

Het oprichten van een nieuwe stam

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	14
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
5.1.1	Verschillende soorten stammen	17
5.1.2	Wat is de meerwaarde van een stam / roverscout?	17
5.2	Wat heb je nodig? (materiaal, hulp uit de regio, aankleding lokaal)	17
5.2.1	Scouts, explorers en roverscouts	17
5.2.1	Hulp zoeken en ervaringen uitwisselen	18
5.3	Leiding en jeugdleden	18
5.3.1	Leeftijdsverschil	18
5.3.2	Ledenaantal	18
5.3.3	Ondersteuning	18
5.3.4	Roverscout en leiding-zijn	18
5.4	Spelvisie/spelaanbod/thema	19
5.4.1	Drie fases	19
5.4.2	Uitdagingen	19
5.5	Identiteit van je speltak/speltaknaam	22
5.5.1	Partenza	22
5.5.2	Hoe doe je een Partenza?	22
5.6	Eerste opkomsten	22
5.7	Praktijkvoorbeeld	22

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. Leden gaan weg, 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 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 meer keuze voor een speltak. De sfeer en activiteiten in een jongens-, gemengde of meidenspeltak is heel anders. Dit trekt andere leden 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 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 jongeren, is het leeftijdsverschil tussen hen 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 leeftijdsgrenzen 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 jongeren. 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 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 leden, op verzoek over laten gaan naar de andere speltak. Vaak is het zo als je de leden in een groep zet dat het grootste deel het prima vindt. Geef aandacht aan de leden 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 leden 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 leden het leuk gaan vinden.
- Zorg dat je een goed beeld houdt van de jeugdleden. Hoe ervaren zij het. De eerste leden 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 ondersteuning van welke speltak hoort. Dit is voor de leden 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 stam/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 leden. 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). Leden 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 leukers mee te doen.

3.1.9 *Gezonde groei*

- Probeer meteen te gaan groeien, door opkomsten voor de explorers te organiseren zodat je hen al snel enthousiast maakt. Dit vergoot 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 leden kennis met Scouting. Verder is het natuurlijk vooral kennismaken met elkaar: de andere leden en de ondersteuning. 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, wanneer iedereen aan elkaar gewend is.

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: [Iedereen 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 leden 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 kijken 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. 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 GirlPowerrrEvent. 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. GirlPowerrrEvent: Steeds meer groepen en regio's gebruiken een GirlPowerrrEvent 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: [GirlPowerrrEvent](#)
2. Opendagen/Scout-it-out: Opendagen 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 verwachtingsmanagement 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 leden (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!](#)

4.4 Scouting Academy

4.4.1 Functieprofiel

In het functie profiel staat wat er van jouw 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 leidinggevenden functioneert het beste als leidinggevenden 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 stam. In het kort geven we hier aan waar je rekening mee moet houden als je een nieuwe afdeling wil oprichten met jongeren die zijn overgevoerd van de explorers. 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, bestuur kiezen. Dit is een (globaal) idee voor een programma.

Als dan het besluit is genomen om een stam op te richten, moet er een plan gemaakt worden. Hierbij moet je natuurlijk de potentiële leden en de rest van de groep. Wanneer er nog helemaal geen stam in de groep is, kun je om een idee te krijgen eens gaan kijken bij een roverscoutsstam in de buurt.

5.1.1 *Verschillende soorten stammen*

Er zijn heel veel groepen die zich stam noemen. Dat is historisch zo gegroeid. In de definitie die Scouting Nederland gebruikt is een stam een groep roverscouts tussen de 18 en 21 jaar met een adviseur en eventueel één of twee coaches van 22 of 23 jaar.

De speltakken met veel leden die ouder zijn dan 21, zijn in feite plusscout-kringen. Het is belangrijk dat oudere leden zich verbonden weten aan een Scoutinggroep en samen activiteiten ondernemen. Wanneer we het bij Scouting hebben over roverscouts en stammen, doelen we echter niet op deze groep, maar op de jeugdleden van 18 tot 21.

5.1.2 *Wat is de meerwaarde van een stam / roverscout?*

Waarom is een roverscoutsstam dan toch belangrijk voor een groep?

Allereerst voor de jeugdleden zelf. Het Scoutingprogramma loopt van 7 tot 21 en ook de oudste leden willen we een kwalitatief goed programma kunnen bieden. Een programma waarbij ze zelf aan het roer staan, zich kunnen ontwikkelen en hun eigen grenzen opzoeken, zonder dat ze daarbij meteen verantwoordelijk zijn voor andermans kinderen.

Daarnaast is het een meerwaarde voor de Scoutinggroep. Niet elk lid is er op 18-jarige leeftijd (na de explorers) aan toe om leiding te worden. Deze leden kunnen eerst nog een paar jaar de kat uit de boom kijken en pas op een later tijdstip beslissen of ze leiding willen worden. Veel van hen doen dat dan alsnog.

5.2 Wat heb je nodig? (materiaal, hulp uit de regio, aankleding lokaal)

5.2.1 *Scouts, explorers en roverscouts*

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 stam 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 bank voor?

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

De roverscouts richting hun eigen lokaal in. Bij de roverscouts is een lokaal om je in terug te trekken na het programma belangrijk. Omdat de roverscouts vaak niet tegelijk draaien met de andere speltakken is het mogelijk om wanneer het programma meer ruimte of licht nodig heeft, kun je uitwijken naar het lokaal van één van de andere speltakken.

5.2.2 *Hulp zoeken en ervaringen uitwisselen*

In de regio vindt regelmatig overleg plaats tussen de verschillende stammen in de regio. Tijdens deze overleggen (Regionaal Spel en Programmaoverleg) wordt niet alleen gesproken over de organisatie van [regio-activiteiten](#), maar worden ook ervaringen en nieuwe ideeën uitgewisseld. De vrijwilligers van de regio kunnen je ook bijstaan en adviseren met betrekking tot het Scoutingspel.

Deze overleggen zijn ook een prima gelegenheid om je nieuwe stam bekend te maken bij andere groepen in de regio. Je kunt ook aan je regio vragen of je de start van je nieuwe stam mag aankondigen op de website of Facebookpagina van de regio.

5.3 **Leiding en jeugdleden**

5.3.1 *Leeftijdsverschil*

Een van de knelpunten die de jongeren zelf aangeven bij een 18-tot-88-stam is het leeftijdsverschil. In veel gevallen vinden ze het niet prettig om met dertigers samen in één speltak te moeten zitten. De aanwezigheid van deze groep, met een ander sociaal leven (werk, relaties, kinderen) heeft namelijk een grote invloed op dit soort stammen. Ondersteuning van de oudere stamleden is niet erg, maar de ervaring is dat jongere stamleden minder eigen activiteiten ontplooiën als de ouderen het niet aan ze over laten. Een roverscoutsspeltak zorgt voor een binding van jongeren aan de groep (ook als ze nog twijfelen leiding te worden) en geven een perfect platform om ervaringen op te doen met het organiseren van Scoutingactiviteiten. Een roverscoutsspeltak is daarom een onmisbare schakel in en Scoutinggroep.

5.3.2 *Ledenaantal*

Met minder dan zes roverscouts, kun je geen volwaardig programma meer draaien. Het is dan moeilijk elke week een afwisselend en uitdagend programma te laten maken, want uiteindelijk zijn er maar weinig leden, die met enthousiaste ideeën kunnen komen. Als er een paar leden niet naar een opkomst komen, dan worden de mogelijkheden nog meer beperkt. Daarom is het van belang om een nieuwe stam pas op te richten bij meer dan zes roverscouts.

5.3.3 *Ondersteuning*

Roverscouts moeten het zelf doen. Dat is correct, maar dat betekent niet dat ze geen ondersteuning nodig hebben. Wanneer je kijkt naar goedlopende stammen, dan is daar vrijwel altijd een betrokken volwassene, die hen ondersteunt. Er zijn twee rollen: adviseur en coach:

- De adviseur is 25 jaar of ouder en is de vraagbaak voor stambestuur. Hij of zij ondersteunt, adviseert, motiveert bij lastige thema's, visie en beleid. De adviseur hoeft er niet elke keer bij aanwezig te zijn, maar komt wel regelmatig bij de stam langs. Ook kan de adviseur een belangrijke schakel vormen tussen groepsbestuur en stam(bestuur). De adviseur kan de situatie van afstand monitoren en aanjagen en ontwikkelingen terugkoppelen naar een groepsbestuur.
- De coach is net bij de roverscouts gestopt als jeugdlid en is dus 22 of 23 jaar. Hij of zij heeft een uitgebreide ervaring opgedaan als roverscout. Hij of zij ondersteunt de stam van dichtbij met praktische zaken. De coach draait mee met het (twee)wekelijkse programma

Bij het splitsen van een stam (zie leeftijdsverschil) of het oprichten van een nieuwe stam kan een coach en/of adviseur het cruciale vliegwiel zijn om een stam tot een actieve en enthousiaste speltak te maken.

5.3.4 *Roverscout en leiding-zijn*

Er is geen enkele belemmering om te combineren: overdag verantwoordelijk als leiding bij een speltak en 's avonds voor je eigen plezier en ontwikkeling ook nog lid roverscout zijn. Vaak zullen deze twee elkaar versterken.

Voor heel veel vrijwilligers binnen Scouting is een gezellige plek om samen met je vrienden leuke dingen te doen een belangrijke motivatie om je elke week weer in te zetten voor de groep. Een stam is daarom van groot belang voor het behoud van je vrijwilligers binnen een Scoutinggroep.

5.4 Spelvisie/spelaanbod/thema

5.4.1 Drie fases

Om te zorgen dat je zoveel mogelijk uit je tijd bij de roverscouts haalt, biedt het roverscoutsprogramma je een structuur waaraan je de activiteiten kunt ophangen. Deze structuur bestaat uit drie fases.

- In de Proloog vlieg je over naar de roverscouts, bereid je een powwow voor en kies je je eigen uitdagingen.
- Tijdens het Traject ga je aan de slag met jouw persoonlijke uitdagingen.
- Tenslotte bereid je in de Epiloog je Partenza voor, de eindceremonie waarmee je je roverscoutsperiode en je jeugdlidmaatschap afsluit.

5.4.2 Uitdagingen

Kies jouw eigen uitdagingen

De drie uitdagingen die je kiest, zijn bepalend voor de invulling van je tijd bij de roverscouts. Je kiest namelijk drie uitdagingen. Die uitdagingen vormen de kern van jouw roverscoutsprogramma en zo bepaal je dus zelf wat je de komende jaren uit je tijd bij de stam wilt halen. Je kunt hierbij hulp krijgen van een mentor, maar je bedenkt helemaal zelf wat jij wilt doen. Tot de installatie vertel je aan de andere stamleden niet welke uitdagingen je gekozen hebt. Tijdens de installatie keurt de stam je uitdagingen goed. Het is daarom wel handig om vooraf bij je mentor te polsen wat hij van je uitdagingen vindt. Wel is het belangrijk dat de uitdagingen voor jou een passend niveau hebben en in de categorieën en uitvoeringsniveaus hieronder vallen.

Uitdaging: 'typisch Scouting'

Binnen deze categorie vallen de activiteitengebieden Sport & Spel, Uitdagende Scoutingtechnieken en Buitenleven. Je uitdaging in deze categorie is dus actief en speelt zich vaak in de natuur af. Misschien ben je een echte avonturier en wil je een bergtop beklimmen? Maar als Scoutingtechnieken niet jouw sterkste kant zijn, kan een kompastocht in de Ardennen ook al een uitdaging zijn.

Uitdaging: 'iets serieus'

De activiteitengebieden Veilig & Gezond, Samenleving en Internationaal vormen de categorie voor 'iets serieus'. Met een uitdaging in deze categorie doe je iets voor een ander. Dicht bij huis kun je helpen bij een voedselbank of je gaat als vrijwilliger op een bevrijdingsfestival aan de slag. Maar misschien is dat voor jou niet uitdagend en wil je je liever iets doen aan de problemen van een ontwikkelingsland.

Uitdaging: 'iets persoonlijks'

Expressie en Identiteit zijn de activiteitengebieden die horen bij deze categorie.

Bij deze uitdaging ga je aan de slag met jezelf. Ben je ergens bang voor, durf je iets niet of is er iets wat je moeilijk vindt? Werk eraan! Overwin je hoogtevrees en ga bungeejumpen of maak van kleipoppetjes een kleine animatiefilm. Echt alles is mogelijk, als je maar dicht bij jezelf blijft.

Verdeel je uitdagingen

Om je eigen roverscoutsprogramma zo interessant en gevarieerd mogelijk te maken, zorg je ervoor dat de uitdagingen ook op verschillende uitvoeringsniveaus vallen, namelijk:

- Lokaal
Eén van je uitdagingen speelt zich af op lokaal niveau. Je eigen Scoutinggroep, wijk, dorp of stad. Het is een gebied waar je bekend bent. Niet alleen de omgeving, maar ook de mensen die er wonen. Met deze uitdaging maak je jouw directe leefomgeving een klein beetje beter.
- Bovenlokaal
Een andere uitdaging voer je uit op bovenlokaal niveau. Dat hoeft niet aan de andere kant van het land te zijn, het gaat erom dat je samenwerkt met minimaal drie andere stammen of

Scoutinggroepen waarmee je normaal gesproken niet samenwerkt. Zo leer je samenwerken met mensen die je nog niet zo goed kent. Het organiseren van of meehelpen aan een regionale of landelijke activiteit past hier heel goed bij.

- Internationaal

De derde uitdaging speelt zich af op internationaal gebied. Buitenlandervaring is belangrijk in het roverscoutsprogramma, het leert je relativeren en laat zien dat de Nederlandse manieren niet de enige zijn om iets voor elkaar te krijgen. Bovendien is Scouting een organisatie die zeer internationaal gericht is, iets wat je kunt ervaren als je een tijdje in het buitenland doorbrengt. Je kunt bijvoorbeeld meedoen aan een internationaal kamp, zoals de Roverway, World Scout Moot of Wereld Jamboree. Maar je kunt ook op kamp gaan en verblijven op een internationaal kampeerterrein. Of misschien verblijf je voor je studie een tijdje in het buitenland en kun je kennismaken met Scouting in dat land.

ROVERSCOUTS

18

OVERVLIEGEN

MENTOR KIEZEN

Kies een oudere roverscout om je te begeleiden tot de installatie.

POW WOW

Organiseer een activiteit waarin je jouw stam op een leuke en actieve manier kennis laat maken met jouw hobby's en interesses.

INSTALLATIE ALS ROVERSCOUT

bekend maken van uitdagingen

UITDAGING BEDENKEN

3 uitdagingen:

- iets Scouting
 - iets serieus
 - iets persoonlijk
- verdeeld over 3 niveau's
- lokaal
 - bovenlokaal
 - internationaal

	Scouting	Serieus	Persoonlijk
Totaal			
Overlokaal			
Internationaal			

UITDAGING 1



SAMEN ACTIEF IN DE STAM

- (twee)wekelijkse opkomsten voorbereiden en uitvoeren
- Weekenden en zomerkampen
- Bestuur (voorzitter, secretaris, penningmeester)
- Regionale activiteiten
- Je inzetten voor de Scoutinggroep
- Etc.

UITDAGING 2



UITDAGING 3



JOUW UITDAGINGEN ZIJN AFGEROND

MENTOR VOOR NIEUWE ROVERSCOUTS

21

PARTENZA

Persoonlijke ceremonie die jouw periode als jeuglid afsluit.

DENK NA

Bedenk wat je wilt doen na de roverscouts. Ga op stage als leiding, kijk bij het klusteam, vergader mee met het bestuur, etc.

BINNEN SCOUTING

BUITEN SCOUTING

Roverscoutsstok
Symbool voor de keuze die je maakt aan het einde van de roverscouts: jouw vaardigheden inzetten binnen of buiten Scouting.

Coach (22/23 jaar)
Ervaring als roverscout. Ondersteunt de stam van dichtbij met praktische zaken. De coach draait mee met het (twee)wekelijkse programma

Adviseur (25 jaar of ouder)
Vraagbaak voor stambestuur. Ondersteunt, adviseert, motiveert bij lastige thema's, visie en beleid. De adviseur hoeft er niet elke keer te zijn

PROLOOG 3 à 6 maanden

TRAJECT 2 1/2 jaar

EPILOOG 3 maanden

5.5 Identiteit van je speltak/speltaknaam

5.5.1 Partenza

De Partenza is het officiële einde van je tijd als roverscout. Het woord Partenza komt uit het Italiaans en betekent 'vertrek'. Met deze ceremonie worden twee dingen onderstreept: het einde van je tijd als jeuglid en het begin van je tijd na de stam. Omdat het bijzonder is dat jij als roverscout een tijd afsluit en een nieuwe tijd begint, mag dat gevierd worden.

Je uitdagingen zijn succesvol afgerond en je laatste fase als roverscout is aangebroken. De Epiloog duurt maximaal één Scoutingseizoen en tijdens deze fase ben je één van de meest ervaren leden binnen de stam. Als voorbereiding op je tijd na de roverscouts ondersteun je nu voornamelijk anderen. De Epiloog sluit je af met je Partenza.

Voorwaarden

Je kunt deelnemen aan de Partenza als je je drie uitdagingen succesvol hebt afgerond. Daarnaast heb je een keuze gemaakt hoe je de vaardigheden die je binnen Scouting hebt opgedaan, gaat inzetten voor anderen. Er zijn twee opties:

- Je hebt een nieuwe actieve rol of functie binnen Scouting gevonden waarbij je jeugdleden ondersteunt.
- Je stopt met Scouting, maar gebruikt je vaardigheden actief buiten Scouting.

5.5.2 Hoe doe je een Partenza?

Heb je aan de voorwaarden voldaan?

Vraag dan tijdens een stamraad je medestamleden om toestemming voor jouw Partenza. Hoe die eruitziet en wat je doet, hangt van jezelf en de traditie van jouw stam af.

De Partenza...

- ... is een serieus moment waarbij je persoonlijk afscheid neemt van je jeugdtijd als scout.
- ... vindt plaats op een bijzondere plek.
- ... is persoonlijk, iedere roverscout heeft zijn eigen ceremonie waarbij hij centraal staat.
- ... is een moment waarbij jouw karakter en persoonlijkheid onderwerp van de ceremonie zijn.
- ... kan bijgewoond worden door iedereen die voor jou belangrijk is, van binnen en buiten Scouting.

Inhoudelijk kun je de Partenza zelf vormgeven maar er is een aantal Scoutingelementen dat altijd aan bod komt. Zo presenteer je één van jouw drie uitdagingen die een speciale betekenis voor je heeft. Je legt in je eigen woorden uit wat de spelvisie en Scoutingmethode inhouden en wat Scouting voor jou betekent. Vertel wat je gaat doen na je vertrek bij de roverscouts en leg, als je actief blijft binnen Scouting, in je eigen woorden opnieuw de Scoutingbelofte af. Zo laat je zien dat je de normen en waarden zoals je die binnen Scouting hebt geleerd nu wilt overdragen aan de generaties die na jou komen.

5.6 Eerste opkomsten

<toevoegen>

5.7 Praktijkvoorbeeld

<toevoegen>