

# ZELF AAN ZET

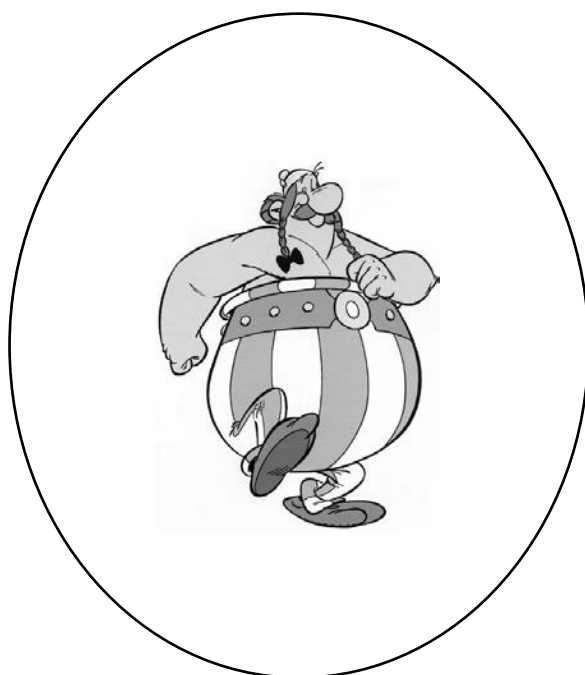
Programma Werkwijzer  
(Bege)leiding



**Scouting**

# ZELF AAN ZET

Programma Werkwijzer (Bege)leiding



**Scouting**

# INHOUDSOPGAVE

<b>1.</b>	<b>INLEIDING</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>DE OPZET</b>	<b>5</b>
<b>3.</b>	<b>AAN DE SLAG - SCOUTS</b>	<b>6</b>
	RAAMWERK ZELF AAN ZET PROGRAMMA - SCOUTS	7
	ONDERDEEL 1: WAT DACHT JIJ VAN 'ZELF AAN ZET'?	8
	ONDERDEEL 2: EEN AVONTUUR IN EGYPTE	11
	ONDERDEEL 3: HET MENHIR PLAN	12
<b>4.</b>	<b>AAN DE SLAG - EXPLORERS</b>	<b>23</b>
	RAAMWERK ZELF AAN ZET PROGRAMMA - EXPLORERS	24
	ONDERDEEL 1: WAT DACHT JIJ VAN 'ZELF AAN ZET'?	25
	ONDERDEEL 2: EEN AVONTUUR IN EGYPTE	27
	ONDERDEEL 3: HET MENHIR PLAN	28
<b>5.</b>	<b>AANTEKENINGEN</b>	<b>40</b>

© 2000 Vereniging Scouting Nederland

Uitgave: Scouting Nederland, Postbus 210, 3830 AE Leusden

Illustraties: © 1999 – Les Éditions Albert René / Goscinny & Uderzo

Vormgeving: Sabine Högner

Redactie: Raymond de Kreek

Eindredactie: Van Geffen Redactief, Soest

Deze Werkwijzer kwam tot stand met medewerking van:

Arnoud Andeweg, Marit Dijkema, Jan-Hilco Diets, Manon van der Linde, Maartje Logtenberg, Reinder Radersma, Ivo Rijerse, Maurits van Rijswijk, Mattijs Voet, Erhard de Vries, Caroline Wintraecken en Bert Wouters.

Voor het samenstellen van deze Werkwijzer is gebruikgemaakt van:

- Werkboek Scouts
- Specialiteitenboek Scouts
- Handboek Scouts
- Vervolgtrainingen Scouts en Explorers
- Inspraakbrochure Commissariaat Jonggidsen/Jongverkenners
- Katernenserie Explorers
- Doe Het Zelf!
- Kijk Doe Idee
- Bofferds!



# I. INLEIDING ● ● ●

## 'ZELF AAN ZET'?!

**V**oor je ligt de adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte' voor Scouts en Explorers. Het lijkt op een gewoon gezelschapsspel over de Galliërs. Leuk om tijdens een regenachtige bijeenkomst te spelen. Maar er zit veel meer achter. Het heet natuurlijk niet voor niets 'Zelf aan Zet'. Het is niet alleen een spel, het is een compleet programma. Scouts en Explorers worden erdoor geprikkeld om zelf aan zet te zijn in hun eigen Vendel of Afdeling. Dit kan op een heleboel verschillende manieren. Zelf aan zet zijn kan betekenen dat ...

- ... Scouts meewerken aan het programma voor het nieuwe seizoen
- ... Explorers hun Afdeling zelf besturen
- ... de Scouts onderling een probleem tijdens de dropping oplossen
- ... Explorers zelf hun zomerkamp naar Wiltz organiseren
- ... Scouts en Explorers nadenken over de regels en afspraken in de groep
- ... de Ploegleider en assistent Ploegleider van de Valken een nieuw ploeglid begeleiden.
- ... Explorers en Scouts samen hun lokaal opnieuw aankleden

Zelf aan Zet is een uitdagend programma, opgebouwd uit verschillende onderdelen. Het valt gemakkelijk in te passen in het programma van de groep of Afdeling. Zelf aan Zet is met medewerking van Scouts en Explorers tot stand gekomen. Sterker nog, het was hun eigen idee om het te ontwikkelen. Scouts en Explorers wilden graag zelf aan zet zijn op de manieren zoals die hierboven staan beschreven. Maar op de een of andere manier lukte dit niet. Een adventure game hielp hen hierbij een eind op weg. Op speelse wijze begonnen ze aan veranderingen. Stap voor stap raakten de Scouts en Explorers zelf aan zet in Scouting....

In deze Werkwijzer staan alle aanwijzingen bij het programma. Eerst volgt wat informatie over waarom Zelf aan Zet eigenlijk ontwikkeld is. Daarna wordt kort uitgelegd hoe het programma is opgebouwd. Vervolgens staan in het hoofdstuk 'Aan de Slag' allerlei ideeën over hoe je het programma en het Menhirplan verder zelf kan invullen.

De Scouts, Explorers en verder iedereen die aan het spel heeft meegewerkt, dagen je uit om ook zelf aan zet te zijn.

## HEEL VEEL SPEELPLEZIER!



## ZELF AAN ZET, WAAROM EIGENLIJK?

**S**couting is voor kinderen en jongeren een leuke vrijetijdsbesteding. Wekelijks beleven zij veel plezier tijdens de opkomsten. Scouting levert ook een bijdrage aan de vorming van de persoonlijkheid. Jongeren nemen straks een zelfstandige positie in de samenleving in. Ze moeten voor zichzelf kunnen zorgen, en met anderen kunnen samenwerken.

De vorming van de persoonlijkheid gebeurt onder meer door een veelzijdig activiteitsaanbod. Centraal hierin staan de ideeën van Lord Baden-Powell. Naast het buitenleven, de internationale verbondenheid, hulpvaardigheid en hulpbereidheid draagt de groeiende zelfstandigheid van de jeugdleden bij tot deze persoonlijkheidsontwikkeling.

Jongens en meisjes zijn lid van Scouting, omdat ze het leuk vinden en samen actief willen zijn. Hun wereld staat centraal en vormt de basis om zich te ontwikkelen tot een zelfstandig en uniek persoon. Scouting neemt de wensen van jongens en meisjes serieus en biedt hen de mogelijkheden om zelf te leren, door zelf te doen. Scouting biedt de jeugdleden een uitdagend programma dat aan hun wensen beantwoordt. Als we iets organiseren waarop de jongeren niet zitten te wachten, dan komen ze niet meer. Zo simpel is dat. In het omgaan met wensen van jongens en meisjes is Scouting handelingsgericht. Er wordt een programma gemaakt en men gaat activiteiten doen. Tijdens het doen, het zelf aan zet zijn, leert de Scout al spelend zichzelf en de wereld om zich heen te verkennen.

## SCOUTS EN EXPLORERS

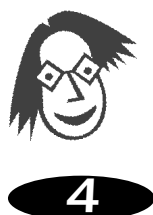
**J**ongeren (Scouts en Explorers) willen op veel manieren meedenken en beslissen wanneer het gaat over hun eigen programma en omgeving. In het onderzoeksrapport 'Tendrapportage Scouts' gaven de jeugdleden zelf aan ontevreden te zijn over hun positie ten opzichte van de leiding. Vaak krijgen zij onvoldoende of in een aantal gevallen zelfs geen ruimte om eigen initiatieven te ontplooien. Toch zijn er in hun omgeving uitdagingen genoeg om mee aan de slag te gaan.

Explorers krijgen meestal wel de ruimte om hun eigen plan te trekken. Vaak beschikken zij echter niet over de vaardigheden om deze plannen uit te voeren. Nog vaker zijn zij zich zelf niet eens bewust van de mogelijkheden en kansen om zelf aan zet te zijn. Ook valt er wel eens wat aan te merken op de ondersteuning die door de begeleiding op dit gebied wordt geboden.

Het is daarom van belang dat groeiende zelfstandigheid en het leren door te doen in het Scoutingprogramma meer aandacht krijgen. Zeker bij de Scouts en de Explorers. Dit sluit aan bij de discussie over jeugdparticipatie in Scouting Nederland. We zijn de grootste jeugd- en jongerenvereniging van Nederland, maar de jeugdleden worden nauwelijks betrokken bij de voorbereiding, uitvoering en toetsing van beleid en programma. Dit terwijl de maatschappij verandert en jongeren steeds mondiger worden. Zij hebben explicieter vaardigheden nodig op het gebied van weerbaarheid, zelfstandigheid, verantwoordelijkheidsbesef, kritische instelling en het kunnen samenwerken. Scouting is de aangewezen plek om deze vaardigheden te ontwikkelen.

Voor het zelf aan zet zijn, ook wel jeugdparticipatie genoemd, bij Scouting geldt een tweetal belangrijke uitgangspunten. Ten eerste vraagt jeugdparticipatie om een bepaalde houding van jeugdleden en (bege-)leiding. Jeugdleden moeten willen participeren en (bege-)leiding moet ze hiertoe in staat stellen of stimuleren. Daarnaast moeten zowel de jeugdleden als (bege-)leiding handen en voeten aan jeugdparticipatie kunnen geven. Goede ondersteuningsmiddelen zijn hierbij erg belangrijk!

'Zelf aan Zet' sluit aan bij deze twee uitgangspunten. Het spel richt zich op de 'groeiende zelfstandigheid' en 'leren door te doen' van Scouts en Explorers. Het stimuleert ze 'zelf aan zet' te zijn. Ook biedt het hiervoor voldoende ondersteuningsmiddelen, zowel voor de jeugdleden zelf als voor hun (bege-)leiding.



## 2. DE OPZET ● ● ●

**'ZELF AAN ZET' IS EEN PROGRAMMA VOOR SCOUTS EN EXPLORERS. OP EEN SPEELSE EN UITDAGENDE MANIER WORDEN ZIJ GEPRIKKELD ZELF ACTIEVER TE WORDEN. SCOUTS EN EXPLORERS ONTDEKKEN OP WELKE VERSCHILLENDE MANIEREN JE BIJ SCOUTING ZELF AAN ZET KUNT ZIJN. HET PROGRAMMA 'ZELF AAN ZET' IS VERDEELD OVER DRIE ONDERDELEN:**

- ◆ **Onderdeel 1**  
Introductie van thematiek 'Zelf aan Zet'
- ◆ **Onderdeel 2**  
Spelen van de adventure game
- ◆ **Onderdeel 3 en verder ...**  
Het Menhirplan

In het hoofdstuk 3 'Aan de Slag' zullen we deze onderdelen verder uitwerken. Daarbij wordt steeds een onderscheid tussen Scouts en Explorers gemaakt. Nu volstaan we met een globaal beeld van de opzet van 'Zelf aan Zet'.

De drie onderdelen bestaan uit korte programma's. Deze worden tijdens de opkomsten van de Scouts en Explorers uitgevoerd. Dit houdt in dat zij niet een hele bijeenkomst met 'Zelf aan Zet' bezig hoeven zijn. De onderdelen kunnen op alle momenten worden ingepast in het bestaande programma. Maar het is het mooiste om met 'Zelf aan Zet' aan het begin van het seizoen te starten.

Tijdens het eerste onderdeel van de programmaserie wordt begonnen met het thema 'Zelf aan Zet'. De Scouts en Explorers krijgen verschillende vragen voorgelegd. Wat houdt dat nu in, zelf aan zet zijn? En op wat voor manieren willen jullie zelf aan zet zijn? Het bespreken van deze vragen gebeurt op een creatieve en actieve manier. Heel belangrijk is dat de uitkomsten worden vastgelegd.

De adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte' wordt tijdens het tweede onderdeel gespeeld. In dit spel komen op een verborgen manier verschillende vormen van zelf aan zet zijn voorbij. Dit zullen de jongeren in eerste instantie niet opmerken. Het wordt pas duidelijk tijdens de nabespreking. De vormen worden dan gepresenteerd en besproken.

Als het goed is, hebben de Scouts en Explorers nu gezien op welke manieren je bij Scouting zelf aan zet kunt zijn. Bij het derde onderdeel starten zij het hun eigen Menhirplan. De Scouts en Explorers gaan hiermee de komende opkomsten aan de slag.

### MATERIALEN

Bij het programma 'Zelf aan Zet' worden de volgende materialen gebruikt:

- ◆ Een Werkwijzer 'Zelf aan Zet'
- ◆ De adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte', bestaande uit:
  - Een speelbord
  - Rolkaarten
  - Toverdrankkaart
  - Drankjeskaarten
  - Dobbelsteen en pionnen
  - Een Meesterdocument

Deze materialen zitten allemaal in de 'Zelf aan Zet'-doos. Daarnaast zijn er voor de programma's nog andere spullen nodig. Deze staan bij de uitwerking ervan in het volgende hoofdstuk aangegeven.



### 3. AAN DE SLAG - SCOUTS

**TIJDENS DE ONTWIKKELING VAN DIT SPELMATERIAAL VOERDEN SCOUTS EN EXPLORERS EEN TEST UIT OVER INSpraak BIJ DE ORGANISATIE VAN HET ACTIVITEITENPROGRAMMA. HIERONDER VOLGT EEN AANTAL UITSLAGEN VAN DIT ONDERZOEK ONDER DE SCOUTS.**

#### **PROGRAMMA**

Scouts blijken maar heel weinig zelf hun activiteiten uit te kiezen. De helft doet dat (vrijwel) nooit en een derde soms. Slechts 12% van de Scouts kiest zeer regelmatig zelf de eigen activiteiten. Maar liefst 79% wil dit dan ook vaker doen, waarbij uiteindelijk ongeveer 62% van de Scouts aangeeft dit afwisselend (half-half) te willen doen. Dit geldt in iets mindere mate ook voor het voorbereiden van activiteiten wat door 82% van de Scouts (vrijwel) nooit wordt gedaan. Ongeveer 62% van de Scouts wil vaker zelf activiteiten voorbereiden, waarbij ruim de helft van de Scouts (56%) dit afwisselend tot (vrijwel) altijd wil doen.

#### **REGELS, AFSPRAKEN EN TRADITIES**

Ook ten aanzien van regels, afspraken en tradities tekent zich voor wat betreft de inspraak van Scouts een eenduidig beeld af. De Scouts kregen verschillende items voorgelegd. Voorbeelden hiervan zijn: regels in de speleenheid, veranderen van tradities, het dragen van het uniform, kiezen van insignes en taken/ functies in het Vendel. Op vrijwel al deze onderwerpen wil ruim de helft van de Scouts een positieve verandering. Dat wil zeggen meer kunnen meebeslissen over regels, afspraken en tradities in de speleenheid. Een uitschieter hierbij is het kiezen van insignes, waarbij driekwart van de Scouts aangeeft dit vaker zelf te willen doen.

Verder blijkt dat minimaal 88% van de Scouts aangeeft op dit moment (vrijwel) nooit of slechts soms over regels te kunnen meebeslissen. 79% van de Scouts beslist nooit mee over gewoontes of tradities. Opvallend is dat ongeacht het onderwerp minimaal de helft van de Scouts aangeeft hier vaker of meer over te willen kunnen meebeslissen.

#### **WEEKEND- EN ZOMERKAMPEN**

Veel Scouts (gemiddeld tweederde) willen meer inspraak bij de organisatie van weekend- en zomerkampen. Op dit moment kunnen veel Scouts dan ook nog (vrijwel) nooit of slechts soms meebeslissen over de keuze van de maaltijden op kamp (72%), het activiteitenprogramma (72%), de plaats waar een kamp gehouden wordt (84%), het aantal kampen dat per jaar wordt gehouden (71%) en de datum waarop kampen worden gehouden (68%). De meeste Scouts willen afwisselend of zeer vaak inspraak hebben op deze zaken.

#### **ZELFSTANDIGHEID EN EIGEN VERANTWOORDELIJKHEID**

In het algemeen blijken Scouts niet zo vaak activiteiten zonder hulp van leid(st)ers voor te bereiden, afwisselend activiteiten uitvoeren, nieuwe activiteiten te doen en uit zichzelf te vertellen wat ze wel of niet leuk vinden, en vaak aan alle activiteiten mee te doen.

In dit hoofdstuk worden de onderdelen van het programma 'Zelf aan Zet' voor de Scouts verder uitgewerkt.



# RAAMWERK ZELF AAN ZET PROGRAMMA - SCOUTS

	Onderdeel	Zelf aan Zet mogelijkheid	Activiteit(en)	Tijdsbesteding
Opkomst 1	Wat dacht jij van Zelf aan Zet?		Zelf aan Zet brainstorm Zeg jij het maar! Evaluatie	1,5 uur
Opkomst 2	Een avontuur in Egypte		Adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'	2 uur
Opkomst 3	Het Menhirplan		Verwerking van het spel	20 minuten
Opkomst 4	Menhirplan – Dit zijn wij	Bespreken	Keuze maken uit: Scoutsdebat Aanligdebat Vendelraad	30 minuten
Opkomst 5	Menhirplan – Dit zijn wij	Taken, functies en samenwerken	De uitdaging De ploeg	1 uur
Opkomst 6	Menhirplan – Dit zijn wij	Regels	Keuze maken uit: Kwartetspel Rechtszaak	30 minuten
		Tradities en ceremonies	Keuze maken uit: Informerer Reisgids Eigen ceremonies	30 minuten
Opkomst 7	Menhirplan – Dit doen wij	Bespreken en programmeren	Brainstormen Ideeën uitkiezen Haalbaar?	1,5 uur
Opkomst 8	Menhirplan – Dit doen wij	Programmeren	Vorbereiding Draaiboek	1,5 uur
Opkomst 9	Menhirplan – Dit doen wij	Programmeren	Uitvoering	?
Opkomst 10	Menhirplan – Dit doen wij	Evalueren	Evaluatie	20 minuten





## ONDERDEEL 1: WAT DACHT JIJ VAN 'ZELF AAN ZET'?

### ALGEMENE BESCHRIJVING:

Waar denk je aan bij de term 'Zelf aan Zet'? Aan het begin van de programmaserie stellen we deze vraag aan de Scouts. De groep moet voor zichzelf al een eerste invulling geven van 'Zelf aan Zet' zijn. Daarnaast wordt op een creatieve manier de afgelopen periode met de jeugdleden geëvalueerd. De Scouts geven aan wat zij goed en minder goed vonden van het programma, het zomerkamp, de sfeer in de groep, etc. Daarna wordt bekeken wat uit de evaluatie meegenomen kan worden naar de komende periode.

### DOELSTELLINGEN:

- ◆ De Scouts vormen voor zichzelf en voor de groep een beeld van de inhoud van 'Zelf aan Zet'.
- ◆ Na dit onderdeel hebben de Scouts een aspect (bijvoorbeeld het programma) van de afgelopen periode met elkaar geëvalueerd. De uitkomsten van de evaluatie worden door de leiding geregistreerd.

### MATERIALEN:

- ◆ Post-it papiertjes, plattegrond (zie bijlage 1), fototoestel met rolletje, papier, lijm, scharen, stiften, bol wol.

### HET PROGRAMMA:

- 5 min** De leiding introduceert de programmaserie 'Zelf aan Zet'. Er wordt aan de Scouts verteld wat er de komende bijeenkomsten gaat gebeuren.
- 20 min** Zelf aan Zet Brainstorm  
Wanneer mag je iets wel, wanneer mag je iets niet? Zet op een krijtbord of een groot vel papier de volgende rechten:
1. Je mag je eigen paspoort aanvragen.
  2. Je mag betaalde klusjes doen buiten schooltijd en een baantje

hebben op zaterdag en in de schoolvakanties.

3. Je hebt het recht mee te praten over verdere behandeling als je doodziek bent.
4. Je kunt een vergunning aanvragen voor een 27 MC-zender.
5. Je mag kranten bezorgen.
6. Je mag maximaal 24 uur per week werken.
7. Je mag gaan oefenen voor een vlieg brevet.
8. Je kunt een eigen zaak beginnen als je daarvoor toestemming krijgt van de rechter.
9. Je mag parachutespringen.
10. Je mag een motorschip in havens en kanalen besturen.
11. Je mag een bankrekening openen zonder toestemming van je ouders.
12. Je mag gaan stemmen.

In een kringgesprek vraag je aan de Scouts op welke leeftijd een kind een van deze rechten krijgt.

Antwoorden:

- 1: 12 jaar  
2: 13 jaar  
3 en 4: 14 jaar  
5: 15 jaar  
6 t/m 9: 16 jaar  
10: 17 jaar  
11 en 12: 18 jaar

Maak bij de Scouts duidelijk dat deze rechten verbonden zijn aan je leeftijd. Maar hoe zit dat bij deze rechten:

1. Je mag zelf bepalen hoeveel zakgeld je krijgt.
2. Je mag zelf bepalen hoe laat je thuiskomt.
3. Je mag zelf bepalen hoe je je eigen kamer inricht.
4. Je mag zelf bepalen of je een huis dier hebt.
5. Je mag zelf bepalen of je meegaat met je ouders op vakantie.



6. Je mag zelf bepalen hoe laat je naar bed gaat.
7. Je mag zelf bepalen naar welke tv-programma's je kijkt.

Als je deze punten aan de Scouts voorlegt, zal blijken dat deze rechten niets - of maar heel weinig - met leeftijd te maken hebben. Het hangt er vanaf hoe de afspraken thuis zijn. En hoe zit dat bij Scouting? Welke rechten en hoeveel inspraak heb je daar? Ben je thuis en bij Scouting zelf aan zet? Zonder te beginnen met voorbeelden, laat je de Scouts een aantal rechten bij Scouting verzinnen.

Voor het gesprek kunnen de volgende methodieken worden gebruikt:

- ◆ **Bordassociatie:** Op een krijtbord of een groot vel papier wordt de term 'Zelf aan Zet bij Scouting' opgeschreven in een cirkel. Er wordt een krijtje of stift doorgegeven. Iedereen schrijft nu op het bord of papier wat hij/zij denkt bij 'Zelf aan Zet'.
- ◆ **Spinassociatie:** Gebruik hierbij een bol wol. De eerste Scout neemt het uiteinde vast en vertelt wat hij/zij denkt bij 'Zelf aan Zet bij Scouting'. Vervolgens gooit hij de bol naar de Scout tegenover hem. Ook hij/zij vertelt wat en gooit de bol weer verder. Zo ontstaat er een groot web.
- ◆ **De Universele Verklaring van de rechten van de Scouts:** De wereld conferentie van de Scouts is op dit moment bijeen. Men praat druk over een document dat er moet komen, waarin de rechten van de Scouts staan beschreven. Maar de Scoutingbobo's weten zelf niet zo goed welke rechten ze moeten opnemen. Daarom vragen ze hulp van een Scoutinggroep in Nederland. De Scouts van die groep krijgen de opdracht om de Verklaring verder in te vullen. Zij moeten voorstellen doen over het uniform, het lidmaatschap, regels en afspraken, insignes, zomerkampen, contributie, het programma, het clubhuis en het overvliegen. Stel per ploeg een verklaring op.

### 20 min Zeg jij het maar!

Op een creatieve manier geven de Scouts aan op welke gebieden/onderwerpen bij Scouting zij inspraak willen hebben. Het kan bijvoorbeeld zijn dat ze willen meepraten over het programma van het zomerkamp. Of dat ze willen discussiëren over het nut van het uniform. We doen hiervoor twee suggesties, hieruit kies je er een.

- ◆ **Elke ploeg krijgt een fotoestel.** Hiermee gaan de Scouts foto's maken van plekken in en om het groepshuis waarover zij willen meepraten. Als ze bijvoorbeeld inspraak willen hebben over het ontwerp van de nieuwe groepstrui, maken zij een foto van de oude. De foto's worden ontwikkeld en verwerkt tot een collage. Tijdens de volgende bijeenkomst kan hier van een korte nabespreking plaats vinden.
- ◆ **In Bijlage 1 is een plattegrond van een groepshuis opgenomen.** Hierop zijn verschillende activiteiten te zien. Elke ploeg krijgt een aantal post-it papiertjes. Deze plakken ze bij activiteiten op de plattegrond waar zij inspraak bij willen hebben. Op de papiertjes schrijven ze waarom en wat ze eventueel willen veranderen. Elke ploeg krijgt een plattegrond. Na afloop worden deze verzameld en gezamenlijk nabesproken. Je kunt de Scouts natuurlijk ook een eigen plattegrond laten tekenen.

### 30 min Evaluatie

Evaluatie is ook een beetje inspraak. Zo af en toe moet je eens even achteromkijken om weer goed vooruit te kunnen. Dit doe je normaal met het leidingteam, maar waarom eigenlijk ook niet met de Scouts? Het is namelijk erg belangrijk dat zij zich leren uitspreken over een leuke speurtocht of problemen in de ploeg.

Voordat je begint aan een evaluatie met de Scouts, moet je duidelijk vaststellen wat je gaat evalueren: het programma van de afgelopen maand, de sfeer in de groep of



de kwaliteiten van de leiding. Maak dit van tevoren goed duidelijk.

Hieronder geven we een paar methodieken aan om met de Scouts te evalueren. Voor het programma kies je er minstens een uit.

- ◆ **Enquête**  
Je maakt een lijstje met korte vragen en eenvoudige antwoorden. Onmiddellijk na het invullen worden de formulieren doorgegeven en mag je er aan elkaar vragen over stellen. Waarom vind je dat? Wat was de reden dat je die activiteit stom vond? Wat maakt het voor jou zo spannend?
- ◆ **Foto's**  
Iedereen zoekt in tijdschriften en/of kranten naar foto's van gezichten. Deze komen overeen met hoe hij/zij denkt over het programma, de regels en de sfeer in de groep. Alle foto's worden verwerkt tot een collage. Nadien kan iedereen iets over zijn eigen werk vertellen.
- ◆ **Stoelendebat**  
Op de grond wordt een lange lijn getekend. Links van de lijn staat groot 'Mee eens' opgeschreven, rechts ervan staat 'Oneens'. In beide vakken staat een stoel. Alle Scouts staan verspreid over de twee vakken. De spelleider leest een stelling voor. Bijvoorbeeld: 'Het thema van het afgelopen zomer kamp was niet spannend genoeg'. De Scouts bepalen of ze het met de stelling eens zijn of niet. Dit maken zij duidelijk door in het betreffende vak te gaan staan. Op de stoel mag ook iemand gaan zitten. Hij/zij moet dan zijn/haar mening toelichten. De Scout die bij de 'tegenpartij' op de stoel zit, mag hier tegenin gaan.

Het is de taak van de leiding rekening te houden met de uitkomsten van de evaluatie. De Scouts moeten voelen dat hun mening werkelijk telt. Vraag hen zelf na de evaluatie naar mogelijke oplossingen. Ook aan persoonlijke verlangens mag aandacht geschonken worden.

## Na afloop

Het is belangrijk dit onderdeel met leidingteam goed na te bespreken. Wat is jullie allemaal opgevallen en welke reacties hadden jullie niet verwacht? Wat leeft er allemaal binnen de groep Scouts? Kijk goed naar de manier waarop jullie iets gaan doen met de uitkomsten van de evaluatie.



## ONDERDEEL 2: EEN AVONTUUR IN EGYPTE

### ALGEMENE BESCHRIJVING:

Bij dit onderdeel spelen de Scouts de adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'. In dit spel komen op een verborgen manier verschillende vormen van 'zelf aan zet' zijn naar voren. Het spelen van het spel neemt vrijwel een hele bijeenkomst in beslag.

### DOELSTELLING:

- ◆ Na de bijeenkomst hebben de Scouts op een speelse manier kennisgemaakt met vormen van zelf aan zet zijn bij Scouting.

### MATERIALEN:

- ◆ De adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'. Controleer vooraf of dit spel compleet is!
- ◆ Wat te eten en te drinken voor tijdens het spel.

### VOORBEREIDING:

Het spel wordt geleid door een zogenaamde 'meester'. Zijn rol staat beschreven in het 'Meesterdocument'. Deze rol vraagt ruime voorbereiding en creativiteit. Het is erg gemakkelijk om als leiding deze taak op je te nemen. Leuker en leerzamer is het om bijvoorbeeld de ploegleiders tijdens het spel meester te laten zijn. Tijdens een aparte bijeenkomst kun je hen voorbereiden op die rol, bijvoorbeeld door het spel alvast met hen te spelen.

Het spel duurt vrij lang, maar is erg afwisselend. De tijdsduur kan voor sommigen nadelig zijn. De spelers moeten zich lange tijd concentreren op wat er tijdens het spel gebeurt. Dit kan voor onrustige Scouts een probleem zijn. Om aandachtsverlies te voorkomen, kun je het spel op een aantal momenten onderbreken. Die tijd kan dan gebruikt worden voor een actief spel.

Het is het leukst om het spel per ploeg te spelen. Op die manier kun je er een competitie van maken. De spelers krijgen de opdracht de ingrediënten voor de toverdrank zo snel mogelijk te verzamelen. De ploeg die dit als eerste gelukt is, heeft gewonnen.



### HET PROGRAMMA:

- 10 min Uitleg van het spel en de regels. Het inleidende verhaal (zie Meesterdocument) kan centraal verteld worden. Hierna starten alle ploegen afzonderlijk.
- 100 min Spelen van de adventure game, afgewisseld met actieve momenten.
- 10 min Centraal nabespreken van het spel. Elke ploeg vertelt iets over de locaties die tijdens het spel bezocht zijn. Wat hebben ze er gevonden?



## ONDERDEEL 3: HET MENHIRPLAN

### ALGEMENE BESCHRIJVING:

De situaties waarin de Scouts tijdens het spel verzeild raakten, worden nu vertaald naar de Scoutingpraktijk. Zo ontstaat er een overzicht van de verschillende manieren waarop Scouts zelf aan zet kunnen zijn. Dit zijn de Zelf aan Zet mogelijkheden. Uit dit aanbod kiezen zij een aantal vormen. Hiermee gaan zij op een actieve en speelse manier aan de slag.

### DOELSTELLINGEN:

- ◆ De Scouts hebben na de bijeenkomst manieren besproken waarop zij bij Scouting zelf aan zet kunnen zijn.
- ◆ De Scouts gaan daarmee, in de vorm van een Menhirplan, zelf aan de slag. Hierdoor raken zij zelf aan zet.
- ◆ De leiding ontwikkelt vanaf dit onderdeel voor zichzelf een begeleidende rol in het zelf aan zet zijn van de Scouts.

### MATERIALEN:

Plattegrond van de adventure game, papier, stiften

### PROGRAMMA:

20 min Verwerking van het spel

De Scouts zitten in een grote kring, in het midden ligt de plattegrond van de adventure game. Laat de Scouts vertellen bij welke gebouwen ze geweest zijn en wat ze er gedaan hebben. De situaties in het spel worden nu vertaald naar inspraakmogelijkheden bij Scouting.

- ◆ De Piramide: Hier mochten de spelers alleen maar in als zij zich aan bepaalde regels hielden. Bij de Scouts gelden ook bepaalde regels waar iedereen zich aan moet houden. Wie maken die regels, en wat gebeurt er als ze niet kloppen? En wat is het nut van regels maken?
- ◆ De Bouwplaats: Hier moesten de spelers de binnenpiramidearchitect helpen met de inrichting van het

gebouw. De Scouts hebben ook een eigen lokaal. Wie heeft dit ingericht en is het niet eens tijd voor een nieuw likje verf? Wie bepaalt de kleur?

- ◆ Het Traditiehuisje: Hier konden de spelers alleen maar naar binnen als zij zich hielden aan tradities. Belangrijke tradities bij Scouting zijn het openen, het sluiten en de installatie. Waarom hebben we eigenlijk tradities en willen de Scouts ze nog wel in stand houden?
- ◆ In de Potten vonden de spelers geld. Scouts betalen contributie. Waar gaat al dat geld naar toe? Waar komt het geld vandaan als de Scouts een keer naar een pret-park willen?
- ◆ Op het eilandje met de viskraam zagen de spelers mensen met verschillende taken en functies. Ook bij de Scouts heeft bijna iedereen een eigen taak. Hoe worden die taken verdeeld?
- ◆ In de Tempel hebben de spelers meegedaan aan de Grote Vergadering. Wie nemen bij de Scouts alle belangrijke besluiten?
- ◆ Op het bruggetje moesten de spelers een programma maken voor de oude grijze man. Wie zorgen ervoor dat er iedere week een programma is?
- ◆ Bij de Hoge Brug moesten de spelers goed samenwerken om bovenin te komen. Scouts moeten ook goed kunnen samenwerken.

Zet op losse vellen papier steeds de naam van de locatie en de inspraakmogelijkheden. Bespreek met de Scouts wat deze mogelijkheden nu precies inhouden. Bijvoorbeeld de mogelijkheid 'regels': Wat zijn regels of tradities? Hoe komen die tot stand? En op



welke manieren kan je daar als Scout iets over te zeggen krijgen?

Elke ploeg gaat nu apart zitten. Met elkaar stellen de Scouts een ranglijst op. Bovenaan staat de inspraakmogelijkheid uit het spel die zij het belangrijkste vinden (bijvoorbeeld inspraak in het programma) en onderaan de minst belangrijke.

Vervolgens presenteert elke ploeg dit lijstje aan de andere Scouts. Zij geven hierbij een uitleg van hun keuzes.

Obelix kan in zijn eentje de zware menhir met gemak dragen. Zijn kracht heeft hij te danken aan de toverdrank.

Zelf aan Zet zijn lijkt een zware klus. Maar met een beetje hulp kun je heel ver komen. Als leiding begeleid je de Scouts de komende opkomsten met hun Menhirplan. Het is een verzameling van activiteiten die ervoor zorgen dat de Scouts zelf aan zet raken. Alle inspraakmogelijkheden, zoals deze hiervoor zijn beschreven, komen tijdens de activiteiten aan bod.



## HET MENHIRPLAN - SCOUTS

ZOALS TE ZIEN VALT IN HET RAAMWERK OP BLADZIJDE 7 VAN DEZE WERKWIJZER, START HET MENHIRPLAN TIJDENS DE DERDE OPKOMST. DAN WORDEN ALLE ZELF AAN ZET-MOGELIJKHEDEN TOEGELICHT. VANAF DE VIERDE OPKOMST GAAN DE SCOUTS HIERMEE AAN DE SLAG. HET IS DE BEDOELING DAT TIJDENS ELKE OPKOMST EEN OF MEER ZELF AAN ZET-MOGELIJKHEDEN AAN BOD KOMEN IN DE VORM VAN ACTIVITEITEN. DEZE ACTIVITEITEN VORMEN SAMEN HET MENHIRPLAN.

HET UITEINDELIJK DOEL VAN DIT PLAN IS HET CREËREN VAN EEN ACTIEVERE HOUDING BIJ SCOUTS BINNEN SCOUTING. ZE MOETEN ZICH GEDURENDE DE OPKOMSTEN MEER EN MEER BETROKKEN GAAN VOELEN BIJ HUN EIGEN CLUB. DE ACTIVITEITEN DIE ZE HIERVOOR ONDERNEMEN, VOEREN ZE VOOR EEN GROOT DEEL ZELFSTANDIG UIT. DE LEIDING KRIJGT HIERBIJ EEN BEGELEIDENDE ROL. HET MENHIRPLAN VALT IN TWEE ONDERDELEN UITEEN. IN HET EERSTE DEEL STAAT 'DIT ZIJN WIJ' CENTRAAL, IN HET TWEEDE DEEL GAAT HET OM 'DIT DOEN WIJ'. ONDER 'DIT ZIJN WIJ' VALLEN ALLE ACTIVITEITEN DIE ZICH RICHTEN OP HET GROEPSPROCES. BIJ 'DIT DOEN WIJ' WORDT GEWERKT AAN HET ACTIVITEITENPROGRAMMA.

HIERONDER VOLGT EEN VERDERE UITWERKING VAN HET MENHIRPLAN VOOR SCOUTS. BIJ ELKE OPKOMST WORDT DE ZELF AAN ZET-MOGELIJKHEID VERMELD EN STAAT EEN AANTAL MOGELIJKE ACTIVITEITEN GENOEMD. ALS LEIDINGTEAM MAAK JE UIT DIT AANBOD VAN ACTIVITEITEN EEN KEUZE.

### Opkomst 4

#### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

### Menhirplan – Dit zijn wij

#### Bespreken

#### ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:

- ◆ De Scouts bespreken de Zelf aan Zet-mogelijkheden, in de vorm van stellingen.

Als leidingteam heb je regelmatig vergaderingen en discussies over zaken die met de Scouts te maken hebben. Maar betrek je hen ook bij dit overleg? Bij onderdeel 1 gaven we je al een aantal suggesties om met de Scouts te evalueren. Met hen discussiëren kan ook op veel andere manieren. Hieronder geven we je een aantal mogelijke werkvormen. Kies er voor deze opkomst minimaal twee uit. Met de Scouts bespreek

je de Zelf aan Zet-mogelijkheden, in de vorm van stellingen.

- ◆ Dit kan door middel van het Scoutsdebat, ontwikkeld door de programmacommissarissen Scouts. De leiding verzint een aantal stellingen over de Zelf aan Zet-mogelijkheden. Voorbeelden zijn: 'De leiding bepaalt alle regels voor de Scouts' of 'Over het programma hebben de Scouts niets te zeggen'. Op een speelveld zijn drie vakken uitgezet, waarin een grote groep kan staan. In de vakken staan bordjes met daarop geschreven:



'mee eens', 'niet mee eens' of 'geen mening'. Aan het begin van het debat staan alle Scouts bij elkaar, op een grote afstand van de drie vakken. Nadat er een stelling is opgelezen, rennen ze naar het vak dat overeenkomt met hun mening. De uitslag wordt per stelling genoteerd. Wanneer alle stellingen behandeld zijn, volgt een nabespreking. Dan kunnen de Scouts hun mening toelichten.

- ◆ Aanligdebat. De oude Grieken konden er al wat van: argumenteren. Deze vorm van discussiëren is gebaseerd op het oude Griekse gebruik om onder het genot van een hapje en een drankje met elkaar te debatteren over de Zelf aan Zet-mogelijkheden.

Formuleer van tevoren een aantal prikkelende stellingen en schrijf ze op kaartjes. Laat de Scouts zelf een maaltijd bereiden. Vooraf spreek je een tijdsduur af voor de hele maaltijd.

De 'debatteerders' liggen aan. Dat betekent dat er een dis is aangericht waaromheen kussens zijn gedrapeerd. Hierop kunnen de Scouts 'zitliggen'. Onder het genot van een maaltijd discussiëren zij over de stellingen. Deze worden aangereikt door een butler. Elke stelling wordt maximaal vier minuten besproken. De afronding vindt plaats doordat de butler een volgende stelling aanreikt.

Deze vormen van discussiëren kun je natuurlijk ook heel goed op andere momenten toepassen.

Bijvoorbeeld wanneer je met de Scouts afspraken wil maken over het zomerkamp.

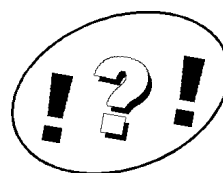
- ◆ Vendelraad. Je kunt er ook voor kiezen om structureel met de Scouts te overleggen. Hou dan elke maand, na afloop van een opkomst, een Vendelraad. Bij dit overleg mogen alle ploegleiders en assistent-ploegleiders aanwezig zijn. Met hen bespreek je de opkomsten en de komende activiteiten door. De Scouts kunnen zelf ook onderwerpen ter sprake brengen. Als leiding train je hen in het doorgeven van informatie van de leiding naar andere leden in de ploeg, of andersom natuurlijk. Tijdens een Vendelraad kun je met de Scouts ook werken aan bepaalde (Scouting-)technieken. Voorbeelden hiervan zijn: hoe motiveer je de andere leden van de ploeg? Of: hoe los je problemen in de ploeg op? Scoutingtechnieken kun je tijdens deze bijeenkomsten verder uitdiepen.

Hoe maak je met elkaar afspraken, hoe komt de besluitvorming tot stand? Stemmen heeft het voordeel dat het meer leden aanmoedigt hun mening naar voren te brengen. Maar er is ook een groot nadeel. Bij stemmen heb je per definitie winnaars (de meerderheid) en verliezers (de minderheid). De verliezers voelen zich vaak niet happy en zoeken soms naar manieren om beslissingen waarmee ze het niet eens zijn te saboteren.

Tijdens een discussie kun je ook proberen met elkaar tot overeenstemming te komen. Daarbij zijn geen verliezers. De leden van de groep werken samen om voor iedereen de juiste beslissing te nemen. Het zoeken naar een beslissing waarover iedereen het eens is, heeft gewoonlijk als resultaat dat de hele groep zich bij de beslissing betrokken voelt.

Bij een discussie is het belangrijk dat iedereen die dat wil zijn zegje kan doen. Dit is de verantwoordelijkheid van de leid(st)er. Er zijn verschillende manieren waarop je een ander uit z'n tent kan lokken. Je kunt de ander aanmoedigen te praten en te blijven praten door:

- ◆ de spreker aan te kijken;
- ◆ te knikken om te laten zien dat je luistert;
- ◆ niet bij elke adempauze van de spreker razendsnel te antwoorden;
- ◆ vragen te stellen die de spreker dwingen meer gedetailleerde verklaringen te geven;
- ◆ niet direct te laten merken of je het met de spreker eens bent of niet;
- ◆ gebruik te maken van open vragen;
- ◆ te laten merken dat je begrijpt hoe de spreker zich voelt;
- ◆ te reageren op gevoelens die achter de boodschap zitten.





**ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:**

- ◆ De Scouts voeren een aantal activiteiten uit waarbij een goede rolverdeling en samenwerking gestimuleerd worden.

Niet alleen in het leidingsteam, ook onder de Scouts zijn er verschillende taken en functies verdeeld. Dit zijn in de eerste plaats de sociale functies. Er zijn Scouts die erg opvallen in de groep die de leiding nemen en die veel initiatief tonen. Daarnaast zijn er ook stille Scouts, die veel vanaf de zijlijn bekijken. Zij trekken maar weinig aandacht naar zich toe. En natuurlijk is er altijd een duidelijke taakverdeling bij de voorbereiding en uitvoering van activiteiten. In een ploeg komt de rolverdeling goed naar voren. De ploegleider heeft een aantal specifieke taken. Deze verschillen vaak van groep tot groep. In de ene groep kiest men ervoor om van de ploegleider een soort manusjes-van-alles te maken. Ze ruimen de rotzooi op, zorgen dat de thee klaar staat en hangen het volleybalnet op. In andere groepen krijgen de ploegleiders een serieuzere taak. Vaak vormen ze de schakel tussen het leidingsteam en de overige Scouts in de ploeg. In speciale handboeken voor ploegleiders van de Franse en Amerikaanse Scouts wordt deze taak verder uitgewerkt. In Zuid-Afrika moet elke Scout eerst naar een speciale training, voordat hij/zij ploegleider kan worden.

Een goed werkende ploeg heeft een aantal kenmerken. Deze zijn: creatief, improviserend, inventief, goed kunnen samenwerken, sportief, veel doorzettingsvermogen en een gevoel van verantwoordelijkheid. Hieronder geven we een aantal spelsuggesties waarmee deze kenmerken en de rolverdeling gestimuleerd worden. Kies er voor deze opkomst minimaal twee uit.

- ◆ De Uitdaging. Rollen komen het duidelijkst naar voren als er samengewerkt moet worden. Ploegen kun je verschillende uitdagingen laten uitvoeren. Deze kunnen alleen volbracht worden als de taken goed verdeeld zijn en de Scouts goed kunnen samenwerken. De uitdagingen zijn in de vorm van de zogenaamde non-competitieve spelen gegoten. Hierbij gaat het om het spelen, niet om het winnen. In het Handboek Scouts staan de volgende voorbeelden:

- Opdrachten trekken. In grote plastic zakken zitten samenwerkingsopdrachten en de hier bij benodigde materialen. Aan deze tassen zitten touwen verbonden, die in een streng samenkomen. Door aan een touw te trekken, gaat er een tas omhoog. De opdracht in deze tas ga je met de ploeg uitvoeren.

Voorbeelden van dergelijke opdrachten zijn:

- Een zo'n hoog mogelijke toren bouwen (van mensen of papier)
- Een stad ontwerpen met elkaar. Op papier is een leeg kaartje van een gebied getekend. Hier doorheen loopt een riviertje, er zijn heuvels en er is een groot bos. In dit gebied moet een stad gebouwd worden, met alle gebouwen die daar in horen. Deze geef je van tevoren aan. Met elkaar bepalen de Scouts of Explorers de indeling van de stad.

Voor het ontwerp hebben ze twintig minuten de tijd. Tijdens het invullen kan je als leiding de rolverdeling in de groep analyseren. Wie kwam er steeds met ideeën? Wie nam de besluiten? Wie was bemiddelaar en wie zocht het conflict?

- Met de ploeg een bepaalde afstand met hindernissen afleggen.
- Bepaalde activiteiten op kamp lenen zich goed voor een uitdaging. Je kunt bij voorbeeld denken aan een hike, dropping of sportdag. Bij de Scouts kun je het samenwerken in de ploeg ook bevorderen door aan het einde van het kamp een prijs uit te reiken. Deze gaat naar de ploeg die alle activiteiten goed heeft uitgevoerd, waarvan iedereen steeds op tijd klaar was, van wie de tent en de keuken goed onderhouden werden en andere criteria.
- Je kunt ook elke ploeg een uitdaging voor een andere ploeg laten verzinnen. Stel hier bij wel duidelijke voorwaarden zoals tijd, veiligheid, materiaal en het gebied waarin zich de uitdaging mag afspelen.
- Ruzie in de keuken. Iedere speler krijgt een



opdracht in een gesloten envelop. Op een afgesproken teken mag die envelop open gemaakt worden. De opdrachten zijn bij voorbeeld:

- Doe de deur open.
- Voorkom dat iemand de deur opendoet.
- Trek je linkerschoen uit.
- Voorkom dat iemand zijn linkerschoen uitdoet.

Het effect van deze tegenstrijdige opdrachten zal iedereen duidelijk zijn.

- ◆ De Ploeg. Het Scoutingprogramma is een programma van samenwerken, samenleven en samendoen. In het kleinere verband van de subgroep leren de Scouts met elkaar rekening te houden, elkaars capaciteiten te benutten, plezier aan elkaar te beleven en verantwoordelijk voor de ander en de subgroep te zijn. In zijn ploeg ervaart de Scout de saamhorigheid en de steun die hij van anderen krijgt. In de subgroep vindt de Scout

een thuisbasis en leert hij een basis te vinden. Kortom, een Scout ervaart er vriendschap. De Scouts leren zich in relatie met anderen te ontplooiën en te ontwikkelen. Om de teamgeest en de onderlinge samenwerking in de ploeg te bevorderen, geven we je hier een aantal aandachtspunten:

- Heeft elke ploeg een eigen plek in het lokaal?
- Heeft elke ploeg een eigen vlag, naambord, logo, totem?
- Heeft elke ploeg een eigen telefoonlijst?
- Heeft elke ploeg een eigen herinnerings wand?
- Heeft elke ploeg een eigen logboek?

Meestal worden er op een vast moment in het jaar - aan het begin van een nieuw seizoen - nieuwe ploegleiders en assistent-ploegleiders aangesteld. Bespreek dan altijd met deze Scouts wat er allemaal van hen verwacht wordt. Doe dit in de vorm van een discussie.

## Opkomst 6

### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

## Menhirplan – Dit zijn wij

### Regels Tradities en Ceremonies

## ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:

- ◆ Organiseer een spel waarbij je met de Scouts stil staat bij de regels en afspraken in de groep.
- ◆ Organiseer een activiteit waarbij je met de Scouts stil staat bij tradities en ceremonies bij Scouting.

### Regels en afspraken

Voor de Scouts geldt vaak een aantal vaste regels. Regels over de omgang met elkaar, regels bij activiteiten, regels over het gebruik van materiaal en regels van spelletjes. Regels spelen ook een belangrijke rol in het dagelijks leven van kinderen. Ongevraagd hebben ze er behoefte aan. Ze hebben een raamwerk nodig waarbinnen ze mogen spelen. Zelf maken ze ook regels, onderling met vrienden en vriendinnen.

Soms bestaat er onenigheid over regels. Scouts zien dan meestal het nut er niet (meer) van in. Het is niet altijd gemakkelijk daarover te praten. Hieronder volgen twee werkvormen waarmee je met Scouts de zin of onzin van regels kunt bespreken. De 'rechtszaak' is in eerste instantie bedoeld voor Explorers, maar ook goed bruikbaar bij Scouts. Kies

voor deze opkomst een werkvorm uit.

- ◆ Met een kwartet spel kun je het met de Scouts over een aantal regels en/of afspraken hebben. Er zijn negen rubrieken: Verkeersregels, Regels met elkaar, Schoolregels, Thuisregels, Spelregels, Groepsregels, Buitenregels, Zeer Belangrijke Regels en Dierenregels. Je kunt er eventueel een rubriek bijmaken of weglaten. Van elke rubriek zijn vier kaarten met vier verschillende regels. Bij elke rubriek zijn twee regels gegeven. De rest moet dus nog bedacht worden. Dit doen de Scouts per ploeg, onder begeleiding van de leiding. Bij de rubrieken Groepsregels en Zeer Belangrijke Regels moeten alle vier de regels nog bedacht worden. Dat zijn immers vaak heel specifieke regels, die per groep kunnen verschillen. Als alle kaarten gemaakt zijn, kan het kwartet spel per ploeg gespeeld worden. De nadruk van deze methodiek ligt niet zozeer op het spelen, maar juist op het 'afmaken' van het spel. Dit brengt meestal al heel wat vragen en verschillende meningen naar voren. Registreer dit en zorg dat er wat mee gedaan wordt. Pas



dan hebben jongeren het gevoel dat ze serieus genomen worden.

- ◆ De rechtszaak. Er kan van alles mis gaan in het Vendel. Een willekeurige Scout kan waarschijnlijk zo een aantal voorbeelden opnoemen van dingen die eigenlijk niet hadden mogen gebeuren. Een gestolen vlag op kamp, iemand uit de ploeg gepest, niet komen opdagen bij een activiteit, rotzooi niet opgeruimd, enz. Bedenk een aantal rechtszaken over dergelijke situaties. Benoem vervolgens een rechter, een klerk (hij/zij maakt aantekeningen), een officier van justitie (de aanklager), een advocaat (doet de verdediging), een aantal getuigen, een jury, publiek en natuurlijk de dader. De rechtszaak begint met de rechter die de officier van justitie het woord geeft. Daarna mag de advocaat zijn zegje doen. Ze mogen allebei getuigen oproepen. Uiteindelijk beslist de jury of de aangeklaagde schuldig of onschuldig is. En wat voor straf komt er op te staan? Aan het einde van de rechtszaak moet duidelijk zijn wat er in de praktijk gebeurt als een Scout zich 'schuldig maakt aan zo'n misdaad'.

### Tradities en ceremonies

Tradities en ceremonies zijn aspecten van het programma die de groepsverbondenheid ondersteunen. Mede daarom zijn er in het programma van Scouting ceremonies. Voorbeelden hiervan zijn het openen en sluiten van bijeenkomsten, de installatie van jeugdleden en leiding, het overvliegen, de ontgroening (kampdoop) en ook het uniform. Aan de leiding en de Scouts de opgave ze levend te houden, ze te maken tot een gebeuren, een happening.

Vaak probeert men landelijk bepaalde ceremoniën vast te stellen. Men zegt dat het niet de bedoeling is om een strak keurslijf aan te meten, maar dat het juist ter stimulans van de herkenbaarheid en de groepsverbondenheid is. Tradities en ceremonies groeien echter in de loop van de tijd. De ontwikkeling zorgt voor draagvlak. Een traditie gaat verloren als men er niets meer voor voelt. Denk bijvoorbeeld aan het langzaam verdwijnen van het Sinterklaasfeest of de viering van sommige christelijke feestdagen. Mensen willen alleen tradities in stand houden, wanneer ze weten waarom iets gevierd of herdacht wordt.

Hieronder geven we een aantal werkvormen rond het

thema 'tradities' waarmee je met de Scouts actief aan de slag kunt gaan. Kies er voor deze opkomst minstens een uit.

- ◆ Informeren. Om te beginnen is het goed om met Scouts en Explorers eens een gesprek te hebben over de zin of onzin van bepaalde tradities. Bekijk eerst de algemene tradities in Nederland. Sta ook stil bij nieuwe tradities in de multiculturele samenleving. Waarom krijgen niet alle Nederlandse kinderen vrij aan het einde van de Ramadan? Maak vervolgens de stap naar Scouting aan de hand van directe vragen. Waarom opent bijvoorbeeld de ene groep met het hijsen van de vlag en de andere met een yell? En waarom wordt iemand pas na een paar maanden geïnstalleerd en niet al na twee bijeenkomsten? Ook een (gevoelig) onderwerp als het uniform hoort in het rijtje van tradities. Merk ook op dat veel tradities in Scouting internationaal zijn.
- ◆ Reisgids. Veel mensen die zelf geen lid zijn van Scouting vinden de tradities in de vereniging maar raar. Maak voor hen een soort reisgids of poster met 'culturele' informatie over de tradities bij Scouting. Bespreek ook tradities bij de andere speltakken.
- ◆ Eigen ceremonie. Laat de Scouts voor een bijeenkomst zelf een aantal vaste ceremonies op hun eigen manier invullen. Laat ze een andere vorm van openen en sluiten verzinnen. En wat te doen met het uniform? Bespreek na afloop waarom welke keuzes gemaakt zijn. En bekijk of je in de toekomst bepaalde ceremonies moet aanpassen.



**Opkomst 7****Menhirplan – Dit doen wij****Zelf aan Zet-mogelijkheid:****Bespreken en Programmeren****ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:**

- ◆ Kom, d.m.v. brainstormen samen met de Scouts tot een aantal programma-ideeën.
- ◆ Maak samen met de Scouts een keuze uit deze ideeën.
- ◆ Laat de Scouts deze ideeën aan bepaalde voorwaarden toetsen.

Er is sprake van programmeren voor Scouts als leiding alles doet m.b.t. programmeren. Bij programmeren met Scouts verdelen Scouts en leiding de taken in overleg. En bij programmeren door Scouts programmeren zij helemaal zelfstandig. Er is een ontwikkeling mogelijk van 'voor Scouts' via 'met Scouts' naar 'door Scouts'. Eigenlijk is dit de ontwikkeling die de Scouts doormaken in hun Scoutsperiode. Programmeren voor Scouts is zoals er bij Kabouters, Welpen en Esta's wordt gewerkt. En programmeren door Scouts gebeurt bij uitstek bij de Explorers. Programmeren met Scouts is zo de methode die typisch bij de Scouts past.

Voordat je aan deze opkomst gaat beginnen, is het verstandig om met je leidingteam even stil te staan bij een aantal zaken. In het algemeen verloopt programmeren min of meer volgens de volgende stappen:

- ◆ Ideeën verzamelen
- ◆ Activiteiten kiezen
- ◆ Programma opstellen
- ◆ Programma uitwerken
- ◆ Uitvoeren programma
- ◆ Nabespreking

Herken je deze stappen ook in jullie aanpak bij het programmeren? En worden deze zowel bij het programmeren op langere termijn als bij het programmeren voor een opkomst doorlopen? Bespreek met elkaar de volgende vragen en denk bij het beantwoorden steeds over de betrokkenheid van het leidingteam, de Vendelraad - alle ploegleiders en hun assistenten - of de hele groep: alle Scouts.

- ◆ Hoe kom je aan ideeën voor het programma?
- ◆ Hoe bepaal je of een idee haalbaar is?
- ◆ Wie bereiden een programma voor?
- ◆ Wie voeren het programma uit?
- ◆ Wie zijn er betrokken bij de evaluatie van het programma?

Vanaf deze opkomst werken we in de richting van

programmeren met Scouts. Dat betekent dus dat:

1. je de Scouts betreft bij het verzamelen van ideeën voor het programma;
2. je met de Scouts bekijkt of een idee haalbaar is;
3. je samen met de Scouts het programma voorbereidt;
4. je samen met de Scouts het programma uitvoert;
5. je samen met de Scouts het programma evalueert.

Voor de uitvoering van de komende opkomsten is dus een positieve houding van de leiding nodig ten aanzien van deze vijf punten.

Tijdens deze opkomst gaan de Scouts aan de slag met de eerste twee punten. Hieronder volgt een aantal werkvormen om met de Scouts programma-ideeën te verzamelen. Dit koppelen we aan de Zelf aan Zet-mogelijkheid 'bespreken'.

- ◆ **Brainstormen.** Op verschillende manieren kun je met de Scouts aan ideeën voor het programma komen. Je kunt ze in eerste instantie hun wensen kenbaar laten maken. Iedereen heeft wel zijn favoriete activiteiten. Van deze wensen kun je een ideeënboom maken. Zoek buiten een grote afgewaaid tak of teken er een op een groot vel papier. Knip een hoeveelheid blaadjes uit en schrijf daar de ideeën op. Hang nu alle blaadjes die met elkaar te maken hebben dicht bij elkaar aan de tak. Zo krijg je een mooi overzicht. Je kunt ook vanuit een uitgangswoord brainstormen. Schrijf bijvoorbeeld het woord 'ontdekking' op een vel papier. Het papier leg je op de grond of op een tafel zodat iedereen het kan zien. Ieder schrijft op het papier wat er bij hem of haar opkomt bij het woord 'ontdekking'. Zo ontstaat er een schema dat lijkt op een spin. Vandaar de naam 'spinassociatie'. Tijdens het associëren ben je vast met elkaar op ideeën voor een leuk programma gekomen.
- ◆ **Ideeën uitkiezen.** Bij programmeren is het natuurlijk het fijnste als ieders ideeën aan bod komen. Toch blijkt dat niet altijd helemaal haalbaar. De Scouts moeten met elkaar tot een aantal programma-ideeën komen. Hiervoor kun je de werkvormen gebruiken die bij



opkomst 4 beschreven zijn (Scoutsdebat of aanligdebat). Bekijk daar ook nog eens de achtergrondinformatie over de besluitvorming in groepen.

Een andere methode om met elkaar tot een aantal ideeën te komen is de Programmabeurs. Alle Scouts krijgen elk honderd gulden in verschillende kleinere coupures en mogen geld inzetten op de diverse programma-ideeën. Deze worden door de veilingmeester - iemand van het leidingteam - te koop aangeboden. Hij of zij moet een beetje sfeer maken en de spanning opbouwen. Een assistent haalt het ingezette geld snel op. Het idee met de hoogste totaalinzet wint en wordt uitgevoerd. Scouts kunnen hierbij overleggen en samen inzetten op een idee, als ze dat bijzonder aanspreekt.

- ◆ Haalbaar? Nadat alle ideeën zijn verzameld, ga je ze selecteren op haalbaarheid. Hiervoor stel je als leidingteam een aantal voorwaarden op.

Deze hebben te maken met:

- geld: wat kost het om de activiteit uit te voeren en hebben we nog wel zoveel geld in kas?
- tijd: hoe lang mag de activiteit duren en wanneer moet deze plaatsvinden?
- deelnemers: hoeveel deelnemers moeten er minimaal zijn?
- materiaal: welke materialen zijn er nodig om het programma uit te voeren en zijn deze gemakkelijk te krijgen?
- risico's: is de activiteit niet te gevaarlijk en wat doen we als het weer niet mee zit?

Bij de haalbaarheid moet natuurlijk ook gekeken worden of de Scouts het programma zelf kunnen voorbereiden en uitvoeren.

Hoeveel en wat voor soort hulp hebben ze nodig als dit niet mogelijk is?

Stel deze voorwaarden voor de Scouts duidelijk op en laat hen de programma-ideeën aan de hand van deze punten zelf toetsen.

## Opkomst 8

### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

## Menhirplan – Dit doen wij

### Programmeren

### ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:

- ◆ De Scouts beginnen met de voorbereiding van een activiteit.

De groep heeft een aantal programma-ideeën uitgekozen waarmee ze aan de slag wil gaan. Deze worden overzichtelijk verwerkt in een programmaplanning. In deze planning staat precies uitgewerkt wanneer welke activiteit zal plaatsvinden. Tijdens deze opkomst gaan we werken aan het punt 'voorbereiding van de activiteit'. De ene activiteit is moeilijker voor te bereiden dan de andere. De ene Scout heeft hier meer vaardigheid in dan de ander. Ten eerste moeten de programma's uit de planning voor de voorbereiding worden verdeeld over de Scouts. Maak van tevoren een keuze hoe je deze verdeling plaats wil laten plaatsvinden. Je kunt ervoor kiezen elke ploeg een programma te laten organiseren. Het is ook mogelijk een groepje Scouts met dezelfde interesses met een activiteit aan de slag te laten gaan.

Als leiding begeleid je de Scouts bij het maken van een draaiboek voor de activiteit. Dit is de beste manier om de plannen uit te werken. In het draaiboek wordt het volgende schema verder ingevuld:

Datum van de activiteit

Tijd

Wat gaan we doen?

Wie begeleidt deze activiteit?

Welke materialen zijn er nodig?

Wie zorgt hiervoor?

Zie er op toe dat de Scouts concrete afspraken met elkaar maken. Voor iedereen moet duidelijk zijn wie wat moet doen. Let er ook op dat alle taken eerlijk verdeeld worden. Iedereen moet naar draagkracht meewerken aan het programma. Stel ook een aantal



data vast waarop je met de groep de vorderingen bespreekt. Op die momenten bekijk je wat al gebeurd is, wat er nog gedaan moet worden en waar de knelpunten liggen.

Invalshoeken bij programmeren. Bij het programmeren met Scouts kun je verschillende invalshoeken gebruiken. Hieronder doen we een aantal suggesties.

- ◆ Themabijeenkomst: Als leidingteam bepaal je een aantal thema's voor de komende bijeenkomsten, bijvoorbeeld: communicatie, verre reizen, culinair, explosief, etc. Elke ploeg mag uit deze lijst een thema kiezen. Hieromheen organiseren de Scouts een programma. De voorbereiding en uitvoering worden begeleid door iemand van het leidingteam. Hij/zij heeft van tevoren gezorgd voor meer informatie over het thema, bijvoorbeeld uit de bibliotheek of van Internet. Een aantal opkomsten achter elkaar wordt dus door de Scouts georganiseerd. Na afloop wordt het programma met iedereen doorgesproken. Let hierbij met name op de organisatorische vaardigheden.
- ◆ Insigneweekend: De Scouts gaan aan de slag met het insigne 'Organisatie' (zie

Specialiteitenboek Scouts). Dit kun je verwerken in een weekendkamp. Bepaalde programmaonderdelen hierin worden door de Scouts georganiseerd. Ook kun je ze betrekken bij het verzamelen van het materiaal of het verzorgen van wat publiciteit in de plaatselijke media. Hiermee kunnen de Scouts het insigne behalen. De eisen die hiervoor gelden, zijn globaal:

- aan drie regionale of landelijke bijeenkomsten hebben deelgenomen;
- aan de voorbereiding van drie bijeenkomsten in je Vendel meegewerkt hebben;
- een draaiboek met materiaallijst en begroting van een activiteit meeverzorgd hebben;
- van een activiteit met maximaal 24 deelnemers en gedurende twee dagen meer weten over de organisatie, de voorbereiding, de publiciteit, het materiaal, de samenwerking en de nabespreking.

De laatste drie punten zijn uitstekend te verwerken in een weekendkamp.

- ◆ Afscheidsopkomst: De Scouts die gaan overvliegen naar de Explorers, organiseren als afscheid hun laatste opkomst. Hierin kunnen zij al hun favoriete activiteiten kwijt.

## Opkomst 9

### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

## Menhirplan – Dit doen wij

### Programmeren

### ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:

- ◆ De Scouts voeren, met hulp van de leiding, hun eigen programma uit.

Na de voorbereidingen is het tijd voor actie. Het programma kan uitgevoerd worden. Hierbij komen ook vaardigheden kijken die voor de meeste Scouts nieuw zullen zijn. Een daarvan is het leiden van een spel. Het is mogelijk dat tijdens het programma bepaalde activiteiten uitgelegd moeten worden. Denk bijvoorbeeld aan spelregels of instructies bij

Scoutingtechnieken. Oefen dit eerst met het organisatiegroepje. Zo kun je alle problemen opsporen en de Scouts in dit groepje suggesties geven.

Loop tijdens het programma steeds met de organisatoren mee. Geef ze tussendoor aanwijzingen bij problemen en natuurlijk schouderklopjes. Grijp in op die momenten dat het echt nodig is, bijvoorbeeld wanneer een activiteit uit de hand loopt. Wees er ook steeds alert op dat ze zich houden aan de gestelde voorwaarden (zie opkomst 7).



**ACTIVITEITEN VOOR DE SCOUTS:**

- ◆ De Scouts evalueren hun zelfgeorganiseerde programma's.

Al doende leert men. 'Learning by doing' is een van de kernbegrippen van het Scoutingprogramma. De Scouts hebben tijdens het voorbereiden en uitvoeren van hun eigen programma veel geleerd. Niet alleen van de dingen die goed gingen, maar ook van de fouten die ze gemaakt hebben.

Met de Scouts evalueer je de georganiseerde programma's. Hierbij geeft iedereen aan wat er goed en minder goed was aan het programma. In dit laatste geval kun je niet alleen maar zeggen: "Dat is dan jammer, volgende keer beter." Het moet duidelijk zijn wat precies fout is gegaan, wanneer dat gebeurde en hoe dat kwam. Bij de evaluatie kunnen verschillende elementen aan de orde komen:

- het programma zelf
- de sfeer
- de verwachtingen: is het gegaan zoals je verwachtte?
- het leerelement: wat heb je ervan geleerd?
- de samenwerking: hoe heb je dit ervaren?

Evalueren is belangrijk en wordt zinvol als je ook iets met de uitkomsten doet. Betrek alle informatie die je hebt verkregen in de plannen voor de toekomst. Goed luisteren is bij het nabespreken een vereiste. Bij de beschrijving van onderdeel 1 uit het Zelf aan Zet-programma hebben we al een aantal methoden beschreven waarop je met de Scouts kunt evalueren. Hier voegen we nog even kort wat punten toe over het geven van feedback. Waar moet je allemaal op letten als je een reactie of mening geeft? Ook de Scouts kunnen natuurlijk reacties geven.

1. Beschrijf concreet wat je ergens goed of slecht aan vond.
2. Vertel daarbij wat het je doet. Hierdoor kan de ander de betekenis van jouw feedback beter inschatten.
3. Wacht niet te lang met het geven van feedback.
4. Neem zowel positieve als negatieve punten op in je feedback.
5. Doe concrete suggesties voor verbetering.
6. Maak duidelijk dat het gaat om jouw mening en dat iemand anders er op een andere manier tegenaan kan kijken.
7. Vraag de ander te reageren op je feedback.



## 4. AAN DE SLAG - EXPLORERS

TIJDENS DE ONTWIKKELING VAN DIT SPELMATERIAAL VOERDEN SCOUTS EN EXPLORERS EEN TEST UIT M.B.T. INSpraak OVER DE ORGANISATIE VAN HET ACTIVITEITEN. UIT DEZE TEST ONDER EXPLORERS BLEEK ONDER ANDERE HET VOLGENDE:

### PROGRAMMA

Vrijwel alle Explorers blijken vaak tot altijd zelf hun activiteiten uit te kiezen (96%), voor te bereiden (88%) en uit te voeren (90%). De meeste Explorers vinden dat er geen verandering hoeft te komen in deze situatie.

Daar staat tegenover dat er minder vaak na de wekelijkse opkomsten wordt nagepraat over de activiteiten (44% vaak tot altijd) en de Explorers naar verhouding ook minder vaak kunnen meepraten over activiteiten en wedstrijden in regio of admiraliteit. Zo'n 60% wil vaker over de bijeenkomsten napraten, 67% wil meer betrokken worden bij regioactiviteiten.

### REGELS, AFSPRAKEN EN TRADITIES

Explorers willen graag (78%) meepraten en - beslissen over regels en afspraken en het naleven van deze regels.

### WEEKEND- EN ZOMERKAMPEN

De Explorers blijken over het algemeen al veel inspraak te hebben op de organisatie van weekend- en zomerkampen. Zo'n 88% praat mee over het programma, 91% over de kampplaats, 75% over het aantal kampen en 83% over de datum van het kamp.

### ZELFSTANDIGHEID EN EIGEN VERANTWOORDELIJKHEID

Veel Explorers blijken al vaak zelfstandig activiteiten voor te bereiden en uit te voeren zonder hulp van de begeleiders. Met de mondigheid van Explorers blijkt het ook goed gesteld.

In dit hoofdstuk worden de onderdelen van het programma 'Zelf aan Zet' voor de Explorers verder uitgewekt.





# RAAMWERK ZELF AAN ZET PROGRAMMA - EXPLORERS

	Onderdeel	Zelf aan Zet mogelijkheid	Activiteit(en)	Tijdsbesteding
Opkomst 1	Wat dacht jij van Zelf aan Zet?		Zelf aan Zet brainstorm Zeg jij het maar! Evaluatie	1,5 uur
Opkomst 2	Een avontuur in Egypte		Adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'	2 uur
Opkomst 3	Het Menhirplan		Verwerking van het spel	20 minuten
Opkomst 4	Menhirplan – Dit zijn wij	Bespreken	Keuze maken uit: Afdelingsbestuur oprichten Discussie	30 minuten
Opkomst 5	Menhirplan – Dit zijn wij	Taken, functies en samenwerken	De Uitdaging De Begeleiding	1 uur
Opkomst 6	Menhirplan – Dit zijn wij	Regels	Rechtszaak	30 minuten
		Tradities en ceremonies	Keuze maken uit: Informereren Reisgids Eigen ceremonies Andere Afdeling	?
Opkomst 7	Menhirplan – Dit doen wij	Bespreken en programmeren	Brainstormen Ideeën uitkiezen Haalbaar?	1,5 uur
Opkomst 8	Menhirplan – Dit doen wij	Programmeren	Vorbereiding Programma schema	1,5 uur
Opkomst 9	Menhirplan – Dit doen wij	Programmeren	Uitvoering	?
Opkomst 10	Menhirplan – Dit doen wij	Evalueren	Evaluatie	20 minuten



## ONDERDEEL I: WAT DACHT JIJ VAN 'ZELF AAN ZET'?

### ALGEMENE BESCHRIJVING:

Waar denk je aan bij de term 'Zelf aan Zet'? Aan het begin van de programmaserie wordt deze vraag aan de Explorers gesteld. De Afdeling moet voor zichzelf al een eerste invulling van het 'zelf aan zet' zijn geven. Daarnaast evalueren de Explorers de afgelopen periode op een creatieve manier. Daarna wordt bekeken wat uit de evaluatie meegenomen kan worden naar de komende periode.

### DOELSTELLINGEN:

- ◆ De Explorers vormen voor zichzelf en voor de groep een beeld van de inhoud van 'Zelf aan Zet'.
- ◆ Na dit onderdeel hebben de Explorers een aspect (bijvoorbeeld het programma) van de afgelopen periode met elkaar geëvalueerd. De begeleiding registreert de uitkomsten van de evaluatie.

### HET PROGRAMMA:

**5 min** De begeleiding introduceert de programmaserie 'Zelf aan Zet'. Er wordt aan de Explorers verteld wat de komende bijeenkomsten gaat gebeuren.

**20 min** Zelf aan Zet-Brainstorm  
In een kringgesprek met de Explorers wordt het volgende ingebracht: Het Infocentrum an Scouting Nederland wil een nieuwe full-colour brochure voor de Explorers ontwikkelen. Ze hebben er al een titel voor verzonnen: 'Explorers zijn zelf aan zet in de Afdeling'. De verdere invulling is nog open. Nu willen de makers van verschillende Afdelingen graag weten hoe de Explorers daar zelf aan zet zijn. Met andere woorden: wat doen de Explorers zelf en wat doet de begeleiding? Een voor een geven de Explorers aan op welke manieren dit het geval is. Voor het gesprek kunnen de volgende methodieken worden gebruikt:

- ◆ Bordassociatie: Op een krijtbord of een groot vel papier wordt de titel

opgeschreven in een cirkel. Er wordt een krijtje of stift doorgegeven. Iedereen schrijft nu op het bord of papier wat hij/zij denkt bij de titel.

- ◆ Spinassociatie: Gebruik hierbij een bol wol. De eerste Explorer neemt het uiteinde vast en vertelt wat hij/zij denkt bij de titel. Vervolgens gooit hij/zij de bol naar de Explorer tegenover hem/haar. Die Explorer doet vervolgens hetzelfde. Zo ontstaat er een groot web.

**20 min** Zeg jij het maar!  
Op een creatieve manier gaan de Explorers aangeven op welke gebieden of bij welke onderwerpen zij inspraak willen hebben. Het kan bijvoorbeeld zijn dat zij veel meer zelf hun eigen programma's willen organiseren, of dat zij willen meepraten over de regels en afspraken die in de Afdeling gelden. We doen hiervoor twee suggesties.

- ◆ Per tweetal krijgen de Explorers een fototoestel. Hiermee gaan ze foto's maken van plekken in en om het groepshuis waarover zij willen meepraten. Als zij bijvoorbeeld inspraak willen hebben over het dragen van het uniform, dan maken zij een foto van een Explorer in uniform. De foto's worden ontwikkeld en verwerkt tot een collage. Tijdens de volgende bijeenkomst kan hiervan een korte nabespreking plaatsvinden.
- ◆ In Bijlage 1 is een plattegrond van een groepshuis opgenomen. Hierop zijn verschillende activiteiten te zien. Elke Explorer krijgt een aantal post-it papiertjes. Deze plakt hij/zij bij activiteiten op de plattegrond waar hij/zij inspraak op zou willen hebben. Op de



papiertjes wordt de motivatie beschreven en wat er eventueel veranderd moet worden.

Na afloop worden de plattegronden verzameld en gezamenlijk nabesproken. De Explorers kunnen natuurlijk ook een plattegrond van hun eigen groepshuis tekenen.

### 30 min Evaluatie

Evaluatie is ook een beetje inspraak. Zo af en toe moet je eens even achteromkijken om weer goed vooruit te kunnen. Explorers leren door zelf dingen te doen. Het is daarom erg belangrijk steeds met hen te bespreken wat er goed en minder goed ging.

Hieronder geven we een paar methoden waarmee de Explorers kunnen evalueren. Deze worden ook in de 'Werkkatern' vermeld.

- ◆ Beoordeling. Alle activiteiten die je de afgelopen maand hebt gedaan, schrijf je op een apart vel. Schrijf bij elke activiteit de volgende categorieën: voorbereiding, sfeer, materiaal, enzovoorts. Alle blaadjes worden nu doorgegeven en van commentaar voorzien. Opmerkingen in blauw, mee eens in groen en niet mee eens in rood. Wat kun je met deze resultaten doen?
- ◆ Knikkerbalans. Iedereen krijgt een knikker. Je houding ten opzichte van het onderwerp dat besproken wordt, bepaalt in welke schaal je de knikker legt. Links betekent positief, rechts is negatief.
- ◆ Krant. Teken de kolommen van een krant over. Knip dan de artikelruimte uit en verdeel dit onder de deelnemers. Iedereen kan een artikeltje schrijven voor de evaluatiekrant. Plak daarna de artikelen weer aan elkaar, hang de krant op en bespreek de inhoud.
- ◆ Pluimen uitdelen. Het is meestal gemakkelijker om kritiek op iemand te hebben dan om een pluim uit te delen. Daarom gaan

we nu complimenten geven. Ga in een kring zitten. Elke Explorer zegt iets aardigs over de buurman/ buurvrouw. Ze moeten het wel menen!

- ◆ Kijk ook eens op bladzijde 10 van deze Werkwijzer. Hier staan evaluatiewerkvormen voor Scouts. Deze zijn natuurlijk ook bruikbaar voor de Explorers!

### Na afloop

Het is belangrijk dit onderdeel ook met het begeleidingsteam onderling na te bespreken. Wat is jullie allemaal opgevallen en welke reacties hadden jullie niet verwacht? Wat leeft er allemaal in de Afdeling? Kijk ook goed naar de manier waarop jullie en de Explorers iets gaan doen met de uitkomsten van de evaluatie.



## ONDERDEEL 2: EEN AVONTUUR IN EGYPTE

### ALGEMENE BESCHRIJVING:

Tijdens dit onderdeel spelen de Explorers de adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'. Ongemerkt komen er manieren van het zelf aan zet zijn bij Scouting voorbij. Het spelen van het spel neemt vrijwel een hele bijeenkomst in beslag.

### DOELSTELLINGEN:

- ◆ Na het spelen van de adventure game hebben Explorers op een speelse manier kennisgemaakt met vormen van inspraak bij Scouting.

### MATERIALEN:

- ◆ De adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'. Controleer vooraf of dit spel compleet is!
- ◆ Wat te eten en te drinken voor tijdens het spel.

### VOORBEREIDING:

Het spel wordt geleid door een zogenaamde 'meester'. Zijn rol staat beschreven in het 'Meesterdocument'. Deze rol vraagt ruime

voorbereiding en creativiteit. Een van de Explorers neemt de taak van meester op zich. Tijdens een aparte bijeenkomst kun je hem/haar voorbereiden op die rol, bijvoorbeeld door het spel alvast met elkaar te spelen.

Het spel duurt vrij lang, maar is erg afwisselend. De tijdsduur kan voor sommigen een nadeel zijn. De spelers moeten zich lange tijd concentreren op wat er tijdens het spel gebeurt. Dit kan voor onrustige Explorers misschien een probleem zijn. Om aandachtsverlies te voorkomen, kun je het spel op een aantal momenten onderbreken. Gebruik die tijd dan voor een actief spel.

### HET PROGRAMMA:

10 min Uitleg van het spel en de regels.

100 min Spelen van de adventure game, afgewisseld met onderbrekingen

10 min Eerste nabespreking van het spel



## ONDERDEEL 3: HET MENHIRPLAN

### ALGEMENE BESCHRIJVING:

De situaties waarin de Explorers tijdens het spel verzeild raakten, worden nu vertaald naar de Scoutingpraktijk. Zo ontstaat een overzicht van de verschillende manieren waarop Explorers zelf aan zet kunnen zijn. Dit zijn de Zelf aan Zet mogelijkheden. Uit dit aanbod kiezen zij een aantal vormen. Hiermee gaan zij op een actieve en speelse manier aan de slag.

### DOELSTELLINGEN:

- ◆ De Explorers hebben na de bijeenkomst manieren besproken waarop zij binnen Scouting zelf aan zet kunnen zijn.
- ◆ De Explorers hebben hieruit een keuze gemaakt en gaan daarmee zelf aan de slag. Hierdoor raken zij zelf aan zet.
- ◆ De begeleiding ontwikkelt vanaf dit onderdeel voor zichzelf een begeleidende rol in het zelf aan zet zijn van de Explorers.

### MATERIALEN:

Plattegrond van de adventure game, papier, pennen

### PROGRAMMA:

20 min: Verwerking van het spel.

De Explorers zitten in een grote kring, in het midden ligt de plattegrond van de adventure game. De situaties in het spel worden nu vertaald naar inspraakmogelijkheden bij Scouting.

- ◆ De Piramide: Hier mochten de spelers alleen maar in als zij zich aan bepaalde regels hielden. In de Afdeling gelden ook bepaalde regels, geschreven of ongeschreven. Wie heeft die regels gemaakt en is iedereen het met de afspraken eens?
- ◆ De Bouwplaats: Hier moesten de spelers de binnenpiramidearchitect helpen met de inrichting van het gebouw. Wat vinden de Explorers

van hun eigen lokaal? Is het niet eens tijd dat daar iets aan veranderd wordt...

- ◆ Het Traditieshuisje: Hier konden de spelers alleen maar naar binnen als zij zich hielden aan bepaalde tradities. Belangrijke tradities bij Scouting zijn het openen en sluiten, de installatie en de kampdoop. Willen de Explorers wat aan de tradities veranderen?
  - ◆ In de Potten vonden de spelers geld. Explorers betalen contributie. Een deel is voor de Afdeling zelf. Wie beheert dat geld en wat gebeurt ermee?
  - ◆ Op het eilandje met de viskraam zagen de spelers mensen met verschillende taken en functies. Ook bij de Explorers heeft bijna iedereen een eigen taak. Wie verdeelt die taken?
  - ◆ In de Tempel hebben de spelers meegedaan aan de Grote Vergadering. Wie neemt in de Afdeling eigenlijk alle besluiten?
  - ◆ Op het bruggetje moesten de spelers een programma maken voor de oude grijze man. Wie maakt er in de Afdeling het programma?
  - ◆ Bij de Hoge Brug moesten de spelers goed samenwerken om boven-in te komen. Een Afdeling draait pas goed als de leden perfect kunnen samenwerken.
- Zet op losse vellen papier steeds de naam van de locatie en de inspraakvorm. Bespreek met de Explorers wat deze mogelijkheden nu precies inhouden. Bijvoorbeeld: Wat zijn regels en tradities? Hoe komen die tot stand en heb je daar als Explorer iets over te zeggen?  
De Explorers gaan nu in groepjes van drie uiteen. Met elkaar stellen zij een ranglijst op.



Bovenaan staat de inspraakmogelijkheid uit het spel die zij het belangrijkste vinden. Onderaan staat de minst belangrijke. Vervolgens presenteert elke ploeg dit lijstje aan de andere Explorers. Zij geven hierbij uitleg over hun keuzes.

Obelix kan in zijn eentje de zware menhir met gemak dragen. Zijn kracht heeft hij te danken aan de toverdrank. Zelf aan Zet zijn lijkt ook een zware klus. Maar met een beetje hulp kun je ver komen. Als leiding begeleid je de Explorers de komende opkomsten met hun Menhirplan. Dit is een verzameling van activiteiten die ervoor zorgen dat de Explorers zelf aan zet raken. Alle inspraakmogelijkheden, zoals ze hiervoor zijn beschreven, komen tijdens de activiteiten aan bod.



## HET MENHIRPLAN - EXPLORERS

ZOALS TE ZIEN VALT IN HET RAAMWERK OP BLADZIJDE 24 VAN DEZE WERKWIJZER, START HET MENHIRPLAN TIJDENS DE DERDE OPKOMST. DAN WORDEN ALLE ZELF AAN ZET-MOGELIJKHEDEN TOEGELICHT. VANAF DE VIERDE OPKOMST GAAN DE EXPLORERS HIERMEE AAN DE SLAG. HET IS DE BEDOELING DAT TIJDENS ELKE OPKOMST EEN OF MEER ZELF AAN ZET-MOGELIJKHEDEN AAN BOD KOMEN IN DE VORM VAN ACTIVITEITEN. DEZE ACTIVITEITEN VORMEN SAMEN HET MENHIRPLAN.

HET UITEINDELIJK DOEL VAN DIT PLAN IS HET CREËREN VAN EEN ACTIEVERE HOUDING BIJ EXPLORERS IN SCOUTING. ZE MOETEN ZICH GEDURENDE DE OPKOMSTEN MEER EN MEER BETROKKEN GAAN VOELEN BIJ HUN EIGEN CLUB. DE ACTIVITEITEN DIE ZE HIERVOOR ONDERNEMEN, VOEREN ZE VOOR EEN GROOT DEEL ZELFSTANDIG UIT. DE BEGELEIDING ONDERSTEUNT HEN HIERBIJ VANAF DE ZIJLIJN.

HET MENHIRPLAN VALT IN TWEE ONDERDELEN UITEEN. IN HET EERSTE DEEL STAAT 'DIT ZIJN WIJ' CENTRAAL, IN HET TWEDE DEEL GAAT HET OM 'DIT DOEN WIJ'. ONDER 'DIT ZIJN WIJ' VALLEN ALLE ACTIVITEITEN DIE ZICH RICHTEN OP HET GROEPSPROCES. BIJ 'DIT DOEN WIJ' WORDT GEWERKT AAN HET ACTIVITEITENPROGRAMMA.

HIERONDER VOLGT EEN VERDERE UITWERKING VAN HET MENHIRPLAN VOOR EXPLORERS. BIJ ELKE OPKOMST STAAT DE ZELF AAN ZET-MOGELIJKHEID VERMELD EN WORDT EEN AANTAL MOGELIJKE ACTIVITEITEN GEGEVEN. ALS BEGELEIDINGSTEAM MAAK JE UIT DIT AANBOD VAN ACTIVITEITEN SAMEN MET DE EXPLORERS EEN KEUZE.

### Opkomst 4

#### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

### Menhirplan – Dit zijn wij

#### Bespreken

#### ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:

- ◆ Richt een Afdelingsbestuur op.
- ◆ Laat het Afdelingsbestuur een Afdelingsraad organiseren waarbij de Zelf aan Zet-mogelijkheden, de taken van het bestuur of een ander onderwerp wordt besproken.

#### Afdelingsbestuur en Afdelingsraad

Op welke manier(-en) worden in de Afdeling

afspraken gemaakt? Bepaalt de begeleiding wat er moet gebeuren of gaat alles in samenspraak? Veel Afdelingen hebben een eigen Afdelingsbestuur dat iedere twee á drie maanden een Afdelingsraad organiseert. Er wordt dan overlegd over het programma en andere belangrijke zaken zoals het kamp van de Afdeling.

Een Afdelingsbestuur bestaat uit een voorzitter, een secretaris en een penningmeester. Een keer per jaar zijn er verkiezingen. Zo krijgt een Explorer de kans



iets van de functie te maken. Met elkaar moeten de bestuursleden leren samen te werken.

De belangrijkste taken en activiteiten van de voorzitter zijn:

- ◆ het voorzitten van de vergadering van de Afdelingsraad en het Afdelingsbestuur;
- ◆ zorgen dat de Afdelingsprogramma's goed gepland zijn;
- ◆ zorgen dat de financiën geregeld zijn;
- ◆ zorgen dat nieuwe leden goed opgevangen worden;
- ◆ besluiten over welke zaken het Afdelingsbestuur zelfstandig aan het werk gaat;
- ◆ toezien dat gemaakte afspraken worden nagekomen;
- ◆ de Afdeling vertegenwoordigen.

De belangrijkste taken en activiteiten van de secretaris zijn:

- ◆ maken van een agenda voor iedere Explorer voor de Afdelingsraad;
- ◆ maken van de agenda voor een bestuursvergadering;
- ◆ opschrijven van de besluiten van de Afdelingsraad;
- ◆ zorgen dat iedere Explorer een overzicht heeft van het Afdelingsprogramma en de taakverdeling;
- ◆ bijhouden van de binnengekomen post, zorgen voor het beantwoorden van brieven en het maken van kopieën voor het archief;
- ◆ bijhouden van de ledenlijst van de Afdeling;
- ◆ zorgen dat het Afdelingslogboek wordt bijgehouden.

De belangrijkste taken en activiteiten van de penningmeester zijn:

- ◆ bijhouden van het kasboek van de Afdeling;
- ◆ zo snel mogelijk betalen van de rekeningen;
- ◆ maken van een jaarlijks financieel overzicht;
- ◆ maken van een begroting voor grote activiteiten;
- ◆ zorgen voor financiële acties die door de Afdeling ondernomen worden;
- ◆ ophalen van de contributie in de Afdeling.

Het ligt vaak aan de cultuur in een Afdeling of er wel of geen bestuur is. Het hebben van een bestuur heeft een aantal voordelen:

1. Explorers leren om te gaan met verantwoordelijkheden.

2. Explorers leren taken te verdelen.
3. Explorers leren hun eigen Afdeling te managen.
4. Explorers doen ervaring op met bestuursvaardigheden.
5. Explorers krijgen een extra uitdaging in het programma-aanbod.

Ook de taken van zo'n bestuur verschillen van Afdeling tot Afdeling.

Wanneer jouw Afdeling geen bestuur heeft, is het verstandig ermee te beginnen. De Explorers moeten zelf eerst wel een idee over hun bestuur vormen.

Centrale vragen hierbij zijn:

- Welke factoren beïnvloeden de grootte van een Afdelingsbestuur en hoe groot vinden jullie dat het moet zijn?
- Welke functies (voorzitter, penningmeester, secretaris) zijn minimaal nodig zodat het bestuur de Afdeling efficiënt kan managen? Wat is de precieze inhoud van deze functies?
- Welke procedure moet je volgen bij de verkiezing van nieuwe bestuursleden?
- Voor hoe lang zou ieder bestuurslid minimaal benoemd moeten worden?
- Welke taken en bevoegdheden krijgt het bestuur?

### **Problemen, discussies, beslissen**

Op het moment dat er iets in de Afdeling besproken moet worden, gaat het bestuur aan de slag.

Misschien moet er een nieuw programma worden voorbereid of is het nodig dat er afspraken over het zomerkamp gemaakt worden. Er is in ieder geval een onderwerp waarover gesproken moet worden. Het bestuur organiseert in dat geval een Afdelingsraad. Kies voor de discussie een leuke werkvorm uit. Hierboven zijn voor de Scouts al twee manieren aangegeven. In het 'Actiekatern' staat beschreven hoe je met de Explorers een Internationale Conferentie kan naspelen. Dit is een leuke methode om bij jongeren gespreks- en bestuursvaardigheden te trainen.

Een andere methodiek is het Aanligdebat. De oude Grieken konden er al wat van: argumenteren. Deze vorm van discussiëren is gebaseerd op het oude Griekse gebruik om - onder het genot van een hapje en een drankje - met elkaar te debatteren over de Zelf aan Zet-mogelijkheden.

Formuleer van tevoren een aantal prikkelende stellingen en schrijf ze op kaartjes. Laat de Explorers zelf een maaltijd bereiden. Vooraf spreek je een tijdsduur af voor de hele maaltijd. De 'debatteerders'





liggen aan. Dat betekent dat er een dis is aangericht waaromheen kussens zijn gedrapeerd. Hierop kunnen de Explorers 'zitliggen'. Onder het genot van een maaltijd discussiëren zij over de stellingen. Deze worden aangereikt door een butler. Elke stelling wordt maximaal vier minuten besproken. De afronding vindt plaats doordat de butler een volgende stelling aanreikt.

Hoe maak je met elkaar afspraken, hoe verloopt de besluitvorming in een groep? Hiervoor kunnen we een zogenaamd voortschrijdend model geven. In zes stappen wordt uitgelegd hoe een groep tot een besluit kan komen:

1. Er is een probleem in de Afdeling. Alle Explorers ervaren dit ook als zodanig. Met een probleem bedoelen we niet alleen zaken als 'er is een kompas gestolen' of 'er wordt iemand gepest', maar ook 'we moeten een kampeerterrein voor ons zomerkamp uitzoeken'.
2. Het probleem wordt precies omschreven. Wat is er nu precies aan de hand?
3. Met elkaar moeten de Explorers de oorzaak van het probleem achterhalen.
4. Vervolgens beginnen ze mogelijke oplossingen voor het probleem te verzinnen: brainstormen.
5. Uit de genoemde mogelijkheden moet de beste oplossing worden gekozen. Er moet dus een besluit worden genomen. Dat kan op twee verschillende manieren. De Explorers kunnen stemmen of door discussie tot consensus proberen te komen.

Stemmen heeft het voordeel dat het meer leden aanmoedigt hun mening naar voren te brengen. Er is ook een groot nadeel. Bij stemmen heb je per definitie winnaars (de meerderheid) en verliezers (de minderheid). De verliezers voelen zich vaak niet happy en zoeken soms naar manieren om beslissingen te saboteren waarmee ze het niet eens zijn.

Tijdens een discussie kun je ook proberen om met elkaar tot overeenstemming te komen.

Daarbij zijn geen verliezers. De leden van de groep werken samen om voor iedereen de juiste beslissing te nemen. Het zoeken naar een beslissing waarmee alle groepsleden het eens kunnen zijn, heeft meestal tot resultaat dat de hele groep zich bij de beslissing betrokken voelt.

Het is belangrijk dat iedereen die dat wil tijdens de discussie zijn zegje kan doen. Dit is de verantwoordelijkheid van de voorzitter van de Afdeling. Er zijn verschillende manieren waarop je een ander uit z'n tent kunt lokken. Je kunt de ander aanmoedigen te praten en te blijven praten door:

- ◆ de spreker aan te kijken;
- ◆ te knikken om te laten zien dat je luistert;
- ◆ niet bij elke adempauze van de spreker razendsnel te antwoorden;
- ◆ vragen te stellen die de spreker dwingen meer gedetailleerde verklaringen te geven;
- ◆ niet direct te laten merken of je het met de spreker eens bent of niet;
- ◆ gebruik te maken van open vragen;
- ◆ te laten merken dat je begrijpt hoe de spreker zich voelt;
- ◆ te reageren op gevoelens die achter de boodschap zitten.

## Opkomst 5

Zelf aan Zet-mogelijkheid:

## Menhirplan – Dit zijn wij

Taken, Functies en Samenwerken

### ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:

- ◆ Organiseer een activiteit waarbij de samenwerking en rolverdeling tijdens de uitvoering erg belangrijk zijn.
- ◆ Voer een activiteit uit waarbij je stil staat bij de rol van de begeleiding.

### De Afdeling

Een Afdeling is een groepje van zes tot zestien Explorers die tijdens hun bijeenkomsten activiteiten

ondernemen. Dat kan op vaste wekelijkse tijdstippen met de hele groep, maar ook op wisselende tijden met een deel van de groep.

De meeste Afdelingsleden zijn al langer lid van Scouting en kennen elkaar al jaren. Zij opereren vanuit een basis en hebben zelf een grote inbreng in de samenstelling van het programma.

Een Afdeling komt niet zomaar uit de lucht vallen, maar ontwikkelt zich langzaam. Constant verandert er het een en ander in de groep. Hierdoor is en blijft



de Afdeling dynamisch. In deze ontwikkeling hebben twee sociologen bepaalde fases ontdekt. Deze zijn:

- ◆ De oriënterende fase. De leden van de Afdeling leren elkaar kennen. Men 'snuffelt' dan alleen nog wat aan elkaar. Iedereen is voorzichtig in de omgang met de ander. Langzaam gaan de Explorers zich als leden van de Afdeling beschouwen. Hiermee is de oriëntatiefase ten einde.
- ◆ Hierna volgt de conflictfase. Explorers gaan zich meer uiten en zoeken elkaars grenzen op. De verschillende karakters van de leden worden duidelijk. Hierdoor kunnen er conflicten ontstaan. Als deze niet opgelost worden, valt de groep uit elkaar. Komen de leden samen tot een oplossing, dan begint de volgende fase.
- ◆ Tijdens de integratiefase ontstaan de vriendschappen. Het groepsgevoel, waarvan in de eerste fase al een bodem is gelegd, wordt nu sterker. De geschreven en ongeschreven regels zijn voor iedereen duidelijk. Ook is er een eigen interne cultuur ontstaan.
- ◆ In het vierde stadium, de uitvoeringsfase, is de Afdeling klaar voor de organisatie van activiteiten. De Explorers weten wat ze van elkaar kunnen verwachten. Hierdoor kunnen de taken voor de voorbereiding en uitvoering verdeeld worden.
- ◆ De laatste fase, de eindfase, breekt aan wanneer de groep ophoudt te bestaan. In het ergste geval omdat de Afdeling wordt opgeheven. Het kan ook gebeuren doordat veel Explorers overvliegen naar de Jongeren. In dat laatste geval start de eerste fase bij de nieuwe speltak opnieuw.

Probeer als begeleider te ontdekken in welke fase je Afdeling verkeert. Misschien kom je tot de conclusie dat de groepsontwikkeling bij jullie helemaal niet zo schematisch is verlopen. Dat is natuurlijk heel goed mogelijk. Soms blijft een Afdeling zitten in een bepaalde fase. Het kan zelfs zo zijn dat de groep een stapje terug moet doen.

De ideale Afdeling heeft een aantal eigenschappen of kenmerken. Deze zijn: creatief, improviserend, inventief, de leden kunnen goed kunnen samenwerken, sportief, veel doorzettingsvermogen en verantwoordelijkheidsgevoel. Hieronder geven we een aantal spelsuggesties waarmee deze kenmerken en de rolverdeling naar voren komen. Kies er voor deze opkomst minimaal twee uit.

- ◆ De Uitdaging. Rollen komen het duidelijkst naar voren als er samengewerkt moet worden.

Afdelingen kun je verschillende uitdagingen laten uitvoeren. Deze kunnen alleen volbracht worden als de taken goed verdeeld zijn en men goed kan samenwerken. De uitdagingen zijn in de vorm van de zogenaamde non-competitieve spelen gegoten. Hierbij gaat het om het spelen, niet om het winnen. In het Handboek Scouts staan de volgende voorbeelden:

- Opdrachten trekken. In grote plastic zakken zitten samenwerkingsopdrachten en de hier bij benodigde materialen. Aan deze tassen zitten touwen verbonden, die in een streng samenkomen. Door aan een touw te trekken, gaat er een tas omhoog. De opdracht in deze tas ga je met elkaar uitvoeren. Voorbeelden van dergelijke opdrachten zijn:
  - Een zo'n hoog mogelijke toren bouwen van mensen of papier.
  - Een stad ontwerpen met elkaar. Op papier is een leeg kaartje van een gebied getekend. Hier doorheen loopt een riviertje, er zijn heuvels en er is een groot bos. In dit gebied moet een stad gebouwd worden, met alle gebouwen die daar in horen. Deze geef je van tevoren aan. Met elkaar bepalen de Explorers de indeling van de stad. Voor het ontwerp hebben ze twintig minuten de tijd. Tijdens het invullen kan je de rolverdeling in de groep analyseren. Wie kwam er steeds met ideeën? Wie nam de besluiten? Wie was bemiddelaar en wie zocht het conflict?
  - Met de Afdeling een bepaalde afstand met hindernissen afleggen.
  - Bepaalde activiteiten op kamp lenen zich goed voor uitdaging. Je kunt hier bij voorbeeld denken aan een hike, dropping of sportdag. Je kunt het samenwerken in de afdeling bevorderen door aan het eind van het kamp een prijs uit te reiken. Deze gaat naar degenen die alle activiteiten goed hebben uitgevoerd, waarvan iedereen steeds op tijd klaar was, van wie de tent en de keuken goed onderhouden werden en andere criteria.
  - Je kunt ook de Afdeling ook opdelen in kleine groepjes. Elk groepje verzint dan een uitdaging voor een ander groepje Explorers. Stel hierbij als begeleiding wel duidelijke voorwaarden rond tijd, veiligheid, materiaal en het gebied waarin zich de uitdaging mag



- afspelen.
- Ruzie in de keuken. Iedere speler krijgt een opdracht in een gesloten envelop. Na een afgesproken teken mag die envelop open gemaakt worden. De opdrachten zijn bij voorbeeld:
    - Doe de deur open.
    - Voorkom dat iemand de deur opendoet.
    - Trek je linkerschoen uit.
    - Voorkom dat iemand zijn linkerschoen uitdoet.
- Het effect van deze tegenstrijdige opdrachten zal iedereen duidelijk zijn.

**De begeleiding**

Als begeleid(st)er van een Afdeling moet je van veel markten thuis zijn. Je zou een soort profiel kunnen opstellen. Als begeleid(st)er moet je:

- ◆ enthousiast zijn, Scouting is een uitdagende hobby;
- ◆ voldoende tijd hebben voor het begeleiden van de Afdeling;
- ◆ Explorers kunnen motiveren iets nieuws te proberen;
- ◆ een bijdrage kunnen leveren aan het zelfstandig worden van de leden;
- ◆ als voorbeeld (bewust of onbewust) optreden voor de Explorers;
- ◆ vooruit kunnen kijken;
- ◆ voor de Explorers ook een soort vriend zijn, die ze kunnen vertrouwen;

- ◆ je betrokken voelen bij de Explorers, de Afdeling en Scouting;
  - ◆ actief zijn, zo maak je de Afdeling enthousiast.
- Wat is nou typisch een taak voor de begeleiding en wat kunnen de Explorers zelf? De volgende activiteiten die ook in de Werkkatern worden beschreven, helpen de Explorers over deze vraag na te denken.

Als ik... spel. Twee Explorers bereiden drie stellingen voor die beginnen met: 'Als ik begeleid(st)er van onze Afdeling was, dan zou ik...'. Deze stellingen hebben betrekking op taken die beter uitgevoerd kunnen worden. De begeleiding maakt drie stellingen met: 'Als ik Explorer bij onze Afdeling was, dan zou ik ...'.

Samen maken de twee Explorers en begeleiders nu nog drie stellingen die beginnen met: 'Onze Afdeling zou beter functioneren als alle Explorers...'

In groepjes discussiëren de Explorers nu over alle stellingen. Na een minuut of tien vergelijken de groepjes de resultaten en wordt er besproken wat je hiermee in de toekomst gaat doen.

Ideale begeleiding en ideale Explorer-spel. Verdeel de Afdeling in twee groepen. Elke groep krijgt een levensgrote menselijke gestalte op papier. De ene groep gaat eigenschappen van de ideale begeleider opschrijven en het andere groepje doet dat van de ideale Explorer. Maak in de gestalte alvast een indeling: persoonlijkheid, karakter, benodigde vaardigheden. Aan het einde van de activiteit vergelijk je de resultaten en kun je erover discussiëren.

**Opkomst 6**

**Zelf aan Zet-mogelijkheid:**

**Menhirplan – Dit zijn wij**

**Regels  
Tradities en Ceremonies**

**ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:**

- ◆ Organiseer een rechtszaak waarbij je bepaalde regels in de Afdeling bespreekt.
- ◆ Kies een werkvorm uit waarmee je stilstaat bij tradities en ceremonies in je Afdeling en Scouting.

**Regels**

Voor de Explorers geldt vaak een aantal vaste regels. Regels over de omgang met elkaar, regels bij activiteiten, regels over het gebruik van materiaal en regels van spelletjes. Regels spelen ook een belangrijke rol in het dagelijks leven van jongeren.

Ongevraagd hebben ze er behoefte aan. Ze hebben een raamwerk nodig waarbinnen ze mogen opereren. Zelf maken ze ook regels, onderling met vrienden en vriendinnen.

Soms bestaat er onenigheid over regels. Explorers zien dan meestal het nut er niet (meer) van in. Daarover praten is niet altijd gemakkelijk. Hieronder volgt een werkvorm waarmee je met Explorers de zin of onzin van regels kunt bespreken.

De rechtszaak. Er kan van alles mis gaan bij de Afdeling. Een willekeurige Explorer kan waarschijnlijk zo een aantal voorbeelden opnoemen van dingen die eigenlijk niet hadden mogen gebeuren. Een gestolen



vlag op kamp, iemand uit de Afdeling gepest, niet komen opdagen bij een activiteit, rotzooi niet opgeruimd, enz. Bedenk een aantal rechtszaken over dergelijke situaties. Benoem vervolgens een rechter, een klerk (hij/zij maakt aantekeningen), een officier van justitie (de aanklager), een advocaat (doet de verdediging), een aantal getuigen, een jury, publiek en natuurlijk de dader.

De rechtszaak begint met de rechter die de officier van justitie het woord geeft. Daarna mag de advocaat zijn/haar zegje doen. Ze mogen allebei getuigen oproepen. Uiteindelijk beslist de jury of de aangeklaagde schuldig of onschuldig is. En wat voor straf komt er op te staan?

Aan het eind van de rechtszaak moet duidelijk zijn wat er in de praktijk gebeurt als een Explorer zich 'schuldig maakt aan zo'n misdaad'.

### Tradities en ceremonies

Tradities en ceremonies blijven aspecten van het programma die de groepsverbondenheid ondersteunen. Mede daarom zijn er in het programma van Scouting ceremonies. Voorbeelden hiervan zijn het openen en sluiten van bijeenkomsten, de installatie van jeugdleden en leiding, het overvliegen, de ontgroening (kampdoop) en ook het uniform. Aan de begeleiding en Explorers de opgave ze levend te houden, ze te maken tot een gebeuren, een happening.

Vaak probeert men landelijk bepaalde ceremoniën vast te stellen. Men zegt dat het niet de bedoeling is om een strak keurslijf aan te meten, maar dat het juist ter stimulans van de herkenbaarheid en de groepsverbondenheid is. Tradities en ceremoniën groeien echter in de loop van de tijd. De ontwikkeling zorgt voor draagvlak. Een traditie gaat verloren, wanneer men niets meer voor deze traditie voelt. Denk bijvoorbeeld aan het langzaam verdwijnen van het Sinterklaasfeest of de viering van sommige christelijke feestdagen. Mensen willen alleen tradities in stand houden, wanneer ze weten waarom iets gevierd of herdacht wordt.

Hieronder geven we een aantal werkvormen rond het thema 'Tradities' waarmee je met de Explorers actief aan de slag kunt gaan. Kies er voor deze opkomst minimaal een uit.

- ◆ Informeren. Om te beginnen is het goed met Explorers eens een gesprek te hebben over de zin of onzin van bepaalde tradities. Bekijk eerst algemene tradities in Nederland. Sta ook stil bij nieuwe tradities in de multiculturele samenleving. Waarom krijgen niet alle Nederlandse kinderen vrij aan het einde van de

Ramadan? Maak vervolgens de stap naar Scouting, aan de hand van directe vragen. Waarom opent bijvoorbeeld de ene groep met het hijsen van de vlag en de andere met een yell? En waarom wordt iemand pas na een paar maanden geïnstalleerd en niet al na twee bijeenkomsten? Ook een (gevoelig) onderwerp als het uniform hoort in het rijtje van tradities. Merk ook op dat veel tradities in Scouting internationaal zijn.

- ◆ Reisgids. Veel mensen die zelf geen lid zijn van Scouting vinden de tradities in de vereniging maar raar. Maak voor hen een soort reisgids of poster met 'culturele' informatie over de tradities in Scouting. Bespreek ook de andere speltakken.
- ◆ Eigen ceremonie. Laat de Explorers voor een bijeenkomst zelf een aantal vaste ceremonies op hun eigen manier invullen. Laat ze een andere vorm van openen en sluiten verzinnen. En wat te doen met het uniform? Bespreek na afloop waarom welke keuzes gemaakt zijn. En bekijk of je in de toekomst bepaalde ceremonies moet aanpassen.
- ◆ De Reportage. Ga met een videocamera of een fototoestel in twee- of drietalen langs een andere Afdeling in de buurt. Maak bij hen een reportage over de tradities in die groep. Hoe openen en sluiten zij een bijeenkomst? Hoe vliegen Scouts daar over naar de Explorers? Wat gebeurt er tijdens de installatie, is er een ontgroening en wordt er een kampdoop georganiseerd? Alle reportages worden verzameld en tijdens een bijeenkomst gepresenteerd. Bespreek met de Explorers de verschillen of overeenkomsten tussen de Afdelingen. Hoe ontstaan tradities, hoe veranderen ze en hoe worden ze in stand gehouden? Welke tradities vind je leuk, welke niet?



**ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:**

- ◆ De Explorers verzamelen ideeën voor activiteiten.
- ◆ De Explorers kiezen hier een aantal activiteiten uit die zij verder gaan uitwerken.
- ◆ De Explorers bepalen zelf de voorwaarden bij deze activiteiten.

De Explorers maken zelf hun eigen programma. Dit sluit aan bij het leeftijdseigen van de veertien- tot zeventienjarige. Een Explorer weet wat hij/zij wil, is kritisch en probeert steeds zelfstandiger te worden. Daarnaast wil de Explorer niet te veel verantwoording aannemen. De visie van Scouting Nederland met betrekking tot de Explorer speelt hierop in: 'De jongere begeleiden van afhankelijkheid naar zelfstandigheid'.

Tijdens deze opkomst willen we uitgebreid stilstaan bij het programmeren door Explorers. Vaak komt dit onvoldoende van de grond. De begeleiding schuift vaak de schuld af naar de Explorers zelf. Zij zouden nergens zin in hebben en voelen zich niet verantwoordelijk voor het feit dat er geen programma is. Bij opkomst 5 hebben we even stilgestaan bij het profiel van een begeleider. Hieruit kwam naar voren dat hij/zij de Explorers moet kunnen motiveren weer aan de slag te gaan. Belangrijker is nog dat je ze kunt begeleiden in het voorbereiden en uitvoeren van programma's. Doordat veel Explorers bij de Scouts het programma als hapklare brok voorgeschoteld kregen, hebben zij nog nooit kennisgemaakt met organisatievaardigheden. Als begeleid(st)er heb je dan als taak deze bij te brengen.

Voordat je aan deze opkomst gaat beginnen, is het verstandig met het begeleiderteam even stil te staan bij een aantal zaken. Ten eerst zou je je moeten afvragen welke eisen je aan het programma stelt. Deze kunnen zijn:

- ◆ Het programma moet realistisch zijn, dat aansluit bij de belevingswereld van de Explorers.
- ◆ Het programma moet betaalbaar zijn.
- ◆ Het programma moet Scoutlike zijn.
- ◆ De hele Afdeling moet het programma steunen.
- ◆ Het programma moet nieuw, veelzijdig en progressief zijn.

In het algemeen verloopt programmeren min of meer volgens de volgende stappen:

- ◆ ideeën verzamelen;
- ◆ activiteiten kiezen;
- ◆ programma opstellen;
- ◆ programma uitwerken;
- ◆ uitvoeren programma;
- ◆ nabespreking.

Herken je deze stappen ook in de aanpak van de Explorers bij het programmeren? En worden deze zowel bij het programmeren op langere termijn als bij het programmeren voor een opkomst doorlopen? Bespreek met het begeleiderteam de volgende vragen en denk bij het beantwoorden steeds over de betrokkenheid van het leidingteam, het Afdelingsbestuur of de hele Afdeling.

- ◆ Hoe kom je aan ideeën voor het programma?
- ◆ Hoe bepaal je of een idee haalbaar is?
- ◆ Wie bereiden het programma voor?
- ◆ Wie voeren het programma uit?
- ◆ Wie zijn er betrokken bij de evaluatie van het programma?

Vanaf deze opkomst werken we in de richting van programmeren door Explorers. Dat betekent dus dat:

1. de Explorers zelf ideeën verzamelen voor het programma;
2. de Explorers zelf bekijken of een idee haalbaar is;
3. de Explorers zelf het programma voorbereiden;
4. de Explorers zelf het programma uitvoeren;
5. de Explorers zelf het programma evalueren.

Voor de uitvoering van de komende opkomsten is dus een positieve houding van de begeleiders nodig ten aanzien van deze vijf punten.

Tijdens deze opkomst gaan de Explorers aan de slag met de eerste twee punten. Hieronder volgt een aantal werkvormen waarmee de Explorers ideeën voor het programma kunnen verzamelen. Dit koppelen we aan de Zelf aan Zet-mogelijkheid 'bespreken'.

Brainstormen. Op verschillende manieren kunnen de Explorers aan ideeën voor het programma komen. Je kunt ze in eerste instantie hun wensen kenbaar laten maken. Iedereen heeft wel zijn favoriete activiteiten. Van deze wensen kun je een ideeënboom maken. Zoek buiten een grote afgewaaid tak of teken er een op een groot vel papier. Knip een hoeveelheid blaadjes uit en schrijf daar de ideeën op. Hang nu alle



blaadjes die met elkaar te maken hebben dicht bij elkaar aan de tak. Zo krijg je mooi overzicht. Je kunt ook vanuit een uitgangswoord brainstormen. Schrijf bijvoorbeeld het woord 'ontdekking' op een vel papier. Het papier leg je op de grond of op een tafel zodat iedereen het kan zien. Ieder schrijft op het papier wat er bij hem of haar opkomt bij het woord 'ontdekking'. Zo ontstaat er een schema dat lijkt op een spin. Vandaar de naam 'spinassociatie'. Tijdens het associëren ben je vast met elkaar op ideeën gekomen voor een leuk programma. Ideeën uitkiezen. Bij programmeren is het natuurlijk het fijnste als ieders ideeën aan bod komen. Toch blijkt dat niet altijd helemaal haalbaar. Alle Explorers moeten samen tot een aantal programma-ideeën komen die uitgewerkt kunnen worden. Voor de discussie hierover kun je de werkvormen gebruiken die bij opkomst 4 beschreven staan. Bekijk daar ook nog eens de achtergrondinformatie over de besluitvorming in groepen. Een andere methode om met elkaar tot een aantal ideeën te komen is de Programmabeurs. Alle Explorers krijgen elk honderd gulden in verschillende kleinere coupures en mogen geld inzetten op de diverse programma-ideeën. Deze worden door de veilingmeester - iemand van het leidingteam - te koop aangeboden. Hij of zij moet een beetje sfeer maken en de spanning opbouwen. Een assistent haalt het ingezette geld snel op. Het idee met de hoogste totaalinzet wint en wordt uitgevoerd. Explorers

kunnen hierbij overleggen en samen inzetten op een idee, als ze dat bijzonder aanspreekt. Bij het vormen van ideeën houdt de begeleid(st)er zich op de achtergrond, want het programma is voor jeugdleden. In enkele gevallen zal hij/zij moeten bijsturen. Zorg ervoor dat het activiteiten zijn die veilig en uitdagend zijn. Laat de Explorers dit eerst zelf bepalen. Het is belangrijk dat ze verantwoordelijkheid gaan dragen. De begeleid(st)er is voorwaardenscheppend. Haalbaar? Nadat alle ideeën zijn verzameld, ga je ze selecteren op haalbaarheid. Hiervoor laat je de Explorers een aantal voorwaarden opstellen. Deze hebben de maken met:

- geld: wat kost het om de activiteit uit te voeren en hebben we nog wel zoveel geld in kas?
- tijd: hoe lang mag de activiteit duren en wanneer moet deze plaatsvinden?
- deelnemers: hoeveel deelnemers moeten er minimaal zijn?
- materiaal: welke materialen zijn nodig om het programma uit te voeren en zijn deze gemakkelijk te krijgen?
- risico's: is de activiteit niet te gevaarlijk en wat doen we als het weer niet meezit?

Bij de haalbaarheid moet natuurlijk ook gekeken worden of de Explorers het programma zelf kunnen voorbereiden en uitvoeren. Hoeveel en welke hulp hebben ze nodig als dit niet mogelijk is?

## Opkomst 8

### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

## Menhirplan – Dit doen wij

### Programmeren

### ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:

- ◆ De activiteiten beginnen met de voorbereidingen van een activiteit.
- ◆ De plannen en afspraken verwerken de Explorers in een programmaschema.

De Afdeling heeft een aantal programma-ideeën uitgekozen waarmee ze aan de slag wil gaan. Deze worden overzichtelijk verwerkt in een meermaandschema. Dit is een soort agenda waarin staat welke activiteit op welke datum wordt uitgevoerd en eventueel wie het organiseert. Tijdens deze opkomst gaan we werken aan het punt 'voorbereiding van de activiteit'. De ene activiteit is moeilijker voor te bereiden dan de andere. De ene

Explorer heeft hier meer vaardigheid in dan de ander. Als begeleiding help je de Explorers bij het maken van een draaiboek of een programmaschema voor de activiteit. Dit is de beste manier om de plannen uit te werken. Hieronder staat een voorbeeld van een programmaschema. Ingevulde exemplaren kun je in de Afdeling bundelen en bewaren in een map.

### Programmaschema

Wat gaan we doen:  
Doel:

Tijdstip:  
Plaats:  
Aantal deelnemers:



Organisator:

**Informatie en voorbereiding**

Informatie nodig over:

Informatie nodig van:

**Uitvoering**

Acties:

Doel:

Materiaallijst opstellen:

Klaarleggen materialen:

Uitleg activiteit:

Opruimen:

Kosten/baten:

Overige afspraken:

**Nabespreking**

Was het een leuk programma?

Wat ging goed en waarom?

Wat ging fout en waarom?

Wat kan de volgende keer beter/anders?

Overige opmerkingen:

**Draaiboek**

Tijd

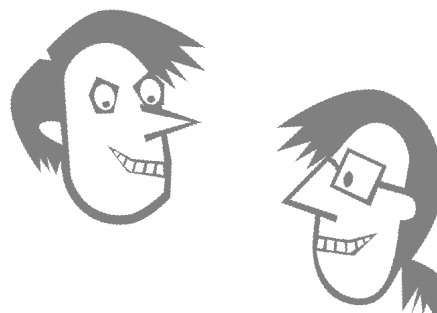
Wat

Waar

Wie

Materiaal

Zie er als begeleider op toe dat de Explorers concrete afspraken met elkaar maken. Voor iedereen moet duidelijk zijn wie wat moet doen. Let erop dat alle taken eerlijk verdeeld worden. Iedereen moet naar draagkracht meewerken aan het programma. Stel een aantal data vast waarop je met de groep de vorderingen bespreekt. Op die momenten kun je bekijken wat al gebeurd is, wat er nog gedaan moet worden en waar de knelpunten liggen.

**Opkomst 9****Zelf aan Zet-mogelijkheid:****Menhirplan – Dit doen wij****Programmeren****ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:**

- ◆ De Explorers voeren hun eigen activiteiten zelf uit.

Na de voorbereidingen is het tijd voor actie. Het programma kan uitgevoerd worden. Hierbij komt ook een aantal vaardigheden kijken die voor de meeste Explorers nieuw zullen zijn. Een daarvan is het leiden van spelen. Het aanleren van aandachtspunten bij spelleiding kun je doen door als begeleid(st)er eerst zelf een klein spel uit te leggen, bijvoorbeeld trefbal. Hierbij maak je expres allemaal fouten. Voorbeelden: het materiaal vergeten klaar te leggen, er

ongeïnteresseerd bijstaan, bewust partijdig fluiten, de regels inconsequent toepassen. Als het spel is afgelopen, noemen de Explorers in kleine groepjes wat er allemaal fout is gegaan. Zij zeggen ook hoe het wel had gemoeten. Schrijf deze punten op een groot vel papier. Vervolgens verzint elk groepje een spel. Dit gaan ze aan de overige Explorers uitleggen. Enkele aandachtspunten bij spelleiding zijn:

- ◆ Vraag bij de uitleg alle aandacht van alle spelers.
- ◆ Zorg dat iedereen je hierbij goed kan zien en horen.
- ◆ Zorg dat het speelveld vooraf is uitgezet en dat



- ◆ het materiaal klaarligt.
- ◆ Leg het spel uit met een voorbeeld.
- ◆ Je moet er bij de uitleg 'actief' bijstaan, dat motiveert de spelers.
- ◆ Vraag na de uitleg of alles duidelijk is. Misschien zijn er nog vragen.
- ◆ Beantwoord deze vragen en ga dan aan de slag.

Tijdens het spel heb je als spelleider de volgende taken:

- ◆ Speel zelf niet mee of zorg ervoor dat je onpartijdig bent.
- ◆ Let op de veiligheid.
- ◆ Geef aanwijzingen hoe het nog leuker of beter kan.
- ◆ Moedig de spelers aan.

- ◆ Geef aan hoe lang er nog gespeeld wordt.
- ◆ Sluit het spel duidelijk af.

Loop tijdens het programma steeds met de organisatoren mee. Geef deze Explorers tussendoor aanwijzingen bij problemen en natuurlijk schouderklopjes. Het beheersen van bepaalde technieken maakt je inbreng vaak onmisbaar. Door actief deel te nemen aan de activiteiten, maak je optimaal mee wat er gebeurt. Jij bent voor de Explorers een onmisbaar deel van de groep. Grijp in op die momenten dat het echt nodig is, bijvoorbeeld wanneer een activiteit uit de hand loopt. Wees er ook steeds alert op dat iedereen zich houdt aan de gestelde voorwaarden (zie opkomst 7).

## Opkomst 10

### Zelf aan Zet-mogelijkheid:

## Menhirplan – Dit doen wij

### Evaluëren

### ACTIVITEITEN VOOR EXPLORERS:

- ◆ De Explorers evalueren de uitgevoerde activiteiten.

Al doende leert men. 'Learning by doing' is een van de kernbegrippen van het Scoutingprogramma. De Explorers hebben tijdens het voorbereiden en uitvoeren van hun eigen programma veel geleerd. Niet alleen van de dingen die goed gingen, maar ook van de fouten die ze gemaakt hebben.

Met de Explorers evalueer je de georganiseerde programma's. Hierbij wordt aangegeven wat er goed en minder goed was aan de programma's. In dit laatste geval kun je niet alleen maar zeggen "Dat is dan jammer, volgende keer beter." Het moet duidelijk zijn wat er precies fout is gegaan, wanneer dat gebeurde en hoe dat kwam. Bij de evaluatie kunnen verschillende elementen aan de orde komen:

- het programma zelf;
- de sfeer;
- de verwachtingen: ging het zoals je verwachtte?
- het leerelement: wat heb je ervan geleerd?
- de samenwerking: hoe heb je die ervaren?

Evaluëren is belangrijk en wordt zinvol als je ook iets met de uitkomsten doet. Gebruik alle informatie die je hebt gekregen in de plannen voor de toekomst. Goed luisteren is bij het nabespreken een vereiste. Bij de beschrijving van onderdeel 1 uit het Zelf aan Zet-programma hebben we al een aantal manieren beschreven waarop je met de Explorers kunt

evalueren. Hier willen we nog even kort wat punten toevoegen over het geven van feedback. Waar moet je allemaal op letten als je een reactie of mening geeft? Dit geldt natuurlijk ook voor de Explorers.

1. Beschrijf concreet wat je ergens goed of slecht aan vond.
2. Vertel daarbij wat het je doet. Hierdoor kan de ander de betekenis van jouw feedback beter inschatten.
3. Wacht niet te lang met het geven van feedback.
4. Neem zowel positieve als negatieve punten op in je feedback.
5. Doe concrete suggesties voor verbetering.
6. Maak duidelijk dat het gaat om jouw mening en dat iemand anders er op een andere manier tegenaan kan kijken.
7. Vraag de ander te reageren op je feedback.





## 5. AANTEKENINGEN





# Scouting

• Landelijk Bureau Scouting Nederland • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden  
• Telefoon (033) 496 09 11

