

Methodieken en werkvormen

*Module Programma op kamp – Kwalificatie ‘Op kamp’ –
Logeren en bivak – “Handleiding voor de trainer”*



Inhoudsopgave

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Inleiding | 3 |
| 2 | Beschrijving | 4 |
| 3 | Achtergrondinformatie | 5 |
| 3.1 | Kampprogramma | 5 |
| 3.2 | Dag- en weekindeling | 6 |
| 3.2.1 | Kamplanning | 7 |
| 3.2.2 | Dagplanning | 8 |
| 3.2.3 | Alternatieven | 9 |
| 3.2.4 | Vrij spelen en rustmomenten | 9 |
| 3.2.5 | Avond of nachtspel | 10 |
| 3.3 | Jeugdparticipatie | 12 |
| 3.4 | Werken met insignes op kamp | 12 |
| 3.5 | Code | 13 |
| 3.5.1 | Tradities | 13 |
| 3.5.2 | Aandacht of bezinning | 13 |
| 3.6 | Thema | 15 |
| 3.6.1 | Brainstorm kampthema | 15 |
| 3.6.2 | Themamateriaal op kamp | 16 |
| 3.6.3 | Gebruik Hotsjietonia en Jungleboek tijdens het kamp | 16 |
| 4 | Kwalificatiekaart | 18 |
| 5 | Werkvormen | 19 |
| 5.1 | Thema | 19 |
| 5.1.1 | Beyers | 19 |
| 5.1.2 | Welpen | 19 |
| 5.2 | Kampprogramma | 20 |
| | Programma logeerweekend beyers (45 minuten) | 20 |
| | Kampprogramma welpen (45 minuten) | 20 |
| 5.3 | Avondspel | 20 |
| 5.4 | Code | 21 |
| 6 | Draaiboek | 23 |
| 7 | Toetsing | 24 |

1 Inleiding

De module *Programma op kamp (Kwalificatie 'Op kamp' – Logeren en bivak)* is geschreven ter ondersteuning van de kwalificatie 'Op kamp'. Deze module is dus gericht op logeren met bevers en op bivak gaan met welpen. De module is in eerste instantie geschreven voor trainers; dit komt met name naar voren in de methodieken. De achtergrond is zo geschreven dat deze voor een leidinggevende goed leesbaar is.

Voor elke leeftijdsgroep (bevers tot en met explorers) geldt een eigen kwalificatie 'Op kamp'. Er zijn veel overeenkomsten in de kwalificatie-eisen, maar de toepassing kan per leeftijdsgroep sterk verschillen. De kwalificatie-eisen gelden dus per leeftijdsgroep, maar worden op twee kwalificatiekaarten samengevat:

1. Een kwalificatiekaart 'Op kamp' – *Logeren en bivak* met betrekking tot de benodigde competenties om verantwoord met bevers of welpen op kamp in een blokhut te gaan.
2. Een kwalificatiekaart 'Op kamp' – *Kamperen en expeditie* met betrekking tot de benodigde competenties om verantwoord met scouts en explorers te kamperen in tenten.

Beide kwalificatiekaarten bestaan uit drie onderdelen:

1. Instapniveau: de instapeisen zijn de eisen waar je voorafgaand aan de kwalificatie aan moet voldoen.
2. Algemene competenties: de algemene competenties bestaat uit drie deelkwalificaties: 'Organisatie van een kamp', 'Programma op kamp' en 'Veiligheid en gezondheid op kamp'.
3. Aanvullende competenties: er zijn in totaal 24 aanvullende competenties, verdeeld over vier thema's: 'Organisatie van een kamp', 'Programma op kamp', 'Veiligheid en gezondheid op kamp' en 'Scoutingstechnieken'. Daarnaast is er een verplicht onderdeel voor waterwerk en een onderdeel voor scouts met een beperking. Iedereen dient voor de kwalificatie, afhankelijk van zijn leeftijdsgroep, te voldoen aan een vastgesteld aantal aanvullende competenties.

In de toelichting op de kwalificatiekaarten zijn de drie genoemde onderdelen verder uitgewerkt. Hierin staat ook welke aanvullende competenties voor welke speltakken gelden. De kwalificatiekaarten en de toelichting zijn te downloaden van de site van Scouting Nederland.

Deze module is slechts één van de manieren om je de competenties van de deelkwalificatie 'Programma op kamp – Logeren en bivak' voor bevers en welpen eigen te maken. Dit mag uiteraard ook op een andere manier, zolang je maar kunt aantonen dat je de benodigde competenties bezit. Wanneer je bij aanvang al (een deel van) de competenties bezit, kan dit door een toetsing worden aangetoond. In de toelichting bij de kwalificatiekaart staat beschreven hoe je hier mee om kunt gaan.

In deze module vind je voor de drie onderdelen van de deelkwalificatie 'Programma op kamp – Logeren en bivak' achtergrondinformatie en voorbeelden van de werkvormen die je kunt gebruiken.

Deze module is samengesteld op basis van het *Beverkompas*, *Welpenkompas* en trainingsmateriaal van Scouting Overijssel en Scouting Gelderland. Wij willen hen hartelijk danken dat zij hun materiaal met ons wilden delen. Ook de trainers die meegewerkt hebben aan de ontwikkelweekenden en de trainers en de spelspecialisten die hebben meegelezen met het concept, willen we hiervoor bedanken. Ook dank aan de landelijke admiraliteit en de MPSE voor hun bijdrage.

2 Beschrijving

In deze module vind je voor de drie onderdelen van deze deelkwalificatie achtergrondinformatie en werkvormen. De drie onderdelen van deze deelkwalificatie zijn 'Kampprogramma', 'Thema' en 'Code'.

In het blok 'Kampprogramma' wordt stilgestaan bij de opbouw van het programma gedurende de week en op een dag. Ook speciale thema's als jeugdparticipatie en insignes komen aan bod.

In het blok 'Thema' wordt aandacht gegeven aan de meerwaarde van het thema op kamp en ook krijg je enkele handreikingen ten aanzien van het gebruik van het thema. Het is een inleidend blok, dat verder wordt uitgebreid met de aanvullende kwalificatie 'Thema op kamp'.

In het blok 'Code' wordt stilgestaan bij tradities en gewoontes op kamp en de kampaandacht of bezinning.

In deze module vind je de achtergrondinformatie die nodig is voor het geven van deze module. In hoofdstuk 4 staan de competenties van de kwalificatiekaart waar deze module betrekking op heeft. In hoofdstuk 5 staan de werkvormen die je zou kunnen gebruiken uitgeschreven. In hoofdstuk 6 staat een draaiboek van deze module.

3 Achtergrondinformatie

3.1 Kampprogramma

Het programmeren voor het kamp heeft twee belangrijke kanten:

- Het kamp moet in het jaarprogramma worden geïntegreerd. Dit omdat het niet los te zien is van de andere activiteiten die er plaatsvinden in het seizoen. Op kamp gaan, is het hoogtepunt van het Scoutingjaar. Je werkt hier met je speltak naar toe; hoe ouder de speltak, hoe langer dit proces duurt. Bij de welpen en de scouts begin je een paar weken van te voren; met de explorers ben je vanaf het najaar al bezig met de komende expeditie.
- Het kampprogramma zelf. Door de langere tijdsduur kun je meer en andere dingen doen dan bij de wekelijkse opkomst: een nieuw of een uitgebreider thema, andere activiteiten, langere programmaonderdelen, etc.

Tijdens het programmeren van een kamp moet er rekening gehouden worden met een aantal zaken, die minder spelen tijdens gewone opkomsten. Je kunt hierbij denken aan:

- Een langere en grondige voorbereiding in vergelijking met een reguliere opkomst en een uitgebreider stappenplan met gedetailleerde voorbereidingen.
- Tijdsduur van je kamp (zomerkamp, weekendkamp).
- Een logische opbouw van het programma (complexe organisatie, langere tijdsduur, hulpmiddelen, thema).
- De samenhang tussen de verschillende dagen/dagdelen van het kamp. Dit kan onder andere met behulp van een thema.
- Zorg voor voldoende afwisseling bij het indelen van de week. Bijvoorbeeld door afwisseling in de activiteitsgebieden.
- Activiteiten die bij de leeftijd horen (neem hierbij de doorlopende leerlijn in gedachten).
- Zorg voor een herkenbare dagindeling door regelmaat in het dagprogramma te brengen.
- Stop niet teveel in een dag.
- Momenten die extra aandacht vragen (het eerste etmaal, de zogenaamde 'inzinking' halverwege het kamp en de rustmomenten).
- Speciale activiteiten, zoals de kampopening en -sluiting, avondspelen en ouderbezoek.
- Maak gebruik van de omgeving en de hulpmiddelen van de accommodatie.
- Het achter de hand hebben van een alternatief programma voor diverse weersomstandigheden.
- Grootte, samenstelling en ervaring van de groep.
- Gewenning van de kinderen van de thuissituatie naar een kampsituatie.

Houd ook rekening met zaken die speciaal zijn voor jouw speltak. Je gaat misschien niet dezelfde activiteiten doen met een jongensgroep als met een gemengde groep of een meisjesgroep.

Bij het programmeren van een kamp staat centraal dat het kamp er voor jeugdleden is. Ook voor bevers en welpen is er meerwaarde als zij inbreng hebben in het programma. Als de jeugdleden ouder zijn, kunnen ze zelf helpen met het programmeren van het kampprogramma.

Natuurlijk telt het plezier van de leiding ook, maar ga geen activiteiten doen omdat je het zelf zo leuk vindt: het moet leuk zijn voor de jeugdleden en aansluiten bij hun belevingswereld. De doorlopende leerlijn kan hier een goede leidraad voor zijn.

Begin met het opstellen van een voorlopig kampprogramma. Voor een kampprogramma heb je de mogelijkheden om activiteiten te kiezen waarvoor je op je opkomsten geen tijd hebt of waarvoor je de middelen niet hebt. In je programma moet voldoende afwisseling zitten.

Afwisseling in de punten hieronder:

- Doe- en denkactiviteiten; rustig en druk; langdurig en kortdurend.
- Activiteiten voor de ploeg of de hele troep.
- De keuze van activiteitengebieden.
- Activiteiten op en buiten het kampterrein.

Als je rekening houdt met de punten hierboven is je programma evenwichtig opgesteld en biedt het de jeugdleden voldoende rustmomenten.

Bij waterwelpen moet je ook goed kijken naar de verdeling tussen land en water. In het begin van het kamp is de conditie en vertrouwdheid van de kinderen vaak nog wat slechter en moet je kortere vaarafstanden plannen. Verder in het kamp is de conditie verbeterd en kun je verder varen.

Plan voor je tochten ook rustplaatsen, waar je een spel kunt spelen, wat kunt eten en/of waar je een sanitaire stop kunt maken. Let ook op aanlegverboden. Plan genoeg tijd op de vaste wal, dit vinden veel kinderen ook belangrijk, aangezien de omgeving statischer en rustiger is.

3.2 Dag- en weekindeling

Het is belangrijk om tijdens het kamp de vaste onderdelen zoveel mogelijk op een vast tijdstip te doen. Denk hierbij aan opstaan, eten, corvee, etc. Dit zorgt voor rust en duidelijkheid bij de jeugdleden.

Belangrijke aspecten voor de opbouw van een kampprogramma:

- De duur van het kamp: gaat de groep een paar dagen weg of een hele week? Een weekendkamp, een kamp met Hemelvaart of een zomerkamp kent een andere dynamiek. Hierbij moet je rekening houden met de doorlopende leerlijn en de richtlijnen voor jouw speltak. Bevers gaan een weekendje weg, welpen een week.
- De eerste kampdag: een dag waarop de jeugdleden heel veel nieuwe indrukken opdoen (nieuwe omgeving, andere slaappleats, etc.) en dit vergt veel energie. Zorg dus voor rust in je programma.
- Indien nodig of gewenst kan er iets gedaan worden met de zondag (zie verderop bij aandacht).
- Halverwege het kamp: na een paar dagen begint de vermoeidheid toe te slaan. Er komen ruzietjes, irritaties en heimwee kan de kop op steken. Zorg ervoor dat je niet te zware activiteiten gaat doen op deze dag(en). Bij een weekendkamp of logeerpartij in je eigen clubhuis speelt dit natuurlijk veel minder (als jeugdleden eenmaal hun bed klaar hebben en al hun knuffels hebben laten zien zijn ze al redelijk gewend). Bovendien heb je maar twee dagen én ze barsten meestal van de energie als ze op kamp gaan.
- De laatste dag is weer een verandering: enerzijds terug naar ouders en broertjes en zusjes, anderzijds afscheid nemen van vriendjes en een heel ander dagritme. Zorg ervoor dat je het kamp goed afsluit met elkaar. Zorg ook voor een goede afsluiting van het thema. Vooral bij de bevers is dit heel belangrijk: zorg dat je ook echt weer landt. Dat je terug bent in Hotsjietonia en dat het themaverhaal afgelopen is. Als je aan het begin van het kamp door een tijdmachine bent gegaan en je vergeet om terug te gaan als het kamp afgelopen is, kunnen bevers daar last van hebben (het thema is werkelijkheid voor hen).
- Hoe laat ga je naar bed? Wat zijn de normale bedtijden van de jeugdleden? Bedenk goed wat het gevolg is van later naar bed gaan. In de loop van de week kan dat ook wel een keertje wat vroeger zijn. Uiteraard zijn de bedtijden voor bevers en welpen anders (zie dagprogramma).

3.2.1 Kamplanning

Een weekplanning is een planning waarin staat wat je per dagdeel gaat doen. Begin met het opstellen van een lijst met je vaste zaken, zoals:

- Opbouw.
- Afbraak.
- Bonte avond.
- Rituelen, ceremoniën en tradities.
- Themamomenten/-stukjes.

Een voorbeeld van een logeerweekend voor de bevers vind je hieronder.

| | Ochtend | Middag | Avond |
|-----------------|---|---|---|
| Vrijdag | | Leiding komt aan op de locatie en bereidt het kamp voor. | Blokhut wordt in thema aangekleed. |
| Zaterdag | Bevers arriveren en worden in thema ontvangen, start thema. | Diverse activiteiten in thema op en om de blokhut. | Kampvuur met chocomel en marshmallows. |
| Zondag | Speurtocht met opdrachten. | Afronden en afsluiten met een activiteit waarbij de bevers aan hun ouders kunnen laten zien wat ze gedaan hebben. | Leiding ruimt op en eet gezamenlijk om direct te evalueren. |

Een voorbeeld van een weekplanning voor welpen staat hieronder.

| Dag | Ochtend | Middag | Avond |
|------------------|---|---|--|
| Zaterdag | | Leiding komt aan op de locatie en bereidt het kamp voor door de blokhut in thema aan te kleden. | |
| Zondag | Verzamelen op clubhuis en vertrek naar locatie. | Aankomst locatie en inrichten slaapzaal. | Introductiespel in thema en klein tochtje om het clubhuis heen. |
| Maandag | Waslijnspeel met verschillende opdrachten. Themafiguur heeft een probleem. | Kaarten knutselen voor de ouders en grootouders. | Dropping of langere avondwandeling met leiding. Overhandigen voorwerp X aan themafiguur, die hen bedankt voor het helpen. |
| Dinsdag | Speurtocht in het bos. | Uitje. | Kampvuur. |
| Woensdag | Primitieve technieken. | Zwemmen. | Apart programma voor de oudsten en de jongsten. |
| Donderdag | Spel bedacht door de overvliegers in 'Leiding voor één keer'. | Samen een feestmaal bereiden. | Avondspel. |
| Vrijdag | Klein uitje. | Dorpsspel. | Bonte avond met thema-ontknoping. |
| Zaterdag | Opruimen. | Terug naar huis. | |

3.2.2 Dagplanning

In je dagplanning geef je in detail weer wat je op een dag doet. Je dagplanning werk je uit in het draaiboek. Begin hier met de vaste zaken zoals de punten hieronder:

- Opstaan,
- Koken.
- Lunch.
- Rustmoment (essentieel, anders wordt het aan het eind van het kamp een uitputtingsslag).
- Bedtijd.

Vul daarna de rest van de tijd in met andere activiteiten. Zet hier ook achter wie er verantwoordelijk is voor een activiteit.

Een voorbeeld van een dagprogramma voor bevers vind je hieronder.

| Tijd | Programma | Wie is verantwoordelijk? |
|-------|--|--------------------------|
| 07.00 | Opstaan, aankleden, ontbijten. | Leiding. |
| 08.00 | Avondeten voorbereiden. Speurtocht uitzetten. Laatste aankleding. | Kookstaf. |
| 09.00 | Koffie en limonade klaar zetten voor ouders. | Kookstaf. |
| 09.30 | Aankomst kinderen. Bagage in slaapruijnte. Kinderen worden gelijk ontvangen door themafiguren met limonade en iets lekkers, koffie voor de ouders. | Leiding/kookstaf. |
| 10.00 | Introductie thema. | Leiding. |
| 10.15 | Speurtocht in het bos met diverse activiteiten onderweg. | Leiding. |
| 12.00 | Handen wassen, plassen. | |
| 12.15 | Lunch in thema. | Kookstaf. |
| 12.45 | Activiteit I. | Leiding. |
| 13.30 | Activiteit roulatiespel met vier verschillende spelen. | Leiding. |
| 15.45 | Limonade met iets lekkers. | Leiding. |
| 16.00 | Vrij spel. | |
| 16.30 | Activiteit II. | Leiding. |
| 17.30 | Activiteit III. | Leiding. |
| 17.45 | Handen wassen, plassen, tafel dekken. | Kookstaf. |
| 18.00 | Avondeten. | Kookstaf. |
| 18.30 | Bedden opmaken, vrij spel. | Kookstaf. |
| 19.00 | Avondactiviteit. | Leiding. |
| 19.45 | Kampvuur met marshmallows. | Leiding. |
| 20.15 | Naar bed. Even spelen met de zaklamp. Voorlezen en er even bij blijven. | Leiding. |
| 21.00 | Koffie voor de leiding. | Leiding. |
| 21.30 | Wc's/lokaleen schoonmaken. Nabespreken/vorbereiden. | Allen. |
| 22.15 | Dagevaluatie. | Allen. |

Een voorbeeld van een dagplanning voor welpen zie je hieronder.

| Tijd | Programma | Wie is verantwoordelijk? |
|-------|---------------------------------------|--------------------------|
| 07.00 | Opstaan leiding. | Leiding. |
| 07.30 | Opstaan kinderen en aankleden. | Leiding. |
| 08.15 | Corvee/vrije tijd. | Kookstaf. |
| 08.30 | Ontbijten. | Kookstaf. |
| 09.00 | Corvee. | Kookstaf. |
| 09.15 | Thema-introductie van de dag. | Leiding. |
| 09.20 | Activiteit I. | Leiding. |
| 10.30 | Limonade en een snoepje/koekje/fruit. | Kookstaf. |
| 10.45 | Activiteit II. | Leiding. |
| 12.00 | Corvee. | Kookstaf. |
| 12.15 | Lunch. | Kookstaf. |
| 13.00 | Corvee. | Kookstaf. |
| 13.30 | Activiteit III. | Leiding. |
| 15.30 | Rustmoment. | Leiding. |
| 15.50 | Limonade en een snoepje/koekje/fruit. | Kookstaf. |
| 16.00 | Activiteit IV. | Leiding. |
| 17.30 | Half uurtje vrij spelen. | Leiding. |
| 17.45 | Corvee. | Kookstaf. |
| 18.00 | Avondeten. | Kookstaf. |
| 18.30 | Corvee. | Kookstaf. |
| 19.00 | Avondactiviteit. | Leiding. |
| 20.30 | Omkleden en daarna voorlezen. | Leiding. |
| 21.00 | Bedtijd. | Leiding. |
| 21.15 | Dagevaluatie. | Allen. |

Deze lijst is uiteraard uit te breiden met een materiaaloverzicht per activiteit, zodat het verzamelen daarvan voor het kamp en het voorbereiden tijdens de dag zelf soepel loopt.

3.2.3 Alternatieven

Wees je ervan bewust dat niet alles zo gaat zoals je het een half jaar van te voren hebt bedacht. Het zwembad is in de zomervakantie op woensdagmiddag dicht, het regent terwijl je een groot buitenspel had gepland, het is zo warm in de slaapzaal dat de kinderen slecht slapen, door de droogte mag er geen kampvuur gestookt worden. Dit zijn slechts enkele voorbeelden waardoor je je plan moet aanpassen. Zorg ervoor dat je zo veel mogelijk vooraf gecontroleerd en voorbereid hebt. Bedenk ook een slecht-weer-programma en een reserve programma, anders moet je dat op het laatste moment nog doen.

Zorg voor programmablokken die je kunt uitwisselen (bijvoorbeeld bij slecht weer), maar zorg wel dat het themaverhaal doorloopt.

3.2.4 Vrij spelen en rustmomenten

Vrij spelen

Dit is het tegenovergestelde van geleid spelen. Kinderen spelen met elkaar en ontdekken hun mogelijkheden door hun fantasie de vrije loop te laten. Daarbij wordt het spel dat ze spelen bepaald door hun persoonlijke ontwikkelingsniveau. Het spel komt van binnenuit en wordt niet bepaald door

opdrachten. Bij vrij spelen gaat het erom dat de welpen zelf bepalen wat ze doen, hoe ze dat doen en hoe lang ze dat doen.

Bij het begeleiden van vrij spel gaat het erom dat je materiaal aanbiedt dat uitnodigt om ermee te gaan spelen en dat de fantasie prikkelt. Zo veranderen dozen al snel in auto's, huizen of schatkisten.

Speel zelf mee, geef impulsen aan het spel en houd in de gaten wanneer de welpen er genoeg van hebben.

Vrij spelen kan op verschillende manieren:

- Je kunt tijdens het programma inspelen op de reacties van de welpen. Dit werkt vrij goed aan de hand van een thema, dat zo voor de welpen gaat leven.
- Je kunt ook een deel of het gehele programma aanbieden zonder een activiteit, maar met alleen maar spelmaterialen. Iedereen doet waar hij of zij zin in heeft. De leiding speelt mee en volgt daarbij de fantasie van de welpen. Je kunt dit vrij spelen eventueel ook een bepaalde impuls geven door een invulling te geven aan het spelmateriaal. Hierdoor geef je richting aan het spel.
- Je kunt verschillende activiteiten aanbieden: je biedt welpen verschillende activiteiten tegelijk aan, zo kunnen ze zelf kiezen wat ze gaan doen en voor hoe lang.
- Je kunt de welpen in de gelegenheid stellen om wel of niet mee te doen met een spel.

Vrij spelen betekent niet dat je als leiding maar toekijkt of koffie kunt gaan drinken, maar juist dat je meedoet. Je kunt de welpen stimuleren om nieuwe mogelijkheden te ontdekken en je moet ervoor zorgen dat de welpen niet te ver gaan. Bij alle activiteiten die je met je welpen doet, is het belangrijk een evenwicht te vinden tussen stimuleren en grenzen stellen. Of je nu een estafette doet of tenten bouwt, soms hebben de welpen een extra stimulans nodig. Of soms zijn de welpen juist zo fanatiek dat ze de veiligheid van zichzelf en anderen uit het oog verliezen. Als leidinggevende moet je dit in de gaten houden en, indien nodig, duidelijke grenzen stellen.

Rustmomenten

Zoals het woord al aangeeft, zijn rustmomenten rustig. Vrij spelen kan een rustig programma zijn, maar kan ook heel actief zijn. Rustmomenten zijn er, zodat de jeugdleden hun batterij weer een beetje kunnen opladen en hun indrukken kunnen verwerken. Een middagslaapje of een verplicht rustmoment, waarbij kinderen op hun slaapzak liggen en wat lezen of muziek luisteren maar wel stil zijn, is van groot belang om een kampweek goed door te komen. Je kunt ook een verhaal voorlezen of samen met Noa naar de wolken kijken.

3.2.5 Avond of nachtspel

Met bevers en welpen kun je wel een avondspel doen, maar met hen doe je geen nachtspel. Een spannende activiteit is leuk, maar 's nachts erop uitgaan vinden veel kinderen (te) eng. Daarnaast hebben bevers en welpen hun slaap hard nodig tijdens een kamp.

Dan maar geen avondspel voor de welpen? Juist wel! De invallende schemering en de stilte zijn perfecte elementen om een goed avondspel te spelen. Voor welpen en bevers is een kamp bij uitstek geschikt om eens iets in de schemering te doen. Speel een avondspel in de schemer en niet in het donker. Het donker wordende bos, de schemering en de stilte zijn voor de kinderen al spannend genoeg, daar heb je geen boeven en ontvoerders meer bij nodig. Tijdens een weekendkamp in het winterhalfjaar (als het al vroeg donker is) kun je in het donker een spoor van lichtjes volgen of een touw door het bos volgen 'om te controleren of de boot wel goed vast zit'.

Enkele tips:

- Stem het spel af op de leeftijdsgroep.
- Speel het spel in een afgebakend gebied, zodat kleine kinderen niet kunnen verdwalen.
- Spreek van tevoren met de jeugdleden duidelijke regels af over het gedrag.
- Zorg voor toestemming van de terreinbeheerder bij een spel op terreinen van anderen of in natuurgebieden.
- Zorg dat het GOED afloopt.
- Zorg dat ze nog even afkoelen (napraten, koekje eten, eventueel warme chocomel) voordat ze naar bed gaan.

Voor bevers is een avondspel in de schemering al te gek, ook hier geldt: eng is niet leuk. Een kort spel in de beginnende schemering om het gebouw is vaak net zo leuk en ook best héél spannend.

Bij bevers geldt: 'Bezint eer ge begint', want je kunt meer kapot maken dan je lief is. We willen graag dat de kinderen nog heel lang bij Scouting zitten en dus nog heel vaak mee op kamp durven. Voor veel kinderen zal het toch één van hun eerste logeerpartijtjes zonder ouders zijn en aangezien we bij de bevers SAMEN hoog in het vaandel hebben staan, is samen blijven slapen super belangrijk. Je wilt immers niet het sneeuwbaaleffect teweeg brengen dat de één na de ander naar huis wil.

Bij sommige groepen is er de gewoonte of traditie om een avond- of nachtspel te houden in de vorm van een ontvoering, een inbraak of een aanval. Scouting Nederland raadt een dergelijk nachtspel voor bevers en welpen af.

Realiseer je van te voren wat je losmaakt bij kinderen als je op kamp een nachtspel houdt. We bedoelen dan dat er vooral 'waarheidsgetrouw' uitziet en wat in het donker gespeeld wordt. Dus een spel waarbij de volgende punten voorkomen:

- De kinderen worden uit bed gehaald (omdat er iemand van de leiding ontvoerd is).
- De leiding maakt met lakens om en witte gezichten angstaanjagende geluiden.
- De politie of de eigenaar van de blokhut speelt het spel mee om het vooral toch maar echt te laten lijken.
- Hoe meer kinderen huilen, hoe geslaagder het spel is.
- Je vond het als leiding zelf een spannende activiteit.

Dit zijn typisch 'spelletjes die leuk zijn voor de leiding' en die gespeeld worden met de volgende redenen:

- 'We doen het elk jaar, het is traditie.'
- 'De oudere kinderen vragen er zelf om.'
- 'De kinderen moeten worden gehard en voorbereid om straks in deze keiharde wereld te kunnen overleven.'

Sta stil bij wat het spel bij de kinderen teweeg brengt:

- De kinderen worden uit hun broodnodige nachtrust gehaald (gehouden) en kunnen door de opgepepte emoties nauwelijks meer in slaap komen.
- Door over-acteren van de leiding worden de kinderen zodanig opgepept dat ze met hun emoties geen raad meer weten. Huilen is dan de uitlaatklep.
- Het kost achteraf heel veel moeite om de kinderen ervan te overtuigen dat het maar een spel was. Logisch, want alles was in het werk gesteld om het zo realistisch mogelijk te doen lijken.
- Het vertrouwen dat de kinderen in de leiding hebben, raakt beschadigd. Ze voelen zich bedonderd. Leiding is namelijk de vertrouwde en zekere factor op kamp.

3.3 Jeugdparticipatie

Jeugdparticipatie (jeugdleden actief betrekken bij het programma en hun eigen ontwikkeling) is een belangrijk element binnen de spelvisie SCOUTS en heeft te maken met verantwoordelijkheid. Naarmate een jeugdlid ouder wordt, is er sprake van afnemende (bege)leiding en toenemende zelfstandigheid.

Alle jeugdleden hebben op hun eigen niveau inspraak in het programma. Dat begint klein bij de bevers, door ze te vragen naar wat ze leuk en niet leuk vinden en door als leidinggevende de kinderen goed te observeren om zo bij hun wensen aan te kunnen sluiten. Inspraak zorgt ervoor dat de jeugdleden zich veel meer betrokken en gewaardeerd voelen. In principe kun je de jeugdparticipatie net zo ver laten gaan als wat de jeugdleden aankunnen. Dat kan zelfs met dingen die je geheim wilt houden, door bijvoorbeeld in een gesprek eens te polsen of ze Harry Potter nog wel leuk vinden, wanneer jij overweegt dat het kamphema te laten zijn. Je kunt jeugdleden niet alleen mee laten denken, zeker de oudere welpen kunnen ook al mee beslissen. Denk bijvoorbeeld aan het welpeninsigne 'Leiding voor één keer'.

Een vorm van jeugdparticipatie is ook de kinderen mee laten denken over regels die gelden op kamp. Tijdens de training kun je misschien eens stilstaan bij hoe je dat dan zou aanpakken.

3.4 Werken met insignes op kamp

Bevers

Bevers kennen geen insignes, voor hen zijn er de beverbadges. Het verschil tussen een badge en een insigne, is dat er geen eisen gesteld worden aan het behalen van een badge. De vaardigheden van de bevers zullen alleen al door de lichamelijke en geestelijke (samen de motorische) ontwikkeling tijdens deze levensfase erg verschillen. De invulling van wanneer een bever deze badge krijgt, wordt vrijgelaten aan de leiding. Uiteraard worden wel de activiteitengebieden bij het programma betrokken. Inspiratie en voorbeelden staan in de activiteitenbank van Scouting Nederland (www.scouting.nl/activiteitenbank). Beverbadges zijn een leuke manier om bevers te belonen voor hun inzet bij Scouting met een 'plaatje op hun Scoutfit', net zoals de oudere scouts. Ze werken zo spelenderwijs aan hun ontwikkeling en ouders en leidinggevendens zien wat de kinderen gedaan en geleerd hebben.

Het is de bedoeling dat je als leidinggevende zelf activiteiten verzint of aanpast. Op die manier kun je het niveau aanpassen aan je eigen bevers.

De badges zijn zeshoekig en hebben elk een plaatje van een spelfiguur van Hotsjietonia. Ga je bijvoorbeeld met je kolonie spelen bij Bas Bos in het bos? Leren de bevers veel over de natuur en het milieu? Dan kun je ervoor kiezen jouw bevers te belonen met de badge waarop Bas Bos staat. Zo is er voor alle spelfiguren een badge, waarbij je kunt spelen in hun favoriete activiteitengebieden. In plaats van met je kolonie drie of vier opkomsten bezig te gaan met een badge-thema, kun je er voor kiezen om een heel logeerweekend aan een badge besteden.

Door te werken met badges, kun je de spelfiguren uit Hotsjietonia een goede plek geven in je weekend en hebben de bevers een mooie en tastbare herinnering van wat ze tijdens een weekend beleefd hebben.

Meer informatie over het hoe en waarom van de beverbadges, is te lezen vanaf pagina 116 van het *Beverkompas*.

Welpen

Bij de welpen werk je in het reguliere programma natuurlijk ook al met insignes, maar op een kamp heb je langer de tijd om ergens aan te werken. Een insigne past daar goed in. Bijvoorbeeld het insigne 'Spoorzoeken', het insigne 'Koken', het insigne 'Zakmes' of het insigne 'Show' (voor de bonte avond). Voor de waterwelpen is het ook een goed moment voor CWO-insignes of het insigne 'Varen', aangezien je de prestaties van de welp over een langere periode (meerdere dagen) kunt bekijken.

Daarnaast zijn er een enkele extra insignes voor de oudste welpen en het insigne 'Nachtje kamperen' is heel geschikt om tijdens het zomerkamp uit te voeren met een tent naast de blokhut, waar de andere welpen slapen. Je kunt dit leuk combineren met een stukje eigen programma voor de oudste welpen, dat ook iets langer kan duren.

3.5 Code

3.5.1 Tradities

Scouting is een vereniging met veel tradities en gewoontes. Sommige elementen gebruiken we veelvuldig (Scoutfit, openen en sluiten). Ook op kamp zijn er vaak veel vaste gewoontes, die per groep verschillen: het maken van een kampkrant, een kamptotem, het roepen van een yell bij het kampvuur.

Tradities zijn waardevol en geven een groep of speltak een eigen identiteit. Maar het kan natuurlijk geen kwaad om die traditie eens tegen het licht te houden. De wereld verandert en wat we 50 of 10 jaar geleden deden, kan tegenwoordig wel als ouderwets worden beschouwd. Het uniform is Scoutfit geworden; ontgroenen en kampdoop zijn maatschappelijk gezien niet wenselijk meer. Kijk dus elk kamp weer naar je tradities: bewaar de goede elementen en buig de minder sterke elementen om naar iets goeds.

3.5.2 Aandacht of bezinning

Veel mensen associëren de woorden 'aandacht' en 'bezinning' met een geloof of kerk; een activiteit, waar niet iedereen voor open staat. Een kerkdienst of viering is niet de enige manier om een aandacht of bezinning te houden, juist bij Scouting kun je dit soort thema's op een creatieve en uitdagende manier aanbieden en er een waardevolle activiteit van maken. Ook een activiteit rondom pesten of samenwerken kan een hele goede en zinvolle aandacht zijn.

Als je eens goed kijkt naar de jeugdleden van je groep, zal je zien dat ze met heel veel dingen ' bezig zijn'. Onderwerpen als vriendschap, ruzie, eerlijkheid, vertrouwen, echtscheiding, geloof, natuur en milieu, etc. Grofweg alle dingen die je ook in de gewone sprookjes tegenkomt.

Kampaandacht is een moment(en) tijdens een kamp waarop er stilgestaan wordt bij een bepaald onderwerp of een bepaalde gebeurtenis. Dat kan zijn in de vorm van een spel, een goed gesprek tijdens een kampvuur of misschien een samenwerkingsopdracht? Blijft de aandacht beperkt tot een vast moment of zit het door het hele kamp heen? (Hoe ga je met de jongeren en de materialen om; hoe gaat de leiding met elkaar om?)

Ieder kamp kent wel een rustig moment. Een moment waarop je niet aan het rennen en stoeien bent, een sta-eens-even-stil-moment, een moment waarop je toekomt aan andere dingen dan die je tijdens je normale opkomsten kunt doen. Soms zullen rustige momenten spontaan optreden, bijvoorbeeld tijdens het rusten, en kun je met een groepje hierover wat kletsen. Er is natuurlijk niets op tegen om zoiets in je programma op te nemen. Het kamp biedt namelijk een goede mogelijkheid om deze extra waarde in te bouwen.

Waarom een kampaandacht?

- Om stil te staan bij een onderwerp dat speelt bij de jeugdleden (heimwee, onzekerheid, pubertijd).
- Om stil te staan bij een onderwerp dat leeft in de maatschappij (oorlog en vrede, natuurramp, natuurvervuiling).
- Om een onderwerp aan te snijden dat speelt binnen de speltak (bijvoorbeeld pesten, taalgebruik, rolpatronen).
- Om het gewoon eens te kunnen hebben over de grotere dingen die de jeugdleden bezig houden.

Waar haal je informatie vandaan?

- Sagen en legendes.
- Spelenboeken (bijvoorbeeld samenwerkingsspelen) wanneer je de jeugdleden het belang van samenwerken in wilt laten zien.
- Websites over samenwerken, pesten, intimiteit, geloof en respect.

Ideeën

- Pesten.
- Armoede in de wereld.
- Waarom is Joep vandaag met de leiding naar de kerk?
- Discriminatie.
- 4 en 5 mei.
- Het draait niet altijd om winnen (spel zonder winnaar, of bijvoorbeeld een spel waarbij samenwerking belangrijker is dan winnen).

Hoe pak je het aan?

- Speel in op de belevingswereld van de scouts.
- Houd rekening met de kenmerken van de groep.
- Durf eens iets nieuws te proberen.
- Kies het juiste moment op de dag en houd rekening met de lengte van het programmaonderdeel.
- Zorg voor voldoende rust, een veilige omgeving en goede voorbereiding.
- Wissel af (discussie met spelvorm of andere activiteit).
- Laat de jeugdleden zelf aan de slag gaan en laat ze zelf zaken ontdekken.
- Zorg voor een goede afronding/nabespreking van het onderdeel, laat daarbij vooral de scouts aan het woord.

Uitvoeringsvormen

- Door spelen (bijvoorbeeld samenwerkingsspelen).
- Rollenspelen.
- Verhalen vertellen/voorlezen of verhalen uitbeelden.
- Zingen.
- Muurkrant/collages maken.
- Meditatie (gewoon eens een kwartier lang luisteren naar alle geluiden die je hoort in het bos).

3.6 Thema

Het thema is een belangrijk onderdeel van kampprogramma. Je kamp staat of valt met een goed thema. Jij herinnert je waarschijnlijk ook nog dat ene kamp met dat leuke thema.

Als je in een bepaald thema wilt gaan spelen, probeer dan ook een accommodatie of kampplaats te vinden die past in het thema. Als er voorkeur is voor een bepaalde omgeving, kijk dan of je er met een bepaald thema bij kunt aansluiten. Kijk ook of een thema wel voldoende mogelijkheden biedt. Het gaat er daarbij niet alleen om dat jij als leider er activiteiten bij kunt verzinnen, maar vooral of de jeugdleden er hun fantasie in kwijt kunnen en dat het bij hun leeftijd en ontwikkeling past.

Een thema loopt als een rode draad door het kampprogramma heen. Gebruik het thema om nieuwe activiteiten te bedenken. Ook mogelijke activiteiten in de buurt kun je gebruiken binnen je thema.

Een thema kan op verschillende manieren gebruikt worden tijdens een kamp. Je kunt het bijvoorbeeld gebruiken als kapstok, maar ook als verdieping. Ga maar eens een week echt leven als indiaan. Ook voor het kamp kun je al het een en ander voorbereiden in opkomsten. Zorg er wel voor dat een thema spannend blijft gedurende een week.

Bedenk hoe jouw thema valt bij (een deel van de) ouders. Je hoeft daar niet altijd rekening mee te houden, maar je moet zeker wel altijd een weloverwogen beslissing nemen. Ga je op kamp met als thema heksen en tovenaars, dan moet je niet raar opkijken dat kinderen met een orthodox christelijke achtergrond niet mee gaan. Dit soort dingen weten mensen vaak niet, maar magie, toverij, geesten en dat soort dingen kunnen problematisch liggen.

Tot slot een aandachtspunt voor trainers: de filosofie van Scouting is 'learning by doing'. De beste manier om het gebruik van een kampthema te promoten, is door er één te gebruiken. Laat als trainersteam zelf zien wat je kunt doen met thema en aankleding, thema en icebreaker, thema en eten!

3.6.1 *Brainstorm kampthema*

Er zijn verschillende manieren om tot een kampthema te komen. Je kunt denken aan:

- Televisieprogramma's (populaire televisieseries, films en/of games die de jeugdleden aanspreken).
- Internet (scoutpedia, groepswebsites, enzovoorts).
- Scouting Magazine, regiospelen, activiteitenbank.
- Gebeurtenissen uit de geschiedenis (denk ook aan groepsarchief).
- Ideeën van jeugdleden.
- Sprookjes.
- Omgeving (bijzondere plekken, bezienswaardigheden, ontstaansgeschiedenis).
- Fantasie (prikkel de creativiteit).
- *Beverkompas, Bevergids, Welpenkompas, Junglegids, Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli.*

Houd er rekening mee dat het verhaal een langere tijd duurt. Het thema moet spannend blijven tijdens het kamp. Zorg dat het thema een pakkend begin heeft, een hoogtepunt kent en dat alles uiteindelijk toch weer goed afloopt. Een thema met een kop en een staart dus. Een goed voorbeeld is het Sinterklaasjournaal. Voor bevers en welpen is een happy end een prima afsluiting van het logeerweekend of kamp. Vooral bevers leven zich volledig in een thema in en moeten aan het eind

van hun logeerpartij wel weer 'terug' naar de gewone wereld waar papa en mama hen weer komen ophalen.

3.6.2 Themamateriaal op kamp

Om het thema sprekend te maken voor de jeugdleden is de aankleding heel erg belangrijk. Denk hier bijvoorbeeld aan:

- Uitnodiging.
- Kampboekje.
- Voorbereiding in opkomst.
- Aankleding van je locatie/lokalen (denk hierbij ook aan de wanden, prikborden, ramen, etc.).
- Themakleding voor leiding én jeugdleden.
- Schmink (houd wel rekening met de temperatuur).
- Eten in thema.
- Logo in thema.
- Kampvlag.

Themamateriaal kan opnieuw gebruikt worden. Het maken is dan een activiteit waar je meerdere mensen bij kunt betrekken. Bijvoorbeeld door het met andere speltakken, meerdere groepen of ouders te doen.

3.6.3 Gebruik Hotsjietonia en Jungleboek tijdens het kamp

Bij een thema denk je al snel aan de stripfiguren, geschiedenis (ridders, Romeinen), landen en volken (China, indianen), boeken of strips (Kuifje, Harry Potter), maar ook de figuren uit Hotsjietonia en de jungle zijn heel geschikt om te gebruiken voor een logeerpartij of zomerkamp. Het voordeel is dat je dan wat dieper op een verhaal of persoon kunt ingaan dan tijdens een gewone opkomst.

Bevers

Hotsjietonia is een open dorp, dat grenst aan de grote buitenwereld. Je kunt voor het logeerweekend tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven:

- Stanley Stekker heeft een tijdmachine uitgevonden die we gaan testen. We gaan met Sterre en Steven varen naar allemaal verre landen of komen onderweg een piraat tegen.
- Stuiter loopt in het bos om Hond uit te laten en ontdekt een paddenstoelendorp.
- Fleur Kleur vindt een groot, oud sprookjesboek op zolder. Door in het boek te stappen kom je steeds in een volgend sprookje.

Meer inspiratie vind je in de themaverhalen van de regiospelen.

Naast de afwisselende programma's vanuit de activiteitengebieden is het de uitdaging om zoveel mogelijk 'normale' activiteiten juist in thema te brengen. Laat bijvoorbeeld Professor Plof het tandenpoetsen voordoen, verras Keet eens met een picknick van Rozemarijn tijdens de lunch, ga barbecueën met Bas en ga logeren bij Noa.

Ook in het *Beverkompas* staan de verschillende activiteitengebieden, themaverhalen en -figuren met voorbeelden beschreven.

Maar wie weet nodigen Bas en Rebbel je uit om te komen logeren op de boerderij van hun neef Boris om samen een weekend lang voor de dieren te zorgen. Of mag je met Sterre en Steven mee naar de Hotsjietonia winterspelen waar alle bewoners hun favorieten sport gaan beoefenen.

Je kunt ook een weekend maken dat helemaal in het teken staat van een bepaald onderwerp, bijvoorbeeld bloemen. Je gaat met Bas Bos bloemen zoeken in het stadspark, met Keet papieren

bloemen maken, met Rozemarijn bloemkool eten en met Noa een bloemenkwartet spelen. Ook kun je één figuur als rode draad door het weekend heen laten terugkomen, van wie je aan het eind van het weekend de badge verdiend hebt.

Welpen

Doordat bij de welpen de jungle heel groot is en doordat de jungle grenst aan de grote buitenwereld, kun je de jungle voor je zomerkamp tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder wordt een aantal voorbeelden gegeven, tussen haakjes staat ter vergelijking een 'normaal' thema.

- Er is een vliegtuig neergestort in de jungle en Mowgli en Shanti gaan op onderzoek uit.
- Er komen mensen uit een ver land op bezoek in Haveli. Twee van hun kinderen gaan samen met Shanti en Mowgli spelen in de jungle (vergelijk: Arabieren of Chinezen).
- Een grote boot met een zwarte vlag komt de rivier op gevaren en Mowgli en Shanti nemen een kijkje op de boot (vergelijk: Piratenkamp).
- In de Emaarate ruïne vindt Mowgli een heel oud voorwerp en dan blijkt dat er diep in de ruïne nog een schat verstopt ligt (vergelijk: Indiana Jones).
- Diep in de Guha grotten vindt Shanti een rotstekening van mammoeten en ze vraagt zich af hoe deze mensen in de Prehistorie hebben geleefd (vergelijk: Holbewoners).
- Vanuit de grote stad komen projectontwikkelaars die een stuk van de jungle willen kappen. Samen met de dieren uit de jungle willen Shanti en Mowgli dit voorkomen.
- Er komt een groep kwaadaardige wolven naar de jungle, ze bezetten de Raadsrots en zetten Akela af. Samen met Mowgli en Shanti gaan de wolven en de andere dieren ervoor zorgen dat Akela de Raadsrots weer terug kan krijgen.
- Het water van de rivier is vies en samen met Jacala gaan Mowgli en Shanti de rivier af op zoek naar de boosdoener.
- Marala is goed in hoogspringen en Chil kan goed windsurfen, maar wie is nu het sportiefste dier uit de jungle (vergelijk: Olympische spelen)?

Zoals je ziet, kun je ook in de jungle heel goed een spannend kampthema verzinnen. Het grote voordeel is dat je de karakters van de dieren daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het *Welpenkompas* worden de eigenschappen van de dieren en de plaatsen in de jungle uitgebreid beschreven.

4 Kwalificatiekaart

Deelkwalificatie: Programma op kamp

- In staat zijn om samen met het leidingteam een evenwichtig programma te maken waarin de spelvisie duidelijk herkenbaar is en alle activiteitengebieden aan bod komen.
- Jeugdleden, afhankelijk van de leeftijdsgroep, kunnen betrekken bij het programma en daarmee de zelfstandigheid en zelfredzaamheid van de jeugdleden bevorderen.
- In staat zijn om de meerwaarde aan te geven van een thema, rituelen, ceremoniën en tradities.

Kampprogramma

- H Jeugdleden willen leren om goed om te gaan met de natuurlijke omgeving.
- V In staat zijn om een uitdagend en gevarieerd kampprogramma geschikt voor de leeftijdsgroep te maken op basis van de activiteitengebieden.
- V In staat zijn gebruik te maken van mogelijkheden die insignes bieden voor het kampprogramma (bijvoorbeeld één nachtje in een tent voor de oudste welpen).
- V Een meersdaags- en dagprogramma kunnen opstellen, rekening houdend met spanningsboog en rustmomenten.
- V In kunnen spelen op veranderende omstandigheden met een alternatief programma.
- V In staat zijn om jeugdleden inbreng te geven in het programma, afgestemd op de leeftijdsgroep.

Code

- V In staat zijn om rituelen, ceremoniën en tradities toe te passen in het kampprogramma.
- K Bewust zijn van de meerwaarde van een moment van bezinning.

Thema

- V Het kunnen verwerken van een thema in het kamp.
- V Het kunnen verwerken van het spelthema van de leeftijdsgroep (Hotsjietonia of Jungleboek) in het kampprogramma.

5 Werkvormen

5.1 Thema

5.1.1 Bevers

Thema voor logeerweekend (30 minuten)

Uitleg:

Op basis van het eigen spelthema gaan de deelnemers in kleine groepjes (3-4 personen) een thema voor een logeerweekend bedenken en uitwerken.

Opdracht:

Bedenk op basis van Hotsjietonia een leuk en uitdagend thema voor een logeerweekend. Verzin hier ook leuke activiteiten bij. Hoe komt het thema terug in de aankleding van het gebouw, de uitnodiging, een herinnering en het eten?

Nabespreking:

De groepjes presenteren hun thema voor een logeerweekend aan de andere groepjes. Er volgt een korte samenvatting aan het eind van alle presentaties. Neem hierbij de theorie mee.

Voor veel leidinggevendenden zal het minder vanzelfsprekend zijn om voor een weekend het eigen thema te gebruiken. Door deze werkvorm wordt de aandacht op deze mogelijkheid gevestigd. Het is echter een keuze van de leiding om voor een thema binnen Hotsjietonia te kiezen of voor een ander thema. Zeker wanneer er gewerkt wordt met vaste spelfiguren, die ook een rol spelen tijdens de opkomsten, is het vanuit het oogpunt van de bevers aan te bevelen.

5.1.2 Welpen

Thema voor zomerkamp (30 minuten)

Uitleg:

Op basis van het eigen spelthema gaan de deelnemers in kleine groepjes (3-4 personen) een thema voor een zomerkamp bedenken en uitwerken.

Opdracht:

Bedenk op basis van het verhaal van Mowgli en Shanti in de jungle een leuk en uitdagend thema voor een zomerkamp. Verzin hier ook leuke activiteiten bij. Hoe komt het thema terug in de aankleding van het gebouw, de uitnodiging, een herinnering en het eten?

Nabespreking:

De groepjes presenteren hun thema voor een zomerkamp aan de andere groepjes. Er volgt een korte samenvatting aan het eind van alle presentaties. Neem hierbij de theorie mee.

Voor veel leidinggevendenden zal het minder vanzelfsprekend zijn om voor een weekend het eigen thema te gebruiken. Door deze werkvorm wordt de aandacht op deze mogelijkheid gevestigd. Het is echter een keuze van de leiding om voor een thema binnen Jungleboek te kiezen of een ander thema. Zeker wanneer er gewerkt wordt met vaste junglefiguren, die ook een rol spelen tijdens de opkomsten is het vanuit het oogpunt van de welpen aan te bevelen.

5.2 Kampprogramma

Programma logeerweekend bevers (45 minuten)

Uitleg:

Het doel van dit blok is dat de deelnemers een afwisselend en uitdagend programma voor een logeerweekend bedenken, dat aansluit bij het ontwikkelingsniveau van de bevers.

Opdracht:

Maak een evenwichtig en uitdagend programma, geschikt voor een logeerweekend met de bevers op basis van het spelaanbod van Scouting Nederland. Houd rekening met de spanningsboog en de rustmomenten. Geef aan op welke manier de bevers inspraak hebben in het programma.

Verwerk in het programma:

- Het thema dat je net hebt bedacht.
- Alle activiteitengebieden.

Nabespreking:

De groepjes presenteren hun programma voor een logeerweekend aan de andere groepjes. Er volgt een korte samenvatting aan het eind van alle presentaties. Neem hierbij de theorie mee.

Kampprogramma welpen (45 minuten)

Uitleg:

Het doel van dit blok, is dat de deelnemers een afwisselend en uitdagend programma voor een zomerkamp bedenken, dat aansluit bij het ontwikkelingsniveau van de welpen.

Opdracht:

Maak op hoofdlijnen een evenwichtig en uitdagend weekprogramma, geschikt voor welpen op basis van het spelaanbod van Scouting Nederland en werk één dag verder uit. Houd rekening met de spanningsbogen voor de week en de dag. Geef aan op welke manier de welpen inspraak hebben in het programma.

Verwerk in het programma:

- Het thema dat je net hebt bedacht.
- Alle activiteitengebieden.
- Werken met insignes.

Nabespreking:

De groepjes presenteren hun programma voor een zomerkamp aan de andere groepjes. Er volgt een korte samenvatting aan het eind van alle presentaties. Neem hierbij de theorie mee.

5.3 Avondspel

Nieuw avondspel (30 minuten)

Uitleg:

De deelnemers gaan in een subgroepje een geheel nieuw avondspel bedenken

Voorbeeld:

| | |
|--|--|
| Pak een basis idee | (Lingo) |
| Geef het een renfactor | (Letters halen op verschillende plekken) |
| Geef een moeilijkheidsgraad aan de renfactor | (Lettervreeters) |
| Geef het spel een denk-/groepsfactor | (Woord vormen) |
| Geef ze een extra doel | (Bal uit bak halen) |
| Zorg voor de zichtbaarheidsfactor | (Grote ballen en mega Lingo-kaart) |
| Zorg voor de haalbaarheid van de winfactor | (Lingo!) |

Loop het spel door vanuit je deelnemers

- Hoeveel kunnen ze bij elkaar rennen?
- Is de moeilijkheidsgraad niet te groot?
- Is de denkfactor motiverend genoeg?
- Is de doelfactor voldoende keren haalbaar?
- Is de winfactor voor alle groepen even groot?
- Is het mogelijk om tijdens het spel aanpassingen te doen?

Opdracht:

Bedenk met een groepje van 3 tot 4 personen een origineel en nieuw avondspel, waarbij je de randvoorwaarden zelf mag bepalen:

- Hoeveel deelnemers?
- Soort omgeving.
- Tijdstip.
- Soort deelnemers (leeftijd, conditie, motivatie).
- Thema.

Nabespreking:

Presenteer het spel in 1 minuut aan de andere groepjes.

5.4 Code

Veiling (45 minuten)

Uitleg:


Het doel van deze methodiek is het uitwisselen van ceremoniën en tradities tussen de deelnemers van één speltak. Deze methodiek wordt voor beide speltakken gebruikt, maar omdat de meerwaarde van een uitwisseling tussen leiding van dezelfde speltak groot is, wordt de methodiek voor bevers en welpen apart gegeven.

Theorie:

- Vaststellen wat de meerwaarde is van ceremoniën en tradities en bedenken waaraan een goede traditie of ceremonie voldoet.
- Door middel van een groepsgebesprek bepalen welke activiteiten, gewoontes en gebruiken specifiek zijn voor jouw speltak. Hoe zijn deze tradities ontstaan?

Opdracht:

Wat is jouw leukste of mooiste activiteit, gewoonte of gebruik? Zet je activiteit op een flap. Schrijf het kort op of maak een tekening.



Presentatie en stemming:

Iedereen geeft een korte presentatie van zijn of haar programma of activiteit.

Iedereen mag stemmen: 3 punten voor het beste idee, 2 punten voor het op één na beste idee en 1 punt voor het op 2 na beste idee. Je mag uiteraard niet op jezelf stemmen.

Nabespreking:

Stemmen worden achteraf geteld en vervolgens wordt de winnaar bekend gemaakt.

6 Draaiboek

| Tijd | Wat doe je en hoe | Waarom | Attent zijn op | Materiaal |
|------|---|--|---|---|
| 0.00 | Welkom en globale uitleg programma. | Mensen welkom heten, kader bieden. | Huisregels, aansluiten bij verwachtingen. | Programmaflap/-sheet. |
| 0.05 | Thema. | <ul style="list-style-type: none"> • Werken met thema. • Laten zien dat het eigen thema aanknopingspunten heeft. | | Pen en papier. |
| 0.35 | Kampprogramma. | | | Pen en papier. |
| 1.20 | Pauze. | Rustmoment en (rook)pauze. | | Koffie, thee, koekjes. |
| 1.35 | Bedenk een nieuw avondspel | | | |
| 2.05 | Code: <ul style="list-style-type: none"> • 5 minuten: uitleg veiling. • 10 min.: iedereen zet zijn meest leuke programma op een flap met uitleg. • 15 min.: iedereen houdt een korte presentatie over zijn haar idee. • 10 min.: stemmen, stemmen tellen en uitslag. • 5 min.: nabespreken | Wat is de meerwaarde van traditie en hoe gebruik je dat op een goede manier? | | <ul style="list-style-type: none"> • Flap-over vellen. • Stiften. • Stembriefjes of een andere vorm van stemmen, bijvoorbeeld: iedereen krijgt zes pepernoten om te verdelen over de diverse ideeën. |
| 2.50 | Toetsing. | Testen of mensen het begrepen en onthouden hebben. | | Toets. |
| 3.00 | Afsluiting. | Afronden en vragen beantwoorden. | | Deelcertificaten. |

7 Toetsing

Tijdens de module is het hele programma van een kamp aan bod gekomen. Deze toetsing is bedoeld om vast te stellen of een deelnemer voldoet aan de competenties voor deze deelkwalificatie. De toetsing vindt individueel plaats en niet in subgroepjes, omdat het dan niet aan te tonen is dat iedereen de competenties bezit.

Opdracht voor de deelnemer:

Beschrijf in hoofdlijnen een weekprogramma van een zomerkamp/expeditie van jouw speltak en houd hierbij rekening met de volgende punten:

- Alle activiteitengebieden komen aan bod.
- Er wordt aangegeven wat de inbreng van de jeugdleden is.
- Je maakt gebruik van de omgeving
- Er is bij de scouts aandacht voor het thema.
- Er is aandacht voor ceremoniën en tradities.

Werk één van de volgende onderdelen gedetailleerd uit:

- Dagprogramma: beschrijf een dagprogramma, waarbij de vaste momenten van een dag een duidelijke plaats krijgen.
- Kampaandacht.
- Avond- of nachtspel.
- Werken met insignes op kamp.
- Jeugdparticipatie.
- Kampthema (scouts).