: [Jeugdleden werven nieuwe jeugdleden](#) vinden.

- **Ouders werven jeugdleden**

Ouders die met andere ouders praten over hoe leuk scouting is en hoe zeer hun eigen kind het bij scouting naar de zin heeft helpen heel veel bij het werven van jeugdleden. Als je alle ouders van je speltak 5 folders meegeeft en vraagt die aan andere ouders uit te delen (bijvoorbeeld op het schoolplein) kan dat soms al een veel effectiever manie van werven zijn dan honderden folders in de wijk verspreiden.

- **Scholenmarketing**

Scholen zijn de vindplaatsen voor nieuwe leden. Met een klein onderzoekje onder je leden weet je snel van welke scholen jullie leden komen. Dat zijn de eerste potentiële plekken om te werven. Uit ervaring weten we dat we gemakkelijker nieuwe leden via bestaande doelgroepen krijgen. Via deze link [leerlingen prognose DUO](#) kan je per school bekijken hoe de prognose voor de komende jaren is van die school of binnen je wijk buurt. De meeste kinderen komen over het algemeen uit de buurt van de groep. Kijk dus in eerste instantie naar de scholen in de buurt. In 2016 is er een webinar op Facebook geweest over (basis)scholen marketing. Dit webinar kan je ter inspiratie bekijken via deze link: [Webinar scholenmarketing](#). De genoemde voorbeelden en de presentatie kan je vinden op: [Downloads continuïteit van groepen](#)

- **Social media**

Social media is niet meer weg te denken als instrument voor PR en werving. Bij het inzetten van Social media is het belangrijk dat je je realiseert wie je doelgroep is. Vaak zijn dat niet de kinderen, maar de ouders/verzorgers en/of de opa's en oma's. De belangrijkste gebruikers van Facebook bijvoorbeeld zijn vrouwen in de leeftijd 24-35 en laat dit nu net de belangrijkste leeftijd zijn van de ouders van potentiële Bevers en Welpen. Richt je informatie dus ook op hen, wat vinden zij leuk en belangrijk aan Scouting. Over het inzetten van Facebook bij ledenwerving is ook drietal webinars gehouden. Je kunt webinars met deze link vinden: [Webinar Facebookmarketing voor groepen Deel 1](#), [Webinar Facebookmarketing voor groepen Deel 2](#), [Webinar Facebookmarketing voor groepen Deel 3](#).

- **Activiteiten**

Je kunt diverse activiteiten doen om kijkers te trekken voor je speltak. Zorg er in ieder geval voor dat je activiteit in lijn zit met wat je wil uitstralen als speltak of groep. Wil je bijvoorbeeld de naamsbekendheid door bijvoorbeeld de jaarlijkse stroopwafel verkoop actie, jullie inzet bij de dodenherdenking of jullie mega GirlPowerrrrEvent. Door bewust te kiezen geeft je richting aan je groep en komt ook de doelgroep op je activiteiten af die zij belangrijk vinden. Een paar activiteiten lichten we hier uit:

1. GirlPowerrrrEvent: Steeds meer groepen en regio's gebruiken een GirlPowerrrrEvent om meer meiden te werven voor hun groep(en). Wanneer je dit event samen met andere groepen in je buurt organiseert is de impact vele malen groter en kan je de inzet en de kosten delen. De Facebookmarketing voor dit event wordt uitgelegd in het [Webinar Facebookmarketing voor groepen Deel 3](#). Hoe de opzet eruit zou kunnen zien kan je vinden onder de volgende link: [GirlPowerrrrEvent](#)
2. Open dagen/Scout-it-out: Open dagen zijn een goede manier om je kijkers naar je groep te krijgen. Ook hier geldt wanneer je het samen met je buurgroepen of regio doet heeft een veel grotere impact. Zorg wel voor goed verwachtingmanagement zodat de kijkers niet de indruk krijgen dat ze alleen bijvoorbeeld gaan klimmen of vuurtje gaan stoken. Je kunt natuurlijk ook dezelfde activiteiten in de buurt, wijk, dorp of stad doen. Een leuk voorbeeld ter inspiratie is de [Scoutssquare](#) van de Hengelose Scoutinggroepen.

3. AH sportactie: Met deze actie kunnen klanten van AH zegels sparen en inwisselen voor een voucher waarmee ze 4 keer vrijblijvend kunnen komen kijken bij een sportclub of Scoutingvereniging. In 2017 hebben er 168 Scoutingverenigingen meegedaan met de AH sportactie. 135 van hen hebben samen 3378 activiteiten aangeboden. Veelal waren dit gewone opkomsten. Hiervan zijn 540 reserveringen gemaakt, van 374 unieke boekingen. Een maand na de actie zijn er hiervan naar schatting, volgens opgave in de enquête naar de groepen, 42 nieuwe leden overgebleven. Dit is wel minder dan bij reguliere kijkopkomsten, maar een score van ruim 10% is ook weer niet heel slecht. De komende jaren zal blijken of deze actie succesvol is en blijft.
 4. (kijk)opkomsten: De meest succesvolle activiteiten zijn de vrijblijvende opkomsten waarin de potentiële leden mee kunnen doen. Vaak bieden groepen 3-4 keer vrijblijvend meedoen. Wat bij deze opkomsten belangrijk is, is dat de potentiële leden zich direct welkom voelen bij jullie speltak. Neem de tijd om met de ouders/verzorgers en de kijker te kletsen. Neem hem/haar gelijk op in de groep en doe niet moeilijk als ouders/verzorgers er de eerste keer nog even bij willen blijven. Maak wel goede afspraken hierover, zodat dit niet later tot verrassingen kan leiden. Vergeet ook niet de contactgegevens te noteren en stuur na de eerste kijk opkomst een berichtje waarin je het erg leuk vond dat er was en dat je hem/haar graag nog een keer terug ziet. Je kan ook de Flyer "[Help, mijn kind zit op Scouting!](#)" mee sturen met informatie over het reilen en zeilen bij jullie Scoutinggroep.
- **Flyers**
 Professionele flyers kun je tegen redelijke prijzen laten drukken. Het blijft echter een kostbare zaak om met deze flyers te gaan strooien. Daarbij is de kans heel groot dat je niet je doelgroep bereikt. Het beste is daarom om (ouders van) potentiële jeugdleden direct te benaderen en een gesprekje aan te gaan. Wanneer er interesse wordt getoond geef je de flyer mee. Vraag naar contactgegevens en noteer deze goed. Eventueel kun je echt geïnteresseerden een leuk presentje meegeven zoals een sleutelhanger met het adres van je website of blokhut erop. Je kunt de standaard 'Laat je uitdagen' folders aanpassen en zelfs via [Scoutingdrukwerk](#) laten drukken.

4.2.3 Kaderwerving

Als je een speltak begint, moet je goede leiding hebben. Hoe werf je leidinggevendenden?

- Elke leeftijdsgroep is anders. Voor leiding die al wat langer meedraait in een andere leeftijdsgroep liggen hier nieuwe uitdagingen.
- In het bever- en welpenspel staat de fantasiewereld van de kinderen centraal, er zijn dus veel minder vaste regels en tradities, bijna alles is mogelijk. Ook de leiding heeft alle mogelijkheden om hun fantasie te gebruiken.
- Elke speltak heeft behoefte aan eigen kennis en vaardigheden.
 - Voor het werken met bevers is een creatieve vertaling van 'Scoutingkennis' nodig, er hoeven geen technieken aangeleerd te worden maar het is juist de uitdaging om deze leeftijdsgroep hier wel kennis mee te laten maken en waar mogelijk toe te passen. Het activiteitengebied 'Uitdagende scoutingtechnieken' wordt daarmee ook een onderdeel van het beverprogramma.
 - Voor het werken met welpen zoek je leiding met een tomeloze energie, die de fantasie van de welpen kan gebruiken om de kinderen een gevarieerd en afwisselend programma aan te bieden
 - Voor het werken met scouts heb je binnen Scouting wel kennis nodig van diverse technieken, zoals pionieren, hakken, vuur stoken, enzovoorts. Daarnaast wordt het belangrijker om je te kunnen inleven in het leven van een middelbare scholier, met alle zaken die hip, cool en gaaf zijn.

- Voor het werken met explorers moet je kunnen loslaten en de explorers de ruimte geven om te ontdekken en fouten te mogen maken. Werken met pubers vraagt een heel andere insteek dan met jongere kinderen.
- Als adviseur van de roverscouts is het belangrijk om jongeren te motiveren en stimuleren en vanaf de zijlijn te ondersteunen.

Heb je eenmaal goede leiding gevonden, dan is het minstens zo belangrijk om ze te behouden! Op de [website van Scouting Nederland](#) vind je meer informatie over wervingsacties en welke instrumenten je kunt gebruiken om leiding te begeleiden. Ook hebben we een webinar "[Vrijwilligerswerven](#)" voor je ter inspiratie.

4.3 Ouders

Voor de jongere kinderen (bevers en welpen) zijn het vaak de ouders die beslissen of hun kind lid wordt van je vereniging. Het is daarom aan te raden om ook je verhaal voor ouders klaar te hebben. Vaak is het moeilijk je eigen enthousiasme onder woorden te brengen, daarom heet Scouting Nederland de brochure "Help, mijn kind zit op Scouting!" gemaakt. Je kunt deze brochure vinden via deze link: [Help, mijn kind zit op Scouting!](#)

Houd een eerste ouderbijeenkomst een maand na de eerste opkomst met je scouts, dat geeft de ouders de gelegenheid om de ervaringen van hun kinderen mee te nemen in hun vragen.

4.4 Scouting Academy

4.4.1 Functieprofiel

In het functie profiel staat wat er van jou verwacht wordt als (team)leider. Samen met je praktijkbegeleider bespreek je, met behulp van de kwalificatiekaart, in welke mate jij en je teamleden aan het functieprofiel voldoen en welke vaardigheden je nog kan leren.

Het functieprofiel vind je via deze links voor [\(team\)leider bevers, welpen, scouts](#), voor [explorers](#) en voor [roverscouts](#).

Je praktijkbegeleider kan je alles vertellen over de kwalificatiekaart. Uiteraard kun je de informatie ook via de volgende link vinden: [Kwalificatiekaart bevers-welpen-scouts](#) en [kwalificatiekaart explorers-roverscouts](#)

4.4.2 Het leidingteam

Het opstarten en draaien van een nieuwe speltak is geen eenmansklus. Maakt je nieuwe speltak onderdeel uit van een groep in oprichting, dan is het aan te raden om ook na te denken over de invulling van Scouting Academy in jouw groep. De regio's van Scouting Nederland bieden nieuwe (bege)leiding verschillende trainingen via Scouting Academy aan. Dit kan per regio anders georganiseerd zijn. Voor meer informatie over trainingen kun je terecht bij de trainingscoördinator van je regio en de praktijkbegeleider in jouw groep. Meer over Scouting Academy vind je ook via de link: [Scouting Academy](#)

4.4.3 Teamprofiel

Een team van leidinggevendenden functioneert het beste als leidinggevendenden elkaar aanvullen qua vaardigheden. Scouting Nederland heeft voor elk team een richtlijn opgesteld. Deze worden ook wel teamprofielen genoemd. In een teamprofiel staat beschreven aan welke basisvoorwaarden een leidingteam moet voldoen om verantwoord activiteiten te kunnen aanbieden aan jeugdleden. Naast deze basisvoorwaarden, ook wel het minimumniveau genoemd, is in de teamprofielen ook het gewenst niveau voor leidingteams beschreven. Bespreek met je praktijkbegeleider op welk niveau jouw team zit. De praktijkbegeleider is binnen je groep verantwoordelijk voor de opleiding van (nieuwe) leiding en de spelkwaliteit van de speltakken.

Een handige infographic kun je via deze link downloaden: [Teamprofiel](#)

Meer informatie over het teamprofiel vind je via deze link: [Teamprofielen](#)

4.5 Financiën

Wat kost het starten van een speltak?

Met welke kosten krijg je te maken? Dit is sterk afhankelijk van jullie eigen groepssituatie. Hieronder zetten we een aantal kostenposten op een rijtje.

Kosten vooraf

Al voordat je de speltak start, moet je kosten maken. Bijvoorbeeld:

- Informatie aanvragen.
- Inrichten van het lokaal: de kosten zullen per groep variëren. Het is natuurlijk leuk om meteen een droomlokaal te hebben maar dat hoeft ook niet. In overleg met de andere speltakken kun je waarschijnlijk wel gebruik maken van een ruimte in het clubhuis. je moet de ruimte misschien enigszins aanpassen..
- Spelmateriaal: overleg met de leiding van andere speltakken of je materiaal kunt lenen. Via ouders, scholen, bedrijven en winkels enz. kun je soms aan een hoop (gratis) materiaal komen. In de loop van de tijd krijgt jouw speltak steeds meer eigen materiaal.
- Aanschaf programmamateriaal. Denk o.a. aan handboek voor leiding (Spelkompas), gidsen, zakboekjes, posters, brochures enz.
- Themakleding (vooral voor jongere speltakken): je hoeft niet meteen voor ieder figuur een pak te hebben, maar een tweetal pakken van de figuren is toch wel het minimum om te kunnen straten in Hotsjietonia. Themakleding kan je zo duur maken als je wilt. Waarschijnlijk is er wel een ouder die van oude kleding leuke pakken kan maken of over heeft van carnaval.
- Opleidingstraject van leiding: Nieuwe leiding zal misschien niet al direct na de eerste opkomst al gekwalificeerde leiding willen worden, maar zal hier niet te lang mee moeten wachten. Dus het is wel belangrijk hier van tevoren al rekening mee te houden. Ook kunnen er eventuele reiskosten zijn voor het “inwerken” van nieuwe leiding door het bezoeken van andere beverkoloniën.

Het huishoudboekje van een speltak

De eerste kosten zijn gemaakt, de leiding is enthousiast, het lokaal klaar en de eerste jeugdleden komen naar Scouting. Iedere week doen zij een programma. Wat dat gaat kosten is sterk afhankelijk van je programma. Hoewel het beverprogramma natuurlijk heel anders is dan een explorerprogramma hoeft het gemiddeld niet meer te kosten. Een blik in het huishoudboekje van een andere speltak geeft over het algemeen een aardige indruk van de wekelijkse kosten.

Houdt de kosten die je maakt goed bij en verdeel die over bepaalde “posten”, zoals spel- en knutselmateriaal, traktaties, ouderavond, communicatie (telefoon en evt. postzegels voor contact met ouders) etc. Zo kun je achteraf nakijken hoe de kostenverdeling is en helpt het je om een volgende begroting te maken.

De hoogte van de contributie is afhankelijk van de groepssituatie. Afhankelijk van de speltak en de afspraken binnen de groep komen er naast de wekelijkse opkomsten ook nog weekenden en het zomerkamp bij.

Hoe kom je aan geld?

Zolang er nog geen leden zijn, komt er nog geen contributie binnen. De eerste investeringen zullen dus gedaan moeten worden uit de middelen die je als groep al hebt. Daarnaast zijn er misschien aanvullende subsidiemogelijkheden om aan geld te komen.

Als de groep subsidie krijgt van de gemeente (of fondsen) dan kan het starten van een beverkolonie, vanwege de uitbreiding van het totale ledenaantal, aanleiding zijn voor een eenmalige extra subsidie of een uitbreiding van bestaande subsidies.

Als er verbouwd moet worden om een geschikt beverlokaal in te richten dan kun je daarvoor een subsidieverzoek indienen bij het Nationaal Jeugd Fonds (NJF – Jantje Beton). De behandeling van zo'n verzoek duurt ongeveer vier maanden.

Via de website van Scouting Nederland is meer informatie te vinden over fondsenwerving. Ook kun je daar vragen wie de accommodatieconsulent van het Kennisnetwerk is voor de regio waar jouw groep toe behoort. Deze consulent kan je ondersteunen bij vragen over de (ver)bouw van accommodaties.

4.6 Ondersteuning

4.6.1 Vragen en informatie

Er zijn verschillende manieren waarop je informatie kunt krijgen en vragen kunt stellen over het oprichten van een nieuwe speltak:

- Op internet: kijk eens op www.scouting.nl. Op de site van Scouting Nederland staat heel veel informatie die je kan helpen.
- Er zijn Kompassen en Gidsen voor alle speltakken met alle informatie per speltak. Deze zijn te bestellen via de [ScoutShop](#)
- Mocht je nog vragen hebben over spelinhoudelijke zaken kun je die stellen via: spelpecialisten@scouting.nl
- Het team Groep en Regio kan nieuwe Scoutinggroepen ondersteunen. Je kunt hen bereiken via: teamgroepenregio@scouting.nl
- Heb je vragen over accommodatie, verzekeringen, financiën of juridische zaken. Dan kun je contact opnemen met het Kennisnetwerk: kennisnetwerk@scouting.nl
- Heb je vragen over waterscouting, dan kun je mailen naar waterwerk@scouting.nl

4.6.2 De regio

De regio is er om groepen te ondersteunen. In de regio vindt regelmatig overleg plaats tussen de leidingteams van de dezelfde speltak. Tijdens deze overleggen (officieel het Regionaal Spel en Programmaoverleg, maar dit heet in elke regio nét weer even iets anders) wordt niet alleen gesproken over de organisatie van regio-activiteiten, maar worden ook ervaringen en nieuwe ideeën uitgewisseld. De leden van het Regioteam kunnen je ook bijstaan en adviseren met betrekking tot het Scoutingspel. Deze overleggen zijn ook een prima gelegenheid om je nieuwe horde bekend te maken bij andere groepen in de regio.

De regio organiseert ook trainingen voor nieuwe leiding en kan de praktijkbegeleiders van de groep ondersteunen met de kwaliteit van het Scoutingspel.

Je kunt ook aan je regio vragen of je de start van je nieuwe horde mag aankondigen op de website of Facebookpagina van de regio.

5 Nieuwe speltak

5.1 Hoe start je een nieuwe speltak?

Aangezien iedere Scoutinggroep anders is, kunnen we geen pasklaar plan geven voor het starten van een welpenhorde. In het kort geven we hier aan waar je rekening mee moet houden als je een horde opricht. We onderscheiden:

- Praktische zaken; wat kan je doen om leden te trekken en ouders te informeren over wat je allemaal gaat doen?
- De eerste opkomsten: Wat ga je doen? Kennismaken, een eigen identiteit creëren, werken in nesten. Dit is een (globaal) idee voor een programma.

Eigen initiatief

Een ander deel van de informatie zal je zelf bij elkaar moeten zoeken. Ga eens na of er in de buurt al iets is voor kinderen van 7-11 jaar. Op welke tijden draaien de andere speltakken? Wanneer is er ruimte vrij voor een nieuwe horde? Is er een eigen ruimte beschikbaar of moet er een ruimte gedeeld worden met een andere speltak? Wat zouden de welpen gaan kosten?

Een startplan

Als dan het besluit genomen is om een welpenhorde op te richten, moet er een plan gemaakt worden. Hierbij moet je natuurlijk de nieuwe welpenleiding betrekken. Zolang er geen leiding is, heeft het weinig zin om van alles te regelen. Het heeft natuurlijk de voorkeur wanneer er één of meerdere leiding is die al ervaring heeft met leiding bij Scouting of met welpen. Wanneer de leiding helemaal nieuw is, dan zullen ze eerst kennis moeten maken met de groep. Laat ze bijvoorbeeld een paar keer meedoen bij een andere speltak.

5.2 Wat heb je nodig?

5.2.1 *Het welpenlokaal*

Accommodatie

De accommodatie van jouw Scoutinggroep is een zaak van het groepsbestuur, stichtingsbestuur en de groepsraad. Toch is het aan te raden om de ruimte waarin je met de horde aan de slag gaat eens goed te bekijken. Let tijdens de inrichting van je lokaal bijvoorbeeld goed op de veiligheid. Is de nooddeur goed bereikbaar of staat er een nestkist voor?

Als je een lokaal moet delen met een andere speltak, horde of misschien de BSO, maak dan goede afspraken over het gebruik van het lokaal. Dat voorkomt ergernissen.

Aankleding / decoratie

Kinderen houden van kleuren, maar kijk goed naar de kleuren die je gaat gebruiken. Van fluorescerend materiaal bijvoorbeeld, kunnen kinderen extreem druk worden. Veel welpenhordes hebben mooie muurschilderingen in het junglethema. Je kunt bijvoorbeeld ook de jungledieren op grote lakens schilderen. Die kan je elke week ophangen. Handig als je geen muurschilderingen mag maken.

Nesthoeken

Je kunt elk nest in het lokaal een eigen nesthoek geven, zodat ieder nest een eigen hoek heeft waar de welpen verantwoordelijk voor zijn. De nesten kun je van elkaar onderscheiden door ze een kleur te geven. Schilder bijvoorbeeld de banken, kisten en tafels in de kleur van het nest.

De raadsrots

De raadsrots, waar ook de bijeenkomsten van de wolven uit de verhalen van Jungleboek plaatsvinden, is de plek voor alle belangrijke momenten. De meeste hordes openen en sluiten op of bij de raadsrots. Het is leuk om zelf een raadsrots te maken. Zo weten alle welpen waar ze naar toe moeten voor de opening en de sluiting.

De totem

Bijna elke horde heeft een totem, dit is meestal een stok met een wolvenkop erop. Aan deze stok zit een ring waaraan je verschillende dingen kunt hangen, bijvoorbeeld de namen van alle welpen, of een aandenken van een kamp of weekend.

5.2.2 De regio

In de regio vindt regelmatig overleg plaats tussen de leidingteams van de verschillende welpenhordes. Tijdens deze overleggen (Regionaal Spel en Programmaoverleg, heet in elke regio nét weer even iets anders) wordt niet alleen gesproken over de organisatie van regio activiteiten, zoals de [Jungledag](#), maar worden ook ervaringen en nieuwe ideeën uitgewisseld. De leden van het Regioteam kunnen je ook bijstaan en adviseren met betrekking tot het Scoutingspel.

Deze overleggen zijn ook een prima gelegenheid om je nieuwe horde bekend te maken bij andere groepen in de regio.

Je kunt ook aan je regio vragen of je de start van je nieuwe horde mag aankondigen op de website of Facebookpagina van de regio.

De regio kan je ook verder helpen met zaken als Scouting Academy en Spelkwaliteit.

5.3 Leiding en jeugdleden

Als je prachtige activiteiten organiseert maar vergeet mensen er over te informeren, is al je moeite voor niets geweest. Via deze link vind je allerlei tips en tools om een goede PR campagne op te zetten: [PR](#)

Tijdens de eerste opkomsten maken de kinderen kennis met Scouting. Verder is het natuurlijk vooral kennismaken met elkaar: de andere kinderen en de leiding. Het is daarom handig even te wachten met de publiciteit voor die opkomsten. Uiteraard kun je de opkomst wel aankondigen in de plaatselijke media. Maar om nu meteen journalisten en fotografen uit te nodigen om de opkomst te bezoeken, is misschien niet zo handig. Dat kan later, als de kinderen en leiding aan elkaar gewend zijn.

Een nieuwe welpenhorde zal niet meteen op volle toeren draaien. Langzame, maar gestage groei is ook mogelijk. Zit dus niet bij de pakken neer als je niet meteen met 18 welpen kan beginnen. Zorg dat jij en je team enthousiast blijven door je welpen goede en uitdagende activiteiten te bieden, dan nemen ze vanzelf vriendje en vriendinnetjes mee.

Houd de eerste ouderbijeenkomst een maand na de eerste bijeenkomst met de welpen, dat geeft de ouders de gelegenheid om de ervaringen van hun kinderen mee te nemen in hun vragen. Tijdens de eerste ouderbijeenkomst kun je hetzelfde programma doen, als de eerste bijeenkomst met de welpen deed. Op die manier ervaren ze waarom hun kind het zo leuk vindt op Scouting.

Stel je tijdens de kennismakingsgesprekken met ouders niet alleen voor met je echte naam, maar ook met je themanaam. Vertel erbij waarom jij die naam hebt gekregen. Het is een leuke manier voor de ouders om je wat beter te leren kennen en ze weten dan ook meteen over wie hun kinderen het hebben als ze thuis vertellen wat ze allemaal hebben beleefd tijdens de opkomst.

5.3.1 Ouderinformatie

Voor kinderen in de welpenleeftijd zijn het vaak de ouders die beslissen of hun kind lid wordt van je vereniging. Het is daarom aan te raden om ook je verhaal voor ouders klaar te hebben. Vaak is het moeilijk je eigen enthousiasme onder woorden te brengen, daarom heet Scouting Nederland de brochure "Help, mijn kind zit op Scouting!" gemaakt. Je kunt deze brochure vinden via deze link: [Help, mijn kind zit op Scouting!](#)

Geef ouders een inschrijfformulier mee. Hierop kunnen ze alle relevante informatie over hun kind invullen, zoals contactgegevens, geboortedatum, diëten, relevante medische informatie etc. Vraag niet alleen informatie van ouders, maar geef zelf ook informatie over jouw groep en jouw horde. Geef informatie over de opkomsttijd, regels over het halen en brengen, telefoonnummers, speciale activiteiten en ook informatie over de installatie, de Scoutfit en de boeken voor de welpen.

Houd een eerste ouderbijeenkomst een maand na de eerste opkomst met je welpen, dat geeft de ouders de gelegenheid om de ervaringen van hun kinderen mee te nemen in hun vragen.

5.4 Spelvisie/spelaanbod/thema

Wanneer je gaat beginnen aan de spelkant van je horde, is het handig om de volgende onderwerpen eens na te lopen. Een handig hulpmiddel is het Welpenkompas. Hierin staat alle informatie die je nodig hebt als leiding van een welpenhorde. Het Welpenkompas is verkrijgbaar via de [ScoutShop](#). Heb je specifieke vragen over het spelaanbod dan kun je ook terecht bij de spelspecialisten van Scouting Nederland via spelspecialisten@Scouting.nl.

5.4.1 Het spelthema

Het spelen in een thema prikkelt de fantasie van kinderen en dat zorgt ervoor dat ze zich veel meer betrokken voelen bij spellen en activiteiten. Voor welpen betekent het thema ook avontuur: de junglebewoners beleven van alles en de welpen kunnen die avonturen meebeleven door te helpen of een wedstrijd met de dieren te doen.

In tegenstelling tot vroeger is het junglethema voor zowel jongens als meisjes. Naast Mowgli beleeft nu ook het meisje Shanti allerlei avonturen in de jungle die meisjes aanspreken. Het thema is dus geschikt voor jongens, meisjes en gemengde speltakken.

Er is in dit thema rekening gehouden met de doelstelling van Scouting, waarin een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding leidend is.

Ook voor waterwelpen is het junglethema dus geschikt. Meer informatie hierover kun je vinden via deze link: [Waterwelpen](#)

5.4.2 Themanaam

Het thema waarin de welpen spelen is gebaseerd op het Jungleboek van Rudyard Kipling. In de volgende paragraaf wordt uitgebreider ingegaan op het thema. In de jungle spelen de kinderen met mensen en dieren, bijvoorbeeld met Mowgli, Shanti, Hathi, Raksha, Broer Wolf en Akela. Elk figuur heeft zijn of haar specifieke eigenschappen, kennis en kwaliteiten. Als je als leidinggevende de naam van een karakter wilt aannemen, is het handig om te weten wat de karaktertrekken van het dier zijn, zodat je een naam kunt kiezen die dicht bij jezelf blijft. Het is niet verplicht om een figuur te spelen, maar als je je helemaal onderdompelt in het thema, gaan de welpen vanzelf met je mee. Je kunt een naam kiezen door te kijken welke figuur het beste bij je past.

Wanneer je een tweede of derde welpenhorde start in jouw Scoutinggroep kan er verwarring ontstaan als er meerdere leid(st)ers rondlopen met dezelfde themanaam. Naast alle dieren die in het Welpenkompas worden genoemd, kun je dan ook kiezen voor een naam uit het originele Jungleboek. Enkele bekende namen uit het verhaal kun je beter niet kiezen. Zo zijn de namen Shere Khan en Tabaqui bijvoorbeeld niet geschikt omdat dit vijanden van Mowgli zijn. Dit geldt ook voor Koning Louie, die bovendien niet uit het oorspronkelijke Jungleboek verhaal komt, maar uit de Disney-films. Ook de namen Mowgli en Shanti zijn niet bedoeld voor leiding. Mowgli en Shanti zijn kinderen waarmee de welpen zich identificeren.

5.4.3 Activiteitengebieden

Om voor variatie in het programma te zorgen, wordt er gewerkt met acht activiteitengebieden. Die activiteitengebieden zijn verweven in het junglethema. De welpen kunnen ze op diverse plekken in de jungle vinden. Hier vind je een leuke poster die je, bijvoorbeeld, in het lokaal kan ophangen: [De Jungle](#)

5.4.4 Nesten, gidsen en helpers

Een belangrijk fundament van Scouting is het werken in subgroepen. Bij de welpen noemen we de subgroepen: nesten.

Een nest bestaat uit ongeveer zes welpen van verschillende leeftijden. Binnen een nest hebben twee welpen een speciale taak: de gids en de helper.

Het werken in nesten heeft bij de welpen vaak een praktische inslag. Van het maken van een corveerooster tot aan het doen van spelletjes, altijd kun je terug vallen op nesten. Maar intussen leren de welpen er ook veel van. Van het werken in nesten leren welpen wat het is om als lid van een groepje te functioneren: ze leren samenwerken, samen spelen, samen verantwoordelijk zijn (voor bijvoorbeeld het doen van de afwas), samen beslissingen nemen, op elkaar rekenen en taken verdelen.

Om van het werken in nesten een succes te maken is het belangrijk dat je hier gelijk een 'gewoonte' van maakt binnen je speltak, want achteraf invoeren is dat moeilijker.

De leden leren gelijk het werken in subgroepen. Na een paar maanden kun je een 'vaste' nestindeling maken en na een half jaar (en wat kleine aanpassingen) zouden de nesten redelijk moeten functioneren.

Meer over het werken in nesten vind je via deze link: [Nesten, gidsen en helpers](#)

5.5 Identiteit van je speltak/speltaknaam

Een hordenaam onderscheidt je horde van andere hordes in de groep of regio en geeft de horde een eigen identiteit. Een hordenaam kan op verschillende manieren gekozen worden. Het is het leukst als de hordenaam aansluit bij het thema. Daarnaast is het leuk om op zoek te gaan naar een unieke naam. Daarnaast is de kans op herkenbaarheid groter als je een pakkende naam uit het thema haalt. Je kunt kiezen voor een bekende naam, een mysterieuze naam of een combinatie van beide. Enkele voorbeelden van hordenamen zijn:

- De Sioniehorde (vernoemd naar het territorium van de horde uit het Jungleboek);
- De horde van de Vredesrots (vernoemd naar de rots in de Waingoenga rivier, die zichtbaar wordt bij zeer laag water, als dat zich voordoet mag er bij de rivier niet gejaagd worden);
- Meisjeswelpen/Jongenswelpen;
- Shantihorde;
- Maralahorde;
- Waterhorde.

Natuurlijk zijn er veel mogelijkheden voor een hordenaam. De naam hoeft niet per se uit de jungle te komen, maar dat maakt het wel kenmerkend voor de welpenspeltak. Als de naam maar aansprekend is en goed bij jullie speltak en groeps cultuur past.

5.6 Eerste opkomsten

De eerste opkomsten zijn erg belangrijk wanneer je een nieuwe horde start. Tijdens deze opkomsten laat je de welpen kennismaken met het thema, je lokaal en de ceremonieën van de horde. In de volgende paragraaf vind je een aantal programmasuggesties voor deze opkomsten.

Als er nieuwe welpen bij de horde komen, is het belangrijk dat ze zich veilig en welkom voelen. Het is daarom belangrijk om tijdens de eerste opkomst de nieuwe welpen (en hun ouders) wegwijs te maken. Maak bijvoorbeeld een programma waarmee je samen met de welpen op ontdekkingsstocht gaat langs de verschillende gebieden in de jungle. Laat Mowgli en/of Shanti vertellen waarom ze die plek zo leuk, raar of spannend vinden. Spel bij elk gebied een echt welpenspel. Kijk hiervoor eens op de [activiteitenbank](#), hier vind je meer dan 600 programma-ideeën voor welpen. Hieronder staan twee voorbeelden genoemd:

- [Met Shanti op ontdekkingsreis door de jungle](#)
- [De Jungle reis van Mowgli en Shanti](#)

De eerste opkomst is bijzonder en daarom een feestje. De welpen maken kennis met de jungle, haar bewoners en hun gebruiken. Denk aan het openen en sluiten van je opkomst:

- [De opening](#)
- [De sluiting](#)

5.7 Praktijkvoorbeeld splitsen van een horde

Aan het begin van het seizoen hadden we weer een nieuwe uitdaging. Omdat er veel bevers zouden overvliegen naar de groene welpen en er ook nog eens veel kijkers waren, was de verwachting aan het einde van het vorige seizoen dat we boven de 40 welpen uit zouden komen. Die verwachting is uitgekomen en we draaien 47 welpen. Omdat we onze eerdere ervaringen van boven de 30 welpen hadden wilde we gaan splitsen. Door middel van een enquête hebben de ouders gevraagd of ze splitsen een goed idee zouden vinden en waar hun voorkeur naar uit zou gaan. Daarnaast hebben we ze gevraagd of ze handje wilde helpen als het eenmaal zo ver was. De enquête leverde niet veel bruikbare informatie op. Iedereen vond splitsen een goed idee. Maar bij de vraag of ze wilden verhuizen naar een ander tijdstip of dag bleven er niet veel over. De voorkeur bleef zaterdagochtend met 5 welpen die wel naar de woensdagmiddag wilde. Te klein om een speltak op woensdag te beginnen. Bij de leiding was dit nog sterker. Van de 9 man/vrouw leiding wilden er 3 eventueel wel naar de zaterdagmiddag en niemand kon naar de woensdag. Uiteindelijk hebben we er voor gekozen om te gaan LAT-ten (Living Apart Together). We draaien nu in twee hordes op de zaterdagochtend. We hebben ongeveer eens in de drie weken een gezamenlijke opkomst (vossenjacht, natuurwerkdag etc.) en draaien voor de rest geheel apart. Wel hebben we dezelfde programma's die twee keer worden aangeboden. Dus alle welpen draaien hetzelfde programma, maar op een andere dag. Op elke horde hebben we twee vaste leiding gezet als gezicht van de horde en de rest van de leiding wisselt.

Scouting Titus Brandsma, Deventer