

**Module Spelvisie en spelaanbod**



# Inhoudsopgave

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1     | Inleiding .....                                   | 3  |
| 1.1   | Inhoud.....                                       | 3  |
| 1.2   | Competenties .....                                | 3  |
| 1.3   | Doel .....  | 4  |
| 2     | Achtergrondinformatie .....                       | 5  |
| 2.1   | Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden ..... | 5  |
| 2.2   | Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling ..... | 6  |
| 2.2.1 | Spelend leren van jeuglid tot leiding .....       | 6  |
| 2.2.2 | Leren als jeuglid én leiding .....                | 7  |
| 2.2.3 | SCOUTS: wat zit erin, wat haal je eruit? .....    | 7  |
| 2.3   | Progressiematrix.....                             | 9  |
| 2.4   | Thema(verhaal) en ceremoniën .....                | 10 |
| 2.4.1 | Bevers .....                                      | 10 |
| 2.4.2 | Welpen .....                                      | 13 |
| 2.4.3 | Scouts .....                                      | 15 |
| 2.4.4 | Explorers.....                                    | 16 |
| 2.4.5 | Roverscouts .....                                 | 16 |
| 2.4.6 | Scoutingwet .....                                 | 17 |
| 2.4.7 | Belofte .....                                     | 18 |
| 3     | Werkvormen .....                                  | 20 |
| 3.1   | Schema 1: het raamwerk van de training .....      | 20 |
| 3.2   | Schema 2: het draaiboek .....                     | 21 |
| 3.3   | Beschrijving van de onderdelen .....              | 21 |
| 3.3.1 | Werkvorm 1: Presentatie.....                      | 21 |
| 3.3.2 | Werkvorm 2: Memoriespel .....                     | 21 |
| 3.3.3 | Werkvorm 3: Ceremoniën .....                      | 22 |
| 3.3.4 | Werkvorm 4: Opdrachtenspel .....                  | 22 |
| 4     | Toets.....  | 24 |
| 4.1   | Toetscriteria .....                               | 24 |
| 4.2   | Uitleg toetsvorm .....                            | 24 |
| 4.3   | Antwoordmodel/beoordelingsformulier .....         | 25 |

# 1 Inleiding

## 1.1 Inhoud

Deze module gaat over de spelvisie en het spelaanbod voor speltakken.

## 1.2 Competenties

| Speltak | Nr C3 BWS | Nr C3 ER | Competentiekolom 3   | H | K | V |
|---------|-----------|----------|--|---|---|---|
| BWS     | 9         | -        | Betekenis SCOUTS en vertaling in spel en activiteitengebieden.   |   | 1 |   |
| ER      |           | 9        | Betekenis SCOUTS en vertaling in spel en activiteitengebieden en/of programmafases (roverscouts)   |   | 1 |   |
|         | 10        | -        | Vertaling spelvisie naar activiteiten binnen activiteitengebieden.   |   | 1 |   |
| ER      |           | 10       | Vertaling spelvisie naar activiteiten  |   | 1 |   |
|         | 11        | -        | Basisopbouw spelprogramma. Afwisselend, stimulerend, uitdagend, actie/rust.  |   | 1 |   |
| ER      |           | 11       | Basisopbouw spelprogramma. Afwisselend, stimulerend, uitdagend, actie/rust, zingeving, afsluiting.                                       |   | 1 |   |
|         | 12        | -        | Thema(verhaal) gelezen.  |   | 1 |   |
| ER      |           | 12       | Visie explorer- en roverscoutprogramma.  |   | 1 |   |
|         | 13        | -        | Betekenis(sen) themaverhaal.   |   | 1 |   |
| ER      |           | 13       | Overgang explorers-roverscouts.  |   | 1 |   |
|         | 14        | -        | Themaverhaal in programma.   |   | 1 |   |
| ER      |           | 14       | Kennis persoonsgebonden competenties voor jeugdleden.  |   | 1 |   |
|         | 16        |          | Ceremoniën betekenis en uitvoeringswijze (opening, sluiting, installatie, uitreiking insigne of kwalificatie, St. Joris)                 | 1 | 1 |   |
| ER      |           | 16       | Ceremoniën betekenis en uitvoeringswijze (opening, sluiting, installatie, uitreiking insigne of kwalificatieteken, St. Joris, Partenza). | 1 | 1 |   |
| ER      |           | 25       | Afsluiting jeugdfase.  |   | 1 |   |
| BWSER   | 15        | 15       | Wet & belofte bekend en onderschreven.   | 1 | 1 |   |
|         | 23        | 23       | Scouting als platform voor plezierige ontwikkeling.  |   | 1 |   |
|         | 24        | 24       | Leeftijdsindeling, kernbegrip aanbod speltakken en aansluiting tussen leeftijdsgroepen.  |   | 1 |   |
|         | 69        | 74       | Kennen voor de groep van toepassing zijnde deel van huishoudelijk reglement van Scouting Nederland.                                      | 1 | 1 | 1 |
|         | 70        | 75       | Kennen kwalificatieproces en benoemingsproces.   | 1 | 1 | 1 |
|         | 71        | 76       | Benutten informatievoorziening Scouting Nederland en regio o.a. voor registratie van competenties.                                       | 1 | 1 | 1 |
|         | 72        | 77       | Kennen van groepsontwikkelingsinstrument.  | 1 | 1 | 1 |

### **1.3 Doel**

Na het doorlopen van deze module:

- heb je kennis van de spelvisie binnen Scouting Nederland;
- kun je een vertaling maken van spelvisie naar activiteiten binnen activiteitengebieden;
- weet je hoe Scouting Nederland wil werken met een doorlopende ontwikkeling en ken je de progressiematrix;
- heb je een beeld van het nieuwe spelaanbod voor de verschillende speltakken inclusief de bijbehorende ceremoniën.
- heb je het inzicht en de bereidheid om bovenstaande kennis en kunnen toe te passen in de praktijk

## 2 Achtergrondinformatie

### 2.1 Spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden



De basis van het Scoutingspel is en blijft het gedachtegoed van Lord Baden-Powell. In de kern is dat het ontwikkelen van jeugd en jongeren door middel van een plezierige vrijetijdsbesteding. Over de hele wereld passen Scoutinggroepen dit gedachtegoed nog wekelijks toe in geweldige Scoutingactiviteiten. Daar verandert niets aan. Wat wel verandert, is de visie op Scouting. Wij kijken 100 jaar later anders tegen de woorden van Lord Baden-Powell aan dan bij het ontstaan van Scouting. In het kader van het vernieuwingstraject 2010 is de spelvisie op Scouting opnieuw geformuleerd in SCOUTS. Een nieuwe tekst, een herkenbare inhoud. Waar staan de elementen van SCOUTS voor? Zie voor de uitleg ook de kompassen van alle speltakken.

**Samen** stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling.

*Staat voor de betrokkenheid die we als scouts hebben met de maatschappij, voor de onderlinge verbondenheid die we als scouts over de hele wereld met elkaar voelen en voor het internationale aspect binnen Scouting.*

**Code** en traditie zijn onze basis, de wet en belofte onze waarde.

*Staat voor onze normen en waarden (onze 'spelregels'), onze ceremoniën, het fundament van Scouting, en de bezinning op waarom je de dingen doet.*

**Outdoor** staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur.

*Staat voor buitenleven, de natuur wordt niet alleen gezien als de omgeving waarin we ons spel spelen, maar ook als opvoedende waarde.*

**Uitdaging** zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts.

*Staat voor de persoonlijke ontwikkeling van scouts. Scouting is niet alleen een plezierige*

*vrijtijdsbesteding, maar biedt ook mogelijkheden om je te ontwikkelen en steeds weer je grenzen te verleggen.*

**Team**gevoel haalt het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar.

*Staat voor het werken in subgroepen (oud leert jong), de toenemende zelfstandigheid van de jeugdleden en afnemende begeleiding in de verschillende speltakken.*

**Spel** en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten.

*Staat voor het Scoutingspel zelf, de veelzijdigheid ervan, de thematiek en het aanspreken op de creativiteit (zowel in fantasie als het creatief zijn in oplossingen).*

In de nieuwe spelvisie wordt gewerkt met acht activiteitengebieden. Zie de kompassen van alle speltakken. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan. Elk activiteitengebied bestaat uit een verzameling van activiteiten die qua onderwerp bij elkaar horen. Tot op heden waren er voor de verschillende leeftijdsgroepen verschillende activiteitengebieden. *Met het nieuwe spelaanbod is er een indeling gekomen in acht activiteitengebieden die in iedere speltak gelijk is.*

De activiteitengebieden zijn als volgt gedefinieerd (zie voor een volledig overzicht van de activiteiten de progressiematrix [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl)):

1. Uitdagende Scoutingtechnieken: activiteiten rondom een techniek, zoals hakken, stoken, kaart en kompas, routetechnieken, pionieren, zeilen en kamperen.
2. Expressie: activiteiten waarmee je je kunt uitdrukken, zoals dansen, filmen, handvaardigheid, toneelspelen, muziek maken, schrijven.
3. Sport & Spel: sporten, postenspelen, rensporten, gezelschapsspelen en teamspelen.
4. Buitenleven: activiteiten rondom het beleven van de natuur en overleven in de natuur, zoals survival, kennis van plant en dier, milieu, natuurbeheer en weer.
5. Identiteit: activiteiten die te maken hebben met wie je zelf bent (zelfbeeld), welke levensovertuiging je hebt en de identiteit van je groep.
6. Internationaal: activiteiten rondom kennis over Scouting wereldwijd (bijvoorbeeld JOTA-JOTI), internationale uitwisselingen en andere culturen.
7. Samenleving: activiteiten die te maken hebben met je eigen omgeving, het cultureel erfgoed en de maatschappij (maatschappelijke participatie).
8. Veilig & Gezond: activiteiten rondom voeding en veiligheid (zowel fysiek als emotioneel).

Een andere wijziging is dat er meer aandacht is voor overgangen tussen de verschillende leeftijdsgroepen. Er is een betere aansluiting in het programma. Hiervoor is een matrix gemaakt waarin de aansluiting tussen de progressie van de speltakken wordt aangegeven. Dit is de progressiematrix, kijk hiervoor [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl).

## **2.2 Scoutingvisie op (doorlopende) ontwikkeling**

### *2.2.1 Spelend leren van jeugdlid tot leiding*

Scouting is een fantastische vrijtijdsbesteding, maar tegelijkertijd veel méér dan dat alleen. Het spel draagt bij aan je ontwikkeling als kind tot jong volwassene, maar ook daarna als vrijwilliger of leiding. Dit wordt de doorlopende leerlijn genoemd.

De ideale scout is iemand die graag iets voor een ander doet, weet wat er speelt in de wereld, de waarden en normen van Scouting deelt en er zijn of haar dagelijkse inspiratie uit opdoet. De ideale

scout houdt rekening met en respecteert verschillen, staat open voor nieuwe ideeën en invloeden, kent zijn lichamelijke mogelijkheden en beperkingen, is milieubewust, is geen kuddedier, kan kritiek geven én ontvangen en neemt verantwoordelijkheid voor zijn eigen daden.

Ken jij zo'n scout? Nee, natuurlijk niet, want die bestaat niet. Het zijn allemaal gewone mensen en geen van allen perfect. Toch zijn bovenstaande vaardigheden onderdeel van de educatieve doelstellingen van het Scoutingspel. Het zijn vaardigheden die Scouting belangrijk vindt en die – meestal impliciet – terugkomen in alles wat een scout doet, zegt en organiseert. Met deze doelstellingen in het achterhoofd, krijgen activiteiten meer betekenis; ze geven richting aan het Scoutingspel en laten zien wat je allemaal kunt leren van bever tot roverscout.

### *2.2.2 Leren als jeuglid én leiding*

Het thema van de bevers sluit goed aan bij de leeftijdsgroep waarvoor het is bedoeld en het verhaal heeft een duidelijke samenhang van begin tot eind. De bevers maken via het dorp Hotsjietonia kennis met verschillende (Scouting)vaardigheden.

Ook als leidinggevende ben je nooit klaar met leren. In het programma van Scouting zit niet alleen een opbouw van bevers tot en met roverscouts, maar ook een doorloop naar de functie die je hebt als leidinggevende of in een andere vrijwilligersrol binnen Scouting. Al jong kun je binnen het spel verschillende vaardigheden opdoen, zoals leidinggeven, organiseren, communiceren en samenwerken met anderen. Deze vaardigheden komen later niet alleen goed van pas tijdens je rol als leidinggevende, maar ook tijdens je studie, werk en relaties. De vanzelfsprekendheid waarmee jongeren zich spelenderwijs belangeloos inzetten voor anderen, is een houding die ze meenemen de maatschappij in. De kans is dan ook groot dat zij zich buiten Scouting ook actief opstellen in de maatschappij.

### *2.2.3 SCOUTS: wat zit erin, wat haal je eruit?*

Een 21-jarige scout die zijn hele 'Scoutingcarrière' doorlopen heeft, zou idealiter onderstaande vaardigheden in zijn bagage moeten hebben. Dit is geen blauwdruk, maar het geeft een indicatie van wat mogelijk is én waar Scouting naar streeft. De spelvisie SCOUTS dient hierbij als kapstok.


#### *Samen stappen we met veel plezier op de wereld af, dat verbindt ons onderling:*

Scouts willen mensen verbinden, zowel binnen als buiten Scouting. Scouts zijn bijvoorbeeld actief om kinderen met een handicap op te nemen, met schoonmaakacties in de natuur en met het inzamelen van geld voor goede doelen. Een scout staat middenin de maatschappij en wil daar een actieve bijdrage aan leveren. Een concreet voorbeeld is de samenwerking tussen een groep en een bank om een nieuw hek voor de kinderboerderij te maken: de bank gaf geen geld, maar het benodigde hout en de scouts namen het timmerwerk op zich.

Een scout voelt zich verbonden met de organisatie waar hij deel van uitmaakt – regionaal, nationaal én internationaal. Hij leert graag van anderen, werkt makkelijk samen met andere groepen en roept zonder problemen de expertise van mensen buiten Scouting in bij het organiseren van een activiteit (bijvoorbeeld kunstenaars of ambachtslieden). Daarnaast toont hij zijn verbondenheid met Scouting door bijvoorbeeld deel te nemen aan internationale evenementen, zoals de Wereld Jamboree, Roverway of JOTA-JOTI.

#### *Code en traditie zijn onze basis, de wet & belofte onze waarde:*

Een scout treedt de wereld tegemoet op basis van de wet en belofte en respecteert tegelijkertijd de uiteenlopende manieren van anderen. Hij weet wat hem inspireert in het leven, is zich bewust van de plek die Scouting in zijn leven inneemt en wat Scouting voor hem betekent. Als je leiding wordt, dan kies je ervoor om de waarden en normen van Scouting eigen te maken en over te dragen. Ben je roverscout geweest? Dan kun je de Partenza afleggen, een ceremonie die het einde van je tijd als



roverscout kenmerkt en waarbij je de stap naar leidinggevende of een andere vrijwilligersrol binnen Scouting maakt. Je rol binnen Scouting zal vanaf dit moment veranderen. Wie meedoet aan de Partenza is zich bewust van de tradities en historie van Scouting en kan daar op een goede manier mee omgaan.

*Outdoor staat voor avontuur, een ontdekkingsstocht in de natuur:*

Outdoor staat voor het buitenleven dat onlosmakelijk verbonden is met het Scoutingspel en ook een opvoedkundige waarde heeft. Door het vele buiten spelen, leren kinderen al jong hoe belangrijk het is om zuinig te zijn op de natuur. De natuurlijke, ruige omgeving spreekt kinderen aan op hun fantasie en stimuleert creatief denken. Het sterkt hun zelfvertrouwen en leert ze om te gaan met risico's. De positieve ervaringen in de natuur zorgen ervoor dat kinderen een persoonlijke verbondenheid met de natuur hebben.

Een scout kent zijn lichamelijke mogelijkheden en beperkingen. Hij is bereid hierin op een gezonde manier zijn grenzen op te zoeken en te verleggen, bijvoorbeeld door steeds langere hikes te lopen. Omdat hij goed voor zijn lichaam zorgt, maakt hij bewuste keuzes over het gebruik van drugs, alcohol en tabak.

*Uitdaging zoeken we in alles om ons zo te ontwikkelen tot zelfstandige scouts:*

Een scout besteedt tijd en energie aan de eigen ontwikkeling door kansen te zoeken en te benutten. Hij zoekt het onbekende, laat zich niet zo snel uit het veld slaan bij tegenslagen en is tevreden met zichzelf. Als scouts ouder worden, geven ze steeds meer zelf invulling aan het programma. Zo kunnen ze zelf kiezen waarin ze zich verder willen ontwikkelen. Van problemen krijgt een scout het niet snel benauwd, hij signaleert ze en gaat zelfstandig op zoek naar een oplossing. Een scout kijkt kritisch naar zijn eigen standpunten en gedrag, kan positieve feedback geven aan anderen en dat ook ontvangen.

*Teamgevoel haalt uit het beste uit onszelf. Daarom zijn we trots op elkaar:*

Een scout is een echte teamspeler, houdt rekening met verschillende rollen binnen een groep en deinst niet terug om de rol van leider op zich te nemen. Hij weet welke sterke en zwakke punten het team heeft ten opzichte van andere groepen en kan trots zijn op prestaties. Ideeën, meningen en informatie kan hij op een duidelijke en respectvolle manier overdragen, zowel verbaal als non-verbaal.

*Spel en creativiteit helpen ons de verschillende talenten van scouts te benutten:*

Een scout komt met originele of nieuwe ideeën en oplossingen. Hij kan buiten het kader denken, nieuwe manieren ontdekken en met minimale middelen tot een resultaat komen, bijvoorbeeld door alleen met een stuk touw en zeil een tent te bouwen. Een scout kan plannen en organiseren en hij zet zijn energie op een positieve manier in. Hij motiveert anderen, is enthousiast en weet hoe hij in lastige situaties positief moet blijven.



## 2.3 Progressiematrix

Om leiding te helpen bij de vertaling van de spelvisie SCOUTS en het gebruiken van de activiteitengebieden is een progressiematrix ontwikkeld. Deze matrix is een tabel waarin per activiteitengebied voorbeelden worden gegeven van activiteiten die met de jeugdleden ondernomen kunnen worden. Per speltak is vervolgens omschreven wat je van de jeugdleden mag verwachten qua kennis en kunde.

Voorbeeld:

| Activiteitengebied: Uitdagende Scoutingtechnieken |   |  |  |   |   |   |
|---|---|--|--|---|---|---|
|   | Toelichting   | Bevers   | Welpen   | Scouts  | Explorers   | Roverscouts   |
| Activiteit: snijden/hakken/zagen                  | Omgaan met een mes/zaag/bijl. Bevers en welpen maken kennis met deze hulpmiddelen en worden zich bewust van de gevaren. Oudere jeugdleden zijn motorisch verder ontwikkeld en oefenen verschillende technieken. Ze leren dat om materiaal goed te kunnen blijven gebruiken, je het ook moet onderhouden. Daarnaast kunnen ze een zaag/bijl op grotere objecten toepassen. | De fijne motoriek van bevers is nog niet goed ontwikkeld. Zij leren wat een bijl en een zaag zijn en dat het gebruik hiervan gevaarlijk kan zijn. Onder begeleiding kunnen bevers een eenvoudig mes gebruiken. | De fijne motoriek van welpen is al aardig ontwikkeld. Zij leren zelfstandig een keukenmes te gebruiken. Ze maken onder begeleiding kennis met de techniek van zagen (figuurzagen, spanzaag) en passen deze toe (bijvoorbeeld met de Natuurwerkdag). De oudste welpen oefenen met het vasthouden van een bijl: hoe kun je er veilig mee lopen en aan iemand anders geven (=niet echt gebruiken!) en leren waar een bijl voor dient. Daarnaast maken ze kennis met basisregels wat betreft het gebruik van een zakmes (zittend snijden, van je af snijden, etc). | Scouts hebben ervaring in het gebruiken van een eenvoudig mes. Ze oefenen de verschillende grepen van een zakmes. Zelfstandig maken scouts gebruik van verschillende soorten zagen, zoals beugelzaag, klapzaag, spanzaag. Ze kunnen een zaagblad vervangen en brandhout zagen. Daarnaast leren scouts om een handbijl en driekwart bijl te gebruiken (afhankelijk van hoe groot de scout is). Tot slot weten scouts dat je zorgvuldig met materiaal om moet gaan, zodat je het kunt blijven gebruiken. Ze ruimen materiaal op en kunnen dit controleren en onderhouden. | Door hun ervaring met het gebruik van verschillende messen leren explorers om hier wat fijnere dingen mee te snijden (hout bewerken). Explorers krijgen inzicht in wanneer een bijl geslepen moet worden en hoe de tanden van een zaag gezet moeten worden. Ook het onderhoud van een bijl kunnen explorers doen, zoals de steel vervangen en de bijl slijpen. Explorers oefenen in het gebruik van andere bijlen: een hele aks en een kloofbijl. | Roverscouts hebben het gebruik van materialen als mes, zaag en bijl in de vingers en ontwikkelen hun techniek om grotere objecten om te zagen of om te hakken (bijvoorbeeld een boom). Ze leren gebruik te maken van een motorzaag. Roverscouts kunnen hier een diploma voor halen. |

Leidinggevenden kunnen de progressiematrix gebruiken voor de invulling van de wekelijkse Scoutingprogramma's, om zo het programma af te stemmen op de activiteitengebieden en leeftijdsgroepen (doorlopende leerlijn). De progressiematrix is een richtlijn en het vormt geen probleem om hier, naar gelang de situatie in je groep, (iets) van af te wijken.

De matrices voor de verschillende speltakken zijn te vinden door in te loggen op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl).

## 2.4 Thema(verhaal) en ceremoniën

### 2.4.1 Bevers

De bevers spelen in het dorp Hotsjietonia. Dit dorp biedt veel mogelijkheden voor nieuwe en uitdagende Scoutingactiviteiten. De hoofdfiguur in het dorp is Stuiter. Een kind van ongeveer zes jaar oud, met wie bevers zich kunnen identificeren. Daarnaast zijn er nog tien figuren waarmee Stuiter allerlei avonturen beleeft. Deze tien figuren zijn in principe in koppels te zien.

- **Stuiter** is een zesjarig kind en de hoofdfiguur in de verhalen over het dorp Hotsjietonia. De bevers kunnen zich identificeren met Stuiter, ze beleven de avonturen door de ogen van Stuiter. In de beschrijvingen wordt Stuiter dan ook niet specifiek beschreven en heeft ook geen eigen huis in het dorp, zodat iedere bever zichzelf in Stuiter kan herkennen. Stuiter is dol op spelletjes en houdt ervan om lekker actief bezig te zijn. Stuiter is altijd vrolijk (soms een beetje té enthousiast) en voor iedereen een echte vriend.
- **Keet Kleur** is een tiener. Keet is een echte kunstenares: ze is vrolijk en er zit allemaal verf op haar kleding. Voor het dorp maakt ze de mooiste dingen en versieringen. Keet kan in haar creativiteit en enthousiasme ook wel een beetje ondeugend of brutaal zijn.
- **Fleur Kleur** is de moeder van Keet en is al net zo creatief als haar dochter. Ze vertelt allerlei verhalen, waarvan je nooit weet of ze nu wel of niet echt gebeurd zijn. Haar fantasie gebruikt ze ook voor haar eigen toneelstukken en ze maakt haar eigen kleding in haar naaiatelier.
- **Sterre Stroom** is een stoere vrouw die houdt van kamperen en reizen. Ze is altijd in voor een speurtocht of gave activiteit. Ook op het water weet ze de weg te vinden. Ze heeft stapels fotoboeken van de verre reizen die ze gemaakt heeft en ze vertelt hier graag over. Sterre woont samen met haar broer Steven op een boot.
- **Steven Stroom** is de broer van Sterre. Steven is een jonge en actieve vent die allerlei leuke speurtochten uit kan zetten en kaart en kompas niet moeilijk vindt. Wel heeft hij last van angsten als hoogtevrees en is hij een beetje bang in het donker, maar samen met iemand anders durft hij bijna alles. Steven slaapt in een kooi met gordijntjes ervoor, zodat zijn zus geen last heeft van zijn bednachtlampje.
- **Bas Bos** is een sterke boswachter die altijd bezig is. Hij is vaak wel in het bos te vinden en weet alles over de natuur. Bas kan alle vragen over planten en dieren beantwoorden. Hij neemt graag de leiding en is ook gemakkelijk uit de tent te lokken.
- **Rebbel** woont ook in het boswachtershuisje en is de vrouw van Bas Bos. Rebbel is een boerendochter die veel kletst en alles over iedereen weet. Een geheim bewaren, vindt ze moeilijk. Ze is gek op dieren en verzorgt veel van de gewonde bosdieren die Bas mee naar huis neemt.
- **Stanley Stekker** is de technische man van het dorp Hotsjietonia. Hij is gek op cijfers, schema's en berekeningen. Overal probeert hij constructies voor te maken en originele oplossingen voor te verzinnen. Soms is hij een beetje verlegen of let hij te veel op details. Aan het huis van Stanley zie je meteen dat er een uitvinder woont. Gelukkig zijn alle gevaarlijke dingen goed opgeborgen. Stanley is stiekem verliefd op Noa.
- **Noa** heeft donker lang golvend haar en ziet er een beetje oosters uit, ze maakt

- graag nieuwe vrienden. Je kunt bij haar ook lekker uitrazen of uithuilen. Noa is af en toe wel een beetje dromerig. In en om haar huis liggen overal kussens waar je lekker uit kunt rusten en niets hoeft te doen.
- **Rozemarijn** is een leuke, gezellige en praktische vrouw. Ze is dol op bloemen, planten en koken en vindt het leuk als je op bezoek komt in haar huis. Ze helpt kinderen met het uitvoeren van hun plannen en is goed in improviseren. Ze kan soms wel een beetje overbezorgd zijn.
  - **Professor Plof** heeft de kas in de tuin van de boerderij is ingepikt, en is de man van Rozemarijn. Hij is de verstrooide professor met warrig haar en een witte jas. Professor Plof kan je helpen als je een oplossing zoekt voor een probleem. Hij ziet alleen niet altijd de gevaren in van zijn experimenten.

In het dorp Hotsjietonia vind je verschillende plekken. Deze plekken staan voor de acht activiteitengebieden. Bas Bos woont bijvoorbeeld in een huisje dichtbij het bos en het activiteitengebied dat hieraan gekoppeld is, is dan ook Buitenleven. Elk figuur heeft dan ook een voorkeur voor een bepaald activiteitengebied, maar gaat ook naar alle andere activiteitengebieden. Dit gebeurt altijd wel met een invulling vanuit de karaktertrekken. Hieronder zie je welke figuur welke favoriete activiteitengebieden heeft. Maar een spelfiguur kan natuurlijk in meerdere activiteitengebieden acteren.

- Stuiter → Sport & Spel
- Fleur Kleur → Expressie
- Keet Kleur → Expressie
- Rebbel → Samenleving en Buitenleven
- Bas Bos → Buitenleven
- Rozemarijn → Veilig & Gezond
- Professor Plof → Veilig & Gezond
- Sterre Stroom → Internationaal en Uitdagende Scoutingtechnieken
- Steven Stroom → Uitdagende Scoutingtechnieken
- Stanley Stekker → Uitdagende Scoutingtechnieken
- Noa → Identiteit en Internationaal

Bij de bevers wordt in het programma met de basis van het Scoutingspel gewerkt – de spelvisie SCOUTS en de acht activiteitengebieden. Zo leren de bevers het Scoutingspel spelenderwijs kennen. Er wordt een realistische wereld geschetst met goed en kwaad, waarbij voor de leiding ruimte is om met behulp van handvatten naar eigen inzicht het programma in te vullen. Zo kunnen gebeurtenissen gemakkelijker aan gebeurtenissen in de groepen worden gekoppeld.

Bevers doen niet mee met de doorlopende leerlijn in de zin van insignes of iets dergelijks. Wel zijn er badges, voor ieder figuur een badge. Leiding kan ervoor kiezen een aantal activiteiten in een bepaald thema te doen (passend bij het figuur), voor meerdere opkomsten en dit afsluiten met het uitreiken van een badge. Hiervoor hoeven kinderen dus niet iets te kunnen in de zin van eisen, meedoen is genoeg. Meer uitleg over de badges, de bevers en het gehele themaverhaal vind je in de *Bevergids* en in het *Beverkompas*.

## 2.4.1.1 Ceremoniën

### 2.4.1.1.1 Beverwet en bevermotto

Het begrijpen en je houden aan regels en afspraken is voor de leeftijdsgroep 5 tot 7 jaar nog erg moeilijk. Dat is ook de reden dat er tot nu toe er geen wet & belofte waren voor bevers. Vanwege de aansluiting op de andere speltakken en om bevers wel alvast een idee te geven van wat er van ze verwacht wordt, is er een beverwet gemaakt. Als voorloper op de welpenwet is de beverwet een zeer eenvoudige tekst, die makkelijk te onthouden is:

*Ik ben een bever.*

*Wat bevers doen, doen we samen.*

De bevers maken ook gebruik van een belofte die ze uitspreken bij de installatie. Deze belofte luidt als volgt:

*Ik beloof (met de hulp van god) mijn best te doen een goede bever te zijn.*

*Samen te spelen en samen te delen.*

Voor deze leeftijdsgroep is het gebruik van een motto zeer toepasselijk. Een korte zin, die je als yell kunt gebruiken en die bevers helpt herinneren aan de beverwet. Het bevermotto is als volgt:  
Samen spelen, samen doen!

### 2.4.1.1.2 Openen en sluiten

Elke keer als je met de bevers bij elkaar komt, begint en eindigt de opkomst op een speciale bevermanier. De vlag van de bevers hangt al buiten en als iedereen er is, kan de opkomst beginnen. Alle bevers staan met hun leiding in de kring en zingen het openingslied. Als het lied is afgelopen, kun je met z'n allen het motto roepen als yell.

Het openings- en sluitingslied is vernieuwd, passend bij het nieuwe thema. Op de volgende pagina vind je de teksten. Je kunt de liederen ook in hun geheel downloaden via [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl).

### *Openingslied*

Wij zijn de bevers  
En zingen dit lied  
Het liefst lekker hard  
Anders hoor je het niet  
We gaan samen spelen  
Dat doen we zo graag  
Want wat we gaan doen  
Doen we samen vandaag  
Ik dans en ik spring  
Ik stuit en ik zing  
Wij zijn de bevers  
En zingen dit lied  
Het liefst lekker hard  
Anders hoor je het niet

We gaan samen spelen  
Dat vinden we fijn  
Wat is het toch leuk  
Om een bever te zijn!

### *Sluitingslied*

Wij zijn de bevers  
En zingen dit lied  
Het liefst lekker hard  
Anders hoor je het niet  
Maar nu zijn we klaar  
Tot de volgende keer  
Dan zien we elkaar  
En dan zingen we weer  
Ik dans en ik spring  
Ik stuit en ik zing  
Wij zijn de bevers  
En zingen dit lied  
Het liefst lekker hard  
Anders hoor je het niet

Maar nu zijn we klaar  
Tot de volgende keer  
Dan zien we elkaar  
En dan spelen we weer!

### *2.4.2 Welpen*

Alle jeugdleden tussen de leeftijd 7 en 11 jaar spelen in het Jungleboekthema. De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan. Hieronder is te zien welke activiteitengebieden bij welke plekken horen:

- Uitdagende Scoutingtechnieken → Nishaani plaats
- Expressie → Guha grotten
- Sport & Spel → Khaali Jagah vlakte
- Buitenleven → Talaab poel
- Identiteit → Raadsrots
- Samenleving → Haveli (het mensendorp)
- Internationaal → Emaarate ruïne
- Veilig & Gezond → Wolvenhol

De dieren hebben geen vaste plek in de jungle, met elk dier kun je overal naartoe. Wel heeft een dier bepaalde voorkeur voor bepaalde activiteiten binnen en bepaald activiteitengebied. De hoofdrollen zijn weggelegd voor de jongen Mowgli en het meisje Shanti, zodat zowel jongens als meisjes zich met iemand kunnen identificeren. Dit betekent natuurlijk niet dat je als groep per se gemengd moet gaan draaien, je kunt net zo goed ongemengd draaien.

Hieronder volgt een opsomming van de dieren en personen die in de jungle leven:

**Akela** De oudste wolf. Hij is een dappere leider en vertelt graag wat hij heeft meegemaakt.

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>Bagheera</b>         | Een sociale en vriendelijke panter. Hij is ook de beste jager van de jungle, omdat hij goed kan sluipen en spoorzoeken. Mowgli leert van Bagheera praktische dingen om in de jungle te overleven. Door zijn tijd bij de mensen, weet hij ook veel van hen af.        |
| <b>Baloe</b>            | De leermeester van de wolven, hij geeft de jonge wolven en ook Mowgli les in de wetten van de jungle. Baloe houdt van lekker eten. Hij is een vrolijke en goedaardige beer die altijd bereid is anderen te helpen, maar als leermeester kan hij ook wel streng zijn. |
| <b>Broer Wolf</b>       | Een goede en betrouwbare vriend.   |
| <b>Chil</b>             | De wouw (vogel) bekijkt alles hoog vanuit de lucht en geeft boodschappen aan iedereen door.  |
| <b>Hathi</b>            | Een olifant en één van de oudste dieren van de jungle. Door zijn grote levenservaring wordt hij door de andere dieren als leider erkend. Hathi houdt van groot. Hoe groter hoe beter! Hij gaat voor niets of niemand uit de weg.                                     |
| <b>Ikki</b>             | Het stekelvarken, is lekker chaotisch en heel gezellig. Kletst met iedereen, en doordat ze wat chaotisch is, vertelt ze verhalen soms niet helemaal goed door. Er blijft van alles steken aan haar stekels.  |
| <b>Jacala</b>           | Zwemt net als alle krokodillen het liefst wat rond, maar helpt je in geval van nood.   |
| <b>Kaa</b>              | Weet heel goed wat hij wil. De slang is snel, slim en lenig.   |
| <b>Malchi</b>           | Een echt waterdier! Is wel altijd op haar hoede en neemt het leven zoals het komt.   |
| <b>Mang</b>             | De vleermuis, is meestal ergens op de achtergrond, maar hij hoort toch alles!  |
| <b>Marala</b>           | De flamingo, vindt het leuk om samen te zijn. Ze houdt van eerlijkheid.  |
| <b>Mor</b>              | De pauw is heel blij met zijn mooie veren. Hij laat ze graag aan iedereen zien.  |
| <b>Mowgli</b>           | Mowgli kent geen angst en is altijd in voor avontuur. Hij kwam als baby bij de dieren in de jungle terecht en groeide op tussen de wolven.   |
| <b>Oe</b>               | De schildpad, voordat zij iets zegt, wikt en weegt zij haar woorden.   |
| <b>Raksha</b>           | Een lieve moederwolf die altijd voor haar welpen klaarstaat.   |
| <b>Rikki Tikki Tavi</b> | De mangoest, doet alles heel snel en is dol op spanning en sensatie! Verder is hij ook leergierig, lenig, slim, handig en wil hij graag anderen helpen.  |
| <b>Shanti</b>           | Een meisje dat geboren en getogen is in Haveli, het mensendorp. Ze is nieuwsgierig en handelt op gevoel.   |
| <b>Shere Khan</b>       | Praat niet, maar kiest direct de aanval.   |
| <b>Tabaqui</b>          | De jakhals is het slijmerige hulpje van Shere Khan.  |
| <b>Vader Wolf</b>       | Een goede opvoeder, streng maar rechtvaardig.  |

Welpen kunnen per activiteitengebied diverse insignes behalen. Hierbij zijn er drie niveaus gecreëerd, zodat ieder kind op zijn eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft. Deze niveauverschillen zie je niet terug in het stoffen insigne. Daarnaast zijn er voor de oudste welpen aparte insignes als extra uitdaging en ter voorbereiding op het overvliegen naar de scouts.

Meer uitleg en het hele themaverhaal vind je in de *Junglegids*, het verhalenboek *Jungle-avonturen van Shanti & Mowgli* en het *Welpenkompas* en de beschrijving van de insignes vind je op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl).

### 2.4.2.1 Ceremoniën

#### 2.4.2.1.1 Openen en sluiten

Elke keer als je met de welpen bij elkaar komt, begint en eindigt de opkomst op een speciale welpenmanier. De leiding staat bij de raadrots, de plek waar Akela verhalen vertelt aan de welpen en waar iedereen bij elkaar komt als er iets belangrijks te bespreken is.

De manier van openen en sluiten is vernieuwd, op de volgende pagina vind je de tekst ervan. Op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl) staat een filmpje, zodat je goed kunt zien hoe het gaat.

Het openen gaat zo: alle welpen staan per nest in een rijtje achter elkaar. De gids voorop en de helper achteraan.

De leiding roept: 'Yalahi'.

Alle welpen antwoorden: 'Yalahi' en komen in een kring staan.

Iedereen zegt de openingstekst en beweegt erbij.

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| We zijn weer in de jungle,    | (ga stevig staan, handen in je zij)  |
| we gaan op avontuur,          | (loop naar voren)  |
| doen supergave dingen,        | (ga stevig staan, handen in je zij)  |
| iets anders ieder uur,        | (loop naar achter)   |
| slingeren aan lianen,         | (pak de liaan vast, eerst met je rechterhand, dan je linkerhand erbij)         |
| trotseren de rivier,          | (maak een roeibeweging alsof je een peddel vasthoudt, eerst links, dan rechts) |
| speuren door de jungle,       | (doe je hand boven je ogen, kijken van links naar rechts)                      |
| zijn vriend van mens en dier! | (pak elkaars handen vast met gekruiste armen)                                  |
| Yalahi!                       | (laat elkaars handen los en gooi je armen in de lucht terwijl je springt)      |

Bij het sluiten, komen de welpen weer bij elkaar bij de raadsrots.

Iedereen staat in een kring met gekruiste armen en elkaars handen vast en zegt:

'We verlaten nu de jungle, maar komen zeker terug!

Yalahi!' (laat elkaars handen los en gooi je armen in de lucht terwijl je springt)

#### 2.4.2.1.2 Belofte

Ik beloof (met de hulp van God) mijn best te doen een goede welp te zijn.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de welpenwet.

Jullie kunnen op mij rekenen.

#### 2.4.2.1.3 Welpenwet

Een welp speelt samen met anderen in de jungle.

Een welp is eerlijk, vriendelijk en zet door.

Een welp zorgt goed voor de natuur.

### 2.4.3 Scouts

De jungle is voor scouts te klein geworden. Zij spelen hun spel waar ze maar willen, op het land, op het water of in de lucht. Bij de scouts worden de vaardigheden steeds verder uitgediept.

In de eerste fase krijgen ze de basis om veilig deel te kunnen nemen aan de activiteiten. Dan volgt een fase om de kennis te verdiepen, waardoor scouts zelfstandig mee doen aan het programma.

En uiteindelijk komt de specialisatiefase waarin ze in de rollen van ploegleider (PL) of assistent-ploegleider (APL) oefenen met leiderschap en organiseren. In deze periode zoekt de scout ook een of meerdere onderwerpen uit om zich in te specialiseren.

In de eerste twee fases worden insignes verdiend door challenges uit te voeren. Voor elk insigne zijn vijf challenges beschreven, waar een scout er minstens drie van moet uitvoeren. Zo zit er voor iedereen wat leuk, spannends of uitdagends bij. Het werken aan de basis- en verdiepingsinsignes gebeurt vooral tijdens de opkomsten in het reguliere programma. In de laatste fase zijn ook specialisatie-insignes te verdienen. Bij de specialisatie-insignes kiest een scout zelf een insigne dat hij zo interessant vindt dat hij er grotendeels zelfstandig mee aan de slag gaat. Dit kan tijdens opkomsten, maar zal vooral in de eigen tijd van de scout gebeuren.

Als de scout kennis heeft gemaakt met leiderschap, verantwoordelijkheid binnen de ploeg, programmeren en uitvoeren van een programma, is hij klaar om naar de explorers over te vliegen.

#### 2.4.4 Explorers

Een explorer bedenkt zelf wat hij gaat doen, ook het organiseren van activiteiten hoort daarbij. Een net overgevlogen scout lukt dat nog niet, daarom is de tijd bij de explorers opgedeeld in drie delen. Het eerste jaar is bedoeld om de afdeling te ontdekken. Bij de afdelingsraad leren explorers meebeslissen over het programma. In het tweede jaar is een explorer verantwoordelijk voor de wekelijkse opkomsten en helpt hij bij grote projecten. Tot slot weet een explorer in het derde jaar hoe hij weekenden, groeps- en regioactiviteiten en uiteraard een expeditie regelt. Plannen, organiseren en de financiën controleren: een explorer kan het allemaal.

Om zichzelf uit te dagen, kiest elke explorer een uitdaging om een langere tijd mee bezig te zijn. Daar kan hij een insigne mee halen. Daarnaast kunnen explorers ook jaarbadges krijgen door bijvoorbeeld mee te gaan met het zomerkamp. Met al deze ervaringen is een explorer nu klaar om roverscout te worden.

#### 2.4.5 Roverscouts

De laatste speltak van Scouting staat in het teken van twee dingen: wat wil je nog uit Scouting halen als jeugdlid en wat ga je doen in de toekomst? Ook dit programma is in fases verdeeld. Tijdens de eerste fase kiest een roverscout drie uitdagingen om mee aan de slag te gaan:

- iets 'typisch' Scouting.
- iets nuttigs om zo een bijdrage aan de maatschappij te leveren.
- iets persoonlijks.

Voor roverscouts wordt momenteel een nieuw programma ontwikkeld.

Dit programma bestaat uit drie fases:

1. **Proloog:** deze fase duurt maximaal een half jaar en de roverscout maakt in deze fase kennis met het programma. Samen met een 'buddy' kiest de roverscout drie uitdagingen waarmee hij of zij de komende jaren aan de slag gaat. De drie uitdagingen zijn verdeeld over de acht activiteitengebieden en betreffen de volgende aspecten:
  - iets 'typisch Scouting' met een keuze uit de activiteitengebieden Uitdagende Scoutingtechnieken, Sport & Spel of Buitenleven.
  - iets nuttigs waarmee roverscouts hun bijdrage aan de maatschappij leveren.
  - Hierbij hebben zij de keuze uit (een combinatie van) de activiteitengebieden Veilig & Gezond, Samenleving en Internationaal.



- iets persoonlijks dat goed bij de roverscout past. De roverscout heeft hierbij de keuze uit de activiteitengebieden Expressie en Identiteit.
2. **Traject:** dit is de langste fase en duurt ongeveer twee tot tweeënhalf jaar. Tijdens deze fase doen roverscouts activiteiten met de andere roverscouts en werken ze aan hun eigen uitdagingen.
- Wat activiteiten betreft, wordt van de roverscouts het volgende verwacht:
- Ten minste eenmaal een internationale ervaring in Scoutingverband opdoen.
  - Ten minste één lokale activiteit (mede) organiseren.
  - Ten minste één bovenlokale activiteit (mede) organiseren.
- Overlapping van een uitdaging met één of meerdere bovenstaande uitgangspunten is mogelijk. Vrijwel alle activiteiten hebben namelijk een projectmatig karakter. Voor het programma worden ondersteunende middelen en media ontwikkeld.
3. **Epiloog:** tijdens deze laatste fase bereidt de roverscout zich voor op de eindceremonie. De eindceremonie is gebaseerd op het Europese concept van de Partenza (het vertrek). Met de eindceremonie komt een duidelijk einde aan het jeugdlidmaatschap, het symboliseert de overgang van jongere naar volwassene. Er wordt een bewuste keuze verwacht van de roverscout, namelijk om wel of niet de waarden van Scouting te delen en deze in de toekomst in te zetten.
- Om aan de eindceremonie deel te nemen dient een roverscout te voldoen aan een aantal criteria. Deze criteria zijn nog niet vastgesteld, te denken valt aan bijvoorbeeld:
- De Scoutingmethode in eigen woorden kunnen uitleggen.
  - Instemmen met de normen en waarden zoals Scouting deze voorstaat en kunnen uitleggen wat deze normen en waarden voor de roverscout betekenen.
  - De roverscout heeft een vernieuwend project gedaan.
  - De roverscout heeft een nieuwe actieve rol of functie binnen Scouting gevonden.
  - De roverscout accepteert de verandering van de rol van jeugdlid naar verantwoordelijk en initiatiefnemend volwassen kaderlid, dat actief de jeugdeden direct of indirect gaat ondersteunen.

#### 2.4.6 Scoutingwet

##### 2.4.6.1 De beverwet

Het begrijpen en je houden aan regels en afspraken is voor de leeftijdsgroep 5 tot 7 jaar nog erg moeilijk. Dat is ook de reden dat er tot nu toe eerder geen wet & belofte waren voor bevers. Vanwege de aansluiting op de andere speltakken en om bevers wel alvast een idee te geven van wat er van ze verwacht wordt, is er een beverwet gemaakt. Als voorloper op de welpenwet is de beverwet een zeer eenvoudige tekst, die makkelijk te onthouden is:

*Ik ben een bever.*

*Wat bevers doen, doen we samen.*

##### 2.4.6.2 De welpenwet

*Een welp speelt samen met anderen in de jungle.*

*Een welp is eerlijk, vriendelijk en zet door.*

*Een welp zorgt goed voor de natuur.*

### 2.4.6.3 De Scoutingwet

De Scoutingwet is voor iedereen vanaf 11 jaar gelijk:

*Een scout trekt er samen met anderen op uit om de wereld te ontdekken en deze meer leefbaar te maken.*

*Een scout is eerlijk, vriendelijk en zet door.*

*Een scout is trouw, waardebewust en zorgt goed voor de natuur.*

*Een scout is behulpzaam en respecteert zichzelf en anderen.*

De term waardebewust vergt enige uitleg. In eerdere versies werd gesproken over sober en spaarzaam. Deze termen dekten echter de lading niet meer en daarom is het uiteindelijk de term waardebewust geworden. Waardebewust wijst erop dat we aan leden willen meegeven dat er veel waarde in dingen en situaties zit, waarvan we graag willen dat die wordt opgemerkt of bewust wordt beleefd, zodat zorgvuldig omgaan met dingen, omgeving of situaties ontstaat. Met waardebewust wordt dan ook bedoeld dat scouts zich bewust zijn van de waarde die dingen hebben, zodat ze bewuste en duurzame afwegingen kunnen maken.

### 2.4.7 Belofte

Scouting Nederland kent een belofte voor alle leden. De belofte is gebaseerd op de oorspronkelijke Engelse teksten zoals deze door de wereldbonden zijn vastgelegd. Het onderschrijven van de doelstelling door de (jeugd)leden ten overstaan van de groep waarvan zij deel uitmaken, gebeurt door het uitspreken van de tekst van de belofte.

#### De bevers hebben geen belofte, maar een motto:

Ik beloof\* mijn best te doen een goede bever te zijn.

Samen te spelen en samen te delen.

#### Voor de welpen:

Ik beloof\* mijn best te doen een goede welp te zijn.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de welpenwet.

Jullie kunnen op mij rekenen!

#### Voor scouts:

Ik beloof\* mijn best te doen een goede scout te zijn.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.

Ik wil samen met anderen het goede zoeken en bevorderen.

Jullie kunnen op mij rekenen.

#### Voor explorers:

Ik beloof\* mijn best te doen een goede explorer te zijn.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.

Ik wil samen met anderen het goede zoeken en bevorderen.

Ik wil de kansen die ik krijg benutten, door zo goed mogelijk om te gaan met de middelen die mij ter beschikking staan.

Jullie kunnen op mij rekenen.

#### Voor roverscouts:

Ik beloof<sup>f</sup> mijn best te doen een goede roverscout te zijn.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.

Ik wil samen met anderen het goede zoeken en bevorderen.

Ik wil de kansen die ik krijg benutten, door zo goed mogelijk om te gaan met de middelen die mij ter beschikking staan.

Ik wil ontdekken op welke manier ik een bijdrage kan leveren aan de samenleving, zowel binnen als buiten Scouting.

Jullie kunnen op mij rekenen.

#### Voor kaderleden:

Ik beloof<sup>f</sup> mijn best te doen goede leiding te zijn.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.

Ik wil jullie helpen goede scouts te zijn en jullie stimuleren in je ontwikkeling. Ik wil dit samen met de andere leiding doen.

Jullie kunnen op mij rekenen.

Deze belofte voor kaderleden kent twee facultatieve mogelijkheden:

1. Kaderleden die dit willen, kunnen de naam van de speltak toevoegen aan het woord 'leiding'. De groep neemt hierin een besluit.
2. Kaderleden die dit willen, mogen een eigen tekst toevoegen aan de bestaande beloftetekst. De huidige tekst is richtinggevend voor kader.

#### Voor (plusscout)leden:

Ik beloof<sup>\*</sup> mijn best te doen in mijn rol een goede bijdrage te leveren aan Scouting.

Iedereen te helpen waar ik kan en me te houden aan de Scoutingwet.

Ik doe mijn best een bijdrage te leveren aan de samenleving, zowel binnen als buiten Scouting.

Jullie kunnen op mij rekenen.

Waar een stersymbool (\*) staat weergegeven, is facultatief de toevoeging 'met de hulp van God' mogelijk, waarmee God staat voor de verschillende benamingen die hier vanuit verschillende geloofsrichtingen voor worden gebruikt.

## 3 Werkvormen

### 3.1 Schema 1: het raamwerk van de training

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Randvoorwaarden          |  |
| Tijd:                    | 180 minuten  |
| Omgeving accommodatie:   | Nodig:<br>Ruimte die donker kan worden gemaakt<br>Grote open ruimte<br>Genoeg ruimte om groepjes af te zonderen  |
| Doelgroep:               | Leidinggevenden  |
| Aantal deelnemers:       | Maximaal 24  |
| Aantal trainers:         | Minimaal 2   |
| Beginniveau deelnemers:  | Minimaal basisniveau   |
| Eindtermen deelnemers:   | Zie kwalificatiekaart  |
| Overzicht van de inhoud: | Werkvorm 1: Presentatie<br>Werkvorm 2: Memoriespel<br>Werkvorm 3: Opdrachtenspel<br>Werkvorm 4: Ceremoniën (toneel)  |
| Documentatie:            | Zie achtergrondinformatie<br>Zie website: <a href="http://www.scouting.nl">www.scouting.nl</a> – Vrijwilligers<br>Kompassen speltakken<br>Progressiematrix |
| Materiaal:               | Beamer, scherm, laptop, memoriespel met uitleg, uitleg opdrachtenspel, bingospel, progressiematrix, uitleg ceremoniën, papier, pen, stiften, etc.          |

### 3.2 Schema 2: het draaiboek

| Tijd | Wat doe je en hoe                       | Waarom  | Attent zijn op  | Materiaal  |
|------|---|---|---|--|
| 0.00 | Welkom en globale uitleg programma.     | Mensen welkom heten, kader bieden.  | Huisregels, aansluiten bij verwachtingen.                             | Programmaflap/sheet.                             |
| 0.10 | Werkvorm 1: Presentatie.                | Uitleg van de spelvisie SCOUTS en de activiteitengebieden.                                  | Is iedereen erbij, zijn er vragende gezichten, komt het verhaal over. | Presentatiebestand, beamer, scherm, laptop.      |
| 0.30 | Werkvorm 2: Presentatie en memoriespel. | Themaverhalen voor de bevers en welpen, en het werken met scouts, explorers en roverscouts. | Doet iedereen actief mee, wordt er informatie uitgewisseld.           | Memorie spelen, eventueel posters, themaverhaal. |
| 1.30 | Korte pauze.                            |   |   |  |
| 1.45 | Werkvorm 3: Ceremoniën.                 | Kennismaken met de ceremoniën van speltak.  | Deelnemers bij eigen speltak, wordt hele ceremonie meegenomen.        | Omschrijving ceremonie, opdracht.                |
| 2.00 | Werkvorm 4: Opdrachtenspel.             | Mensen laten werken met de doorlopende leerlijn (de progressiematrix).                      | Actieve houding, wordt de hele matrix bekeken, kritisch naar elkaar.  | Opdracht, bingo, progressiematrix, pen, papier.  |
| 2.45 | Afronding onderwerp.                    | Even kort terughalen wat er gedaan is. Evaluatie van aanpak.                                | Beeld dat mensen mee terugnemen naar de thuissituatie.                |  |
| 3.00 | Einde.                                  |   |   |  |

### 3.3 Beschrijving van de onderdelen

#### 3.3.1 Werkvorm 1: Presentatie

Gebruik PowerPoint voor het tonen van de presentatie. Vertel in hoofdlijnen wat de veranderingen en bedoelingen zijn van de spelvisie SCOUTS en het nieuwe spelaanbod.

#### 3.3.2 Werkvorm 2: Memoriespel

Met dit memoriespel worden de themaverhalen voor de bevers en welpen bekend bij de deelnemers.

Het doel van deze methodiek is kennis nemen van de (nieuwe) spelfiguren en van de (nieuwe) plekken waarin binnen het thema gespeeld wordt.

Het memoriespel wordt gespeeld in subgroepen van 6-15 personen.

Leg alle "kaarten" omgekeerd op tafel of op de grond. De oudste deelnemer in de subgroep mag beginnen.

Kies uit de kaarten twee kaartjes, lees je de tekst op de kaart hardop voor of laat het plaatje zien. Als de kaarten bij elkaar passen mag je ze bij je houden, lees in dat geval de combinatie voor en laat eventueel het plaatje zien. Als ze niet bij elkaar horen, leg je ze weer omgekeerd terug waar ze vandaan komen.

Het spel is afgelopen als alle setjes kaarten door iemand zijn gepakt. Neem desgewenst de tijd om het spel na te bespreken, de kaarten door te nemen of voor te lezen. Je kunt als trainer kiezen met de subgroep mee te doen, of alleen mee te kijken en eventueel bij te sturen.

Bij deze werkvorm wordt eerst een presentatie gegeven over de speltakken, de themaverhalen en de werkwijzes per speltak.

### 3.3.3 *Werkvorm 3: Ceremoniën*

Verdeel de deelnemers in vijf gelijke groepen. Iedere groep krijgt een speltak toebedeeld en krijgt de volgende opdracht:

- Bekijk de informatie die voor jouw speltak voorhanden is over de ceremoniën (opening, sluiting, wet en belofte).
- Verwerk deze informatie in een toneelstukje van maximaal 10 minuten.
- Voor je toneelstukje op, zodat de andere deelnemers kennis kunnen maken met de ceremoniën van jouw speltak.

### 3.3.4 *Werkvorm 4: Opdrachtenspel*

Het doel van deze methodiek is om mensen te laten werken met de doorlopende leerlijn (de progressiematrix). Hoe kun je een spel of activiteit maken/verbinden aan een activiteitengebied.


Draai aan het rad of trek een kaartje uit de stapel. Hiermee komt er een kaartje naar voren waar een activiteit genoemd staat, zo'n activiteit is onderdeel van het geheel van acht activiteitengebieden.

De deelnemers worden onderverdeeld in subgroepjes van drie of vier personen. Zij krijgen de volgende opdracht:

Maak met de activiteit uit het activiteitengebied dat je gekregen hebt een spel/activiteit:

- Dit maak je voor je eigen speltak of (indien er in de subgroep meerdere speltakken vertegenwoordigd zijn) een speltak of speltakken naar keuze die jij het beste vindt aansluiten.
- Ga de uitdaging aan om geen bestaand spel/bestaande activiteit te kiezen maar kom met iets origineels.
- Om dit spel/deze activiteit te maken kies je uit een van de zes gebieden van de spelvisie SCOUTS, hiermee ga je bij deze opdracht aan de slag.
- Dit spel/deze activiteit moet je kunnen gebruiken tijdens een opkomst en dient minimaal een uur te duren.
- Verwerk in dit spel bij de speltakken bevers of welpen de themafiguren.
- Je kunt bij het maken van deze opdracht gebruikmaken van de gidsen en van de progressiematrix.

Het is de bedoeling dat je uitwerking na de gestelde tijd om het te verwerken voor de gehele groep kort wordt gepresenteerd, maak daarom een uitwerking op een flap-overvel.



Geef de subgroepen de benodigde tijd om de uitwerking van de opdracht te maken. Als trainer is het handig af en toe rond te lopen en eventueel te ondersteunen, laat de subgroepen echter zo zelfstandig mogelijk werken.

In de plenaire nabespreking kan na uitleg de ruimte gegeven worden voor het stellen van vragen ter verduidelijking. Geef als trainer de aandacht aan de volgende zaken:

- Is met het maken van deze activiteit de bedoeling en indeling van de progressiematrix duidelijk geworden?
- Welk activiteitengebied is je eigenlijk niet bekend, maar vormt wel een uitdaging om eens op te pakken?
- Kun je kinderen betrekken in het kiezen van een activiteitengebied?
- Ga eens bij de deelnemers langs om te vragen of ze in hun eigen groep (kijk naar het programma van het afgelopen half jaar) elk activiteitengebied wel eens gebruikt hebben?

## 4 Toets

### 4.1 Toetscriteria

Na het doorlopen van deze module:

- heb je kennis van de spelvisie binnen Scouting Nederland;
- kun je een vertaling maken van spelvisie naar activiteiten binnen activiteitengebieden;
- weet je hoe Scouting Nederland wil werken met een doorlopende ontwikkeling en ken je de progressiematrix;
- heb je een beeld van het nieuwe spelaanbod voor de verschillende speltakken inclusief de bijbehorende ceremoniën.

### 4.2 Uitleg toetsvorm

*Toets Module Spelvisie en spelaanbod*

Vraag 1: Noem minimaal 6 van de 8 activiteitengebieden?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Vraag 2: Wat is het doel van de progressiematrix?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Vraag 3: Waarvoor staat de afkorting SCOUTS?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Vraag 4: Waar kan ik de wet en belofte vinden voor mijn speltak?

.....  
.....  
.....





.....  
 .....  
 .....  
 ...

Vraag 5: Welke leeftijd hebben de kids van jouw speltak volgens Scouting Nederland?

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

### 4.3 Antwoordmodel/beoordelingsformulier

#### *Nakijksleutel*

Vraag 1: Uitdagende Scoutingtechnieken, Expressie, Samenleving, Identiteit, Veilig & Gezond, Internationaal, Buitenleven, Sport & Spel.

Vraag 2: Het aansluiten bij het leeftijdseigene in het spelaanbod en veiligheid, en het waarborgen van de doorlopende leerlijn.

Vraag 3: S = Samen, C = Code, O = Outdoor, U =uitdaging, T = team, S = Spel.

Vraag 4: Deze is terug te vinden in de gidsen, de kompassen en op [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl).

Vraag 5: Bevers 5 tot 7 jaar, welpen 7 tot 11 jaar, scouts 11 tot 15 jaar, explorers 15 tot 18 jaar, roverscouts 18 tot 21. Zie de gidsen, kompassen en [www.scouting.nl](http://www.scouting.nl).

