**Regio Haarlem - Kwalificatiekaart - Toelichting**

Table of Contents

1. Spelvisie en Spelaanbod 3

1.1 Je kent de spelvisie SCOUTS en de 8 activiteitengebieden 3

1.2 Je kent het themaverhaal van je speltak. Je kent de betekenis, achtergrond, gebieden en personages. 4

1.3 Je hebt een openings-, sluitings- en installatieceremonie voor je speltak en kan deze uitvoeren. 4

1.4 Je weet waar de tekens horen op de Scoutfit. Je weet waar de Scoutfit voor staat en je wilt werken aan een uniforme uitstraling. 4

1.5 Je gebruikt de progressiebenadering. Je laat je programma aansluiten op de speltakken voor en na je eigen speltak. 4

1.6 Je kent de sites van Scouting Nederland, Scouting Haarlem en je eigen groep en je blijft op de hoogte van ontwikkelingen. 4

2. Scouting in de Samenleving 5

2.1 Je weet welke activiteiten er zijn voor jouw speltak: regionaal, landelijk en internationaal. Je stimuleert jeugdleden hieraan deel te nemen. 5

2.2 Je kent de geschiedenis van Scouting en je weet wat de invloed daarvan is op hedendaagse Scouting. 5

2.3 Je kent het doel en de visie van Scouting als wereldbeweging 5

2.4 Je kent de missie van Scouting Nederland en begrijpt welke normen en waarden daar bij horen. 5

3. Scouting Academy 5

3.1 Je kan reflecteren op je eigen functioneren en je eigen ontwikkeling. 5

3.2 Je weet hoe je je kwalificatie kunt halen met behulp van de kwalificatiekaart en de praktijkbegeleider. 5

3.3. Je kent het kwalificatieproces en het benoemingsproces van leiding. 6

4. (Leeftijds)eigene 6

4.1. Je kan omgaan met probleemgedrag van jeugdleden 6

4.2 Je kan de Scoutingmethode gebruiken (spelvisie en spelaanbod leeftijdsgroep), waarbij je rekening houdt met het leeftijdseigene en het ontwikkelingsniveau van de jeugdleden. 6

4.3. Scouts met beperkingen: de van toepassing zijnde kenmerken van de beperkingen en de gevolgen voor het spelaanbod kunnen toepassen. 6

4.6 Je kent de leeftijds- en gedragskenmerken van de eigen, vorige en opvolgende leeftijdsgroep. Je weet de consequenties hiervan voor (bege)leiding van kinderen. 6

4.7 Je weet welke spanningsdynamiek en fantasie hoort bij de leeftijdsgroep. 6

5. Activiteitenwensen en spelideeën 7

5.1. Je weet hoe je activiteitenwensen van jeugdleden van jouw speltak inventariseert. 7

5.2. Je weet hoe je moet brainstormen. 7

5.3. Je weet waar je goede programma-ideeën vandaan kunt halen, en je gaat op zoek naar nieuwe. 7

6. Programmeren 7

6.1. Je let bij het programmeren op de mogelijkheden die je hebt en zorgt voor een afwisselend programma. 7

6.2 Je hebt binnen je team een goede taakverdeling om te komen tot een goed programma. 7

6.3. Je kan begroten voor een activiteit en werken met een budget. 7

6.4. Je bouwt alternatieven in voor als het weer of andere omstandigheden de uitvoering van een programma in de weg zitten. 7

7. Motivatietechnieken en groepsproces 8

7.1. Je weet hoe je jeugdleden moet motiveren en je feedback op een motiverende manier brengt. 8

7.2. Je draagt op een positieve manier bij aan het spelplezier door persoonlijk enthousiasme, voorbeeldgedrag en het stimuleren van de jeugdleden. 8

7.3. Je stimuleert subgroepen bij je speltak tot het aangaan van gezamenlijke uitdagingen en het neerzetten van een gezamenlijk resultaat. 8

7.4. Je kan het gesprek aan gaan met een jeugdlid en/of ouders om te achterhalen waarom motivatie ontbreekt of om nog meer te motiveren. 8

7.5. Je betrekt jeugdleden in activiteiten en besluitvorming. 8

7.6. Je past het progressiesysteem voor de leeftijdsgroep toe in het spelaanbod en in de ondersteuning van de individuele ontwikkeling. Je kan de daarvoor benodigde registratie bijhouden. 8

7.7. Je stimuleert jeugdleden tot het aangaan van nieuwe ervaringen. 9

8. Veiligheid (& materiaal) 9

8.1 Je kent de veiligheidsrisico's in verschillende spelsituaties. Je voorkomt risicovolle situaties. 9

8.2 Je kent arbo- en veiligheidsregels die van toepassing zijn. Je weet welke verzekeringen Scouting biedt. 9

8.3 Je weet hoe je het materiaal voor je speltak moet gebruiken en hoe je dit moet onderhouden. 9

8.4 Je weet hoe je eerste hulp verleent (EHBO) en wat je moet doen in geval van nood. 9

8.5 Je weet enkele hygiënevoorschriften. 10

9. Presenteren en uitleggen van activiteiten 10

9.1 Je kan verschillende presentatietechnieken gebruiken voor programma-uitleg. 10

9.2 Je gebruikt verschillende media, zoals brief, e-mail, internet, film, om een programma-onderdeel uit te leggen of te communiceren. 10

10. Gewenst gedrag 10

10.1 Je houd je aan het protocol gewenst gedrag van Scouting Nederland. 10

10.2 Je maakt gewenst en ongewenst gedrag bespreekbaar binnen je speltak, zowel met je jeugdleden als met je leidingteam. 10

11. Evalueren (van activiteiten) 10

11.1 Je kan reflecteren op je eigen gedrag en je kan met het team evalueren. 10

11.2 Je kan de conclusie van een evaluatie of vergadering omzetten in concrete actie(plannen). 11

11.3 Je geeft feedback op een stimulerende wijze. 11

12. Gespreks- en overlegvaardigheden 11

12.1 Je kan communiceren met ouders van jeugdleden. 11

12.2 Je bereidt een overleg voor, en je neemt deel aan een overleg. 11

12.3 Je kent verschillende leiderschaps- en coach-stijlen, en kan deze benoemen en toepassen. 11

12.4 Je weet hoe de democratische vertegenwoordiging werkt binnen je groep, de regio en Scouting Nederland. (groepsmanagement) 11

12.5 Je kent het deel van het huishoudelijk reglement wat voor jou en je groep van toepassing is. 11

12.6 Je kan je eigen gegevens bijhouden en je inschrijven voor activiteiten en trainingen via Scouts Online. 12

12.7 Je levert inbreng op zodanige wijze dat gezamenlijkheid en draagvlak wordt gevonden. 12

13. Scouting technieken 12

13.1 Je beheert de Scouting-technieken voor jouw speltak. Op het gebied van knopen en pionieren, vuur maken, tochttechnieken, hakken, snijden en zagen. 12

13.2 Voor waterwerk: Je beschikt over een MBL/CWO-diploma. 12

## 1. Spelvisie en Spelaanbod

### 1.1 Je kent de spelvisie SCOUTS en de 8 activiteitengebieden

SCOUTS staat voor Samen, Code, Outdoor, Uitdaging, Team en Spel. Deze 6 woorden vatten de kern van Scouting samen en worden de spelvisie genoemd.

Elke speltak heeft dezelfde activiteitengebieden: scoutingtechnieken, expressie, sport en spel, buitenleven, identiteit, internationaal, samenleving, veilig en gezond. Door een opkomst te organiseren in elk van de activiteitengebieden komt er variatie in het programma. Je kan je ook toespitsen op één activiteitengebied.

Je vind meer over de spelvisie en de activiteitengebieden in het Kompas van je speltak.

### 1.2 Je kent het themaverhaal van je speltak. Je kent de betekenis, achtergrond, gebieden en personages.

De bevers hebben als thema het dorp Hotsjietonia, waar verschillende themafiguren in wonen. Elk themafiguur heeft zijn eigen karakter en specialiteiten, en woont in een toepasselijke woning.

De welpen hebben als themagebied de jungle. Er zijn verschillende plekken in de jungle met hun eigen activiteitengebied. De themafiguren bestaan uit de inwoners van de jungle.

De scouts, explorers en roverscouts hebben niet een vast themaverhaal, maar verwerken wel een thema in hun opkomsten of kampen. Zo kan je een ridderkamp of een Doctor Who-opkomst houden.

In het Kompas van je speltak vind je meer over thema. Gebruik je een ander thema dan Scouting Nederland voorschrijft, dan is het belangrijk om daar het verhaal en de personages van te kennen.

### 1.3 Je hebt een openings-, sluitings- en installatieceremonie voor je speltak en kan deze uitvoeren.

Bij de bevers en welpen zing je vaak een liedje als opening. Bij de scouts wordt vaak een vlag gehesen. Dit geeft een duidelijk startpunt en vastigheid aan je opkomst.

Een voorbeeld van een opening vind je in het Kompas van je speltak. Je kan ook je eigen opening en sluiting verzinnen.

### 1.4 Je weet waar de tekens horen op de Scoutfit. Je weet waar de Scoutfit voor staat en je wilt werken aan een uniforme uitstraling.

Een uniform zorgt er voor dat iedereen er gelijk uitziet en dat de verschillen worden weggenomen. Het zorgt er voor dat men niet op je uiterlijk let, want dat is dan voor iedereen gelijk.

Daarnaast zorgt het er voor dat het duidelijk is dat je bij scouting bent. Zo kan je laten zien aan buitenstaanders wie je bent, maar het zorgt ook voor een beter groepsgevoel binnen je groep.

Het is daarom belangrijk dat je weet hoe het uniform er uit hoort te zien, en dat je jeugdleden er op aan spreekt als ze hun uniform niet compleet hebben.

### 1.5 Je gebruikt de doorlopende leerlijn. Je laat je programma aansluiten op de speltakken voor en na je eigen speltak.

Als je als welp al kan pionieren, heb je niet veel uitdaging meer bij de scouts. Kan je als welp nog geen knopen leggen, dan moeten de scouts je eigenlijk te veel leren. Het is dus belangrijk dat de vaardigheden van een welp aansluiten bij de instapeisen van de scouts.

De progressiematrix laat zien wat elke speltak doet op het gebied van verschillende scoutingtechnieken. Daarnaast is het belangrijk om te communiceren met de speltakken die aansluiten op je eigen speltak.

### 1.6 Je kent de sites van Scouting Nederland, Scouting Haarlem en je eigen groep en je blijft op de hoogte van ontwikkelingen.

Je groep, de regio en Scouting Nederland probeert haar leden op de hoogte te houden van activiteiten en ontwikkelingen via de website, nieuwsbrieven en eventueel een groepsblad.

## 2. Scouting in de Samenleving

### 2.1 Je weet welke activiteiten er zijn voor jouw speltak: regionaal, landelijk en internationaal. Je stimuleert jeugdleden hieraan deel te nemen.

Naast de activiteiten binnen je eigen groep worden er ook activiteiten georganiseerd door de regio, Scouting Nederland of een buitenlandse Scouting organisatie. Het is belangrijk voor de jeugdleden om hier aan deel te nemen zodat ze een bredere kijk op Scouting en op de wereld krijgen, en ze ook scouts buiten de groep ontmoeten. Het is als leiding dus belangrijk om je jeugdleden op de hoogte te stellen van zulke activiteiten.

### 2.2 Je kent de geschiedenis van Scouting en je weet wat de invloed daarvan is op hedendaagse Scouting.

Je weet hoe oud scouting is, wie de oprichter was, wat zijn achtergrond was en welke idee”en hij had over scouting die ook vandaag de dag nog toegepast worden. Je weet hoeveel leden Scouting in Nederland en wereldwijd heeft.

### 2.3 Je kent het doel en de visie van Scouting als wereldbeweging

Bij Scouting besteden kinderen en jongeren op een actieve en uitdagende manier hun vrije tijd in de natuur. Ze hebben veel plezier met elkaar en leren om samen te werken en respect te hebben voor de ander. Zo ontwikkelen de kinderen en jongeren zich op een natuurlijke manier tot zelfstandige mensen en krijgen ze de ruimte om te ontdekken en te leren.

### 2.4 Je kent de missie van Scouting Nederland en begrijpt welke normen en waarden daar bij horen.

De missie van Scouting Nederland is: ‘Scouting is een maatschappelijk betrokken jeugd- en jongerenorganisatie, die haar leden met het Scoutingprogramma een plezierige en uitdagende vrijetijdsbesteding biedt. In het Scoutingprogramma wordt in actief samenspel met leeftijdsgenoten, geïnspireerd op het buitenleven, een bijdrage geleverd aan de vorming van de persoonlijkheid. Hierdoor leren scouts met respect voor zichzelf en hun omgeving de eigen grenzen te verkennen en verantwoordelijkheid te nemen voor zichzelf, elkaar en de wereld om hen heen’.

## 3. Scouting Academy

### 3.1 Je kan reflecteren op je eigen functioneren en je eigen ontwikkeling.

Reflecteren is met een kritische blik naar je eigen acties kijken. Je weet van een recente activiteit te benoemen wat jij goed en minder goed vond gaan, en wat je de volgende keer anders zou doen. Het reflectiemodel van Korthagen kan hierbij van pas komen.

### 3.2 Je weet hoe je je kwalificatie kunt halen met behulp van de kwalificatiekaart en de praktijkbegeleider.

Je kan je kwalificatie behalen door competenties aan te tonen bij je praktijkbegeleider, die het dan aftekent op de kwalificatiekaart. Je weet hoe dit werkt (ook al heeft jullie groep geen praktijkbegeleider of ben je al gekwalificeerd), en je kan dit ook uitleggen aan iemand anders.

### 3.3. Je kent het kwalificatieproces en het benoemingsproces van leiding.

Benoeming van een leider gebeurt door de groepsraad, wanneer een leider aan de basis-eisen voldoet. In dit proces wordt de leider door de groepsbegeleider begeleid. Hierna kan een leider aan zijn kwalificatie gaan werken. De kwalificatie van leiding gebeurt door de praktijkcoach en de praktijkbegeleider, wanneer een leider zijn kwalificatiekaart volledig heeft afgevinkt.

## 4. (Leeftijds)eigene

### 4.1. Je kan omgaan met probleemgedrag van jeugdleden

Je begrijpt hoe je de ik-ik-jij-boodschap en actief luisteren in het leidinggeven kunt toepassen om met probleemgedrag om te gaan en het te voorkomen.

### 4.2 Je kan de Scoutingmethode gebruiken (spelvisie en spelaanbod leeftijdsgroep), waarbij je rekening houdt met het leeftijdseigene en het ontwikkelingsniveau van de jeugdleden.

Je weet wat het leeftijdseigene is en het ontwikkelingsniveau van de jeugdleden bij de verschillende speltakken bij Scouting.

Met de Scoutingmethode wordt de SCOUTS-spelvisie bedoeld, en het spelaanbod voor de verschillende leeftijdsgroepen. Je weet dit aan te passen aan het ontwikkelingsniveau van de jeugdleden.

### 4.3. Scouts met beperkingen: de van toepassing zijnde kenmerken van de beperkingen en de gevolgen voor het spelaanbod kunnen toepassen.

Je kent verschillende vormen van beperkingen en kunt hier je programma op aanpassen. Je weet welke specifieke aandacht jeugdleden met een bepaalde beperking nodig hebben. Je begrijpt hoe je communiceert met de ouders en het jeugdlid over de mogelijkheden binnen scouting.

### 4.5 Je kent de leeftijds- en gedragskenmerken van de eigen, vorige en opvolgende leeftijdsgroep. Je weet de consequenties hiervan voor (bege)leiding van kinderen.

Je bent bekend met de progressiematrix en de doorlopende leerlijn.

Om te zorgen dat jou speltak goed aansluit bij de voorgaande en opvolgende speltak, is het belangrijk om te weten waar die speltakken zich mee bezig houden en wat er speelt bij jeugdleden van die leeftijd.

### 4.6 Je weet welke spanningsdynamiek en fantasie hoort bij de leeftijdsgroep.

Bij elke speltak is het themaverhaal belangrijk, maar de verschillende leeftijdsgroepen gaan daar verschillend mee om. Je weet op welke manier je het thema moet aanpakken zodat het bij jou leeftijdsgroep hoort.

## 5. Activiteitenwensen en spelideeën

### 5.1. Je weet hoe je activiteitenwensen van jeugdleden van jouw speltak inventariseert.

Je kunt een programmaonderdeel bedenken waarin de activiteitenwensen voor een bepaalde speltak naar voren komen.

### 5.2. Je weet hoe je moet brainstormen.

Je kan ten minste twee associatietechnieken gebruiken en kent de voorwaarden voor brainstormen.

Een associatietechniek is een methode om op ideeën te komen bij het brainstormen, bijvoorbeeld door iets te bedenken bij elke letter van het alfabet.

### 5.3. Je weet waar je goede programma-ideeën vandaan kunt halen, en je gaat op zoek naar nieuwe ideeën.

Binnen afzienbare tijd kun je ergens een goed programma-idee vandaan halen. Denk aan de activiteitenbank, het internet, boeken en de scouting-magazines.

## 6. Programmeren

### 6.1. Je let bij het programmeren op de mogelijkheden die je hebt en zorgt voor een afwisselend programma.

Bij het maken van een programma voor een individuele opkomst let je er op dat de activiteit geschikt is voor het terrein, het weer, het aantal deelnemers, het tijdstip en de beschikbare tijd.

Bij het maken van een programma voor een langere periode zorg je ervoor dat je gebruik maakt van de acht activiteitengebieden en er voor zorgt dat er voldoende afwisseling in het programma-aanbod zit.

### 6.2 Je hebt binnen je team een goede taakverdeling om te komen tot een goed programma.

Het is belangrijk dat je het werk een beetje verdeeld onder je leidingteam, en dat niet steeds dezelfde leiding de opkomst organiseert. Het is belangrijk hier goede afspraken over te maken, zodat het niet kan gebeuren dat je op een opkomst zonder programma staat door een communicatiefoutje.

### 6.3. Je kan begroten voor een activiteit en werken met een budget.

Je kan een inschatting maken van de kosten die gemoeid zijn met een activiteit en je activiteit aanpassen aan het beschikbare budget.

### 6.4. Je bouwt alternatieven in voor als het weer of andere omstandigheden de uitvoering van een programma in de weg zitten.

Je kent een aantal slecht-weer spelen en bouwt alternatieven in in je programma.

## 7. Motivatietechnieken en groepsproces

### 7.1. Je weet hoe je jeugdleden moet motiveren en je feedback op een motiverende manier brengt. Je kent de voordelen van het werken met insignes.

In de module “Motivatietechnieken en groepsproces” staan enkele motivatiefactoren beschreven, die je kan gebruiken om jeugdleden te motiveren. Als een kind geen zin heeft om mee te doen ken je als leiding wat manieren om hem op te beuren zodat hij er weer zin in krijgt.

Dit is ook van toepassing als scouts werken aan insignes. Als ze een bepaalde eis niet halen of wat sturing nodig hebben, kan je dit op een motiverende manier brengen. Je zegt dan niet "ken je nou nogsteeds geen platte knoop, rotkind", maar zegt: "De knoop die je nu kan heet een 'Oud Wijf', als je de tweede halve steek andersom legt krijg je een platte knoop, dus je had hem al half goed, hou vol!"

### 7.2. Je draagt op een positieve manier bij aan het spelplezier door persoonlijk enthousiasme, voorbeeldgedrag en het stimuleren van de jeugdleden.

Om de jeugdleden te motiveren en de sfeer goed te maken is het belangrijk dat je als leiding er positief in staat. Laat merken dat je het leuk vind, neem een actieve houding aan en geef het goede voorbeeld.

### 7.3. Je stimuleert subgroepen bij je speltak tot het aangaan van gezamenlijke uitdagingen en het neerzetten van een gezamenlijk resultaat.

Bij de welpen en scouts werken de jeugdleden in nesten en ploegen. Bij de explorers worden subgroepen meer per project geformeerd, bijvoorbeeld voor een (weekend)kamp of voor een grote activiteit. Je kent de voordelen van het werken met subgroepen en zorgt ervoor dat de ploegen/nesten goed functioneren. Je zorgt dat de subgroepen nieuwe uitdagingen aan gaan en niet blijven hangen in steeds weer het zelfde.

### 7.4. Je kan het gesprek aan gaanmet een jeugdlid en/of ouders om te achterhalen waarom motivatie ontbreekt of om nog meer te motiveren.

Als iemand niet leuk mee doet met de opkomst of niet het maximale er uit haalt is daar meestal een eenvoudige reden voor. Misschien wordt het jeugdlid gepest, gaat ie liever voetballen op zaterdag of is ie stiekem verliefd op zijn PL. Het is belangrijk om achter de reden te komen, zodat je hier tijdig iets aan kan doen. Dit kan door het aan het jeugdlid of aan de ouders te vragen, in een gelijkwaardig gesprek.

### 7.5. Je betrekt jeugdleden in activiteiten en besluitvorming.

Door jeugdleden invloed te geven in het programma raken ze gemotiveerder en sluiten de programma's beter aan bij hun wensen. Daarnaast voelen ze zich meer betrokken doordat ze inspraak hebben.

Als leiding is het belangrijk dat je weet hoe je het beste de jeugdleden kan betrekken en sturen zodat ze inspraak hebben en er een leuke opkomst voor iedereen uit komt.

### 7.6. Je past de doorlopende leerlijn voor de leeftijdsgroep toe in het spelaanbod en in de ondersteuning van de individuele ontwikkeling. Je kan de daarvoor benodigde registratie bijhouden.

Als jeugdlid groei je en het is belangrijk dat dat erkent wordt. Daarom hebben de meeste speltakken insignes of een andere manier om te laten zien dat een jeugdlid stappen maakt in zijn ontwikkeling. Je kan de verschillen van niveau en het doel om een niveau te halen gebruiken in een spel, en je kan bijhouden wie welk insigne of niveau heeft.

### 7.7. Je stimuleert jeugdleden tot het aangaan van nieuwe ervaringen.

Om te groeien in je ontwikkeling moet je af en toe wat nieuws proberen, ook als je dat nog nooit gedaan hebt of als je daar een beetje bang voor bent. Daarom is het een taak van de leiding om de jeugdleden uit de dagen om nieuwe ervaringen aan te gaan. Daarnaast is het ook heel leuk om nieuwe dingen te proberen.

## 8. Veiligheid (& materiaal)

### 8.1 Je kent de veiligheidsrisico's in verschillende spelsituaties. Je voorkomt risicovolle situaties.

Je probeert gevaarlijke situaties te herkennen en deze minder gevaarlijk te maken. Als je een spel gaat doen, schat je in wat de mogelijke gevaren zijn en of het terrein en het materiaal wel veilig genoeg is.

### 8.2 Je kent arbo- en veiligheidsregels die van toepassing zijn. Je weet welke verzekeringen Scouting biedt.

De regels zijn te vinden in de veiligheidsbladen die op de site van Scouting Nederland te vinden zijn.

Scouting biedt een secundaire verzekering, dus is het nog steeds belangrijk dat je zelf goed verzekerd bent.

### 8.3 Je weet hoe je het materiaal voor je speltak moet gebruiken en hoe je dit moet onderhouden.

Bij scouting hebben speltakken en groepen vaak duur materiaal zoals tenten of bijlen, waarbij het belangrijk is dat er goed mee omgegaan wordt. Als leiding hoor je te weten hoe je het materiaal moet gebruiken en onderhouden.

### 8.4 Je weet hoe je eerste hulp verleent (EHBO) en wat je moet doen in geval van nood.

Het Oranje Kruis heeft een blad met tips omtrent EHBO, de 8 eerste hulp tips, en daar zijn ook filmpjes van. De basis van die 8 dingen moet je weten:

1. Basis
2. Bloeding
3. Bewusteloosheid
4. Verslikking
5. Brandwond
6. Botbreuk
7. Kneuzing
8. Vergiftiging

### 8.5 Je weet enkele hygiënevoorschriften.

Je weet hoe, wanneer en waarom

* je je handen moet wassen
* je je hand voor je mond moet houden
* je eten moet opbergen
* het belangrijk is dat eten helemaal gaar is
* je voorkomt dat gaar eten in contact komt met rauw eten

## 9. Presenteren en uitleggen van activiteiten

### 9.1 Je kan verschillende presentatietechnieken gebruiken voor programma-uitleg.

Sommige programma onderdelen zijn best wel ingewikkeld en behoeven wat uitleg. Dit kan op verschillende manieren. Je kan een verhaal vertellen, het voordoen, een tekening maken, of een powerpoint voorbereiden. De beste manier ligt vaak aan de doelgroep en het programma, maar als leiding kan je laten zien dat je ten minste op drie manieren een programma kan uitleggen.

### 9.2 Je gebruikt verschillende media, zoals brief, e-mail, internet, film, om een programma-onderdeel uit te leggen of te communiceren.

Vooral tijdens een themakamp is het leuk als de jeugdleden een brief van een themafiguur krijgen waarin staat wat ze moeten doen. Bij een filmpje is het natuurlijk heel makkelijk te zien wat je moet doen, en dat motiveert ook meteen. Maak hier gebruik van om je programma uit te leggen.

## 10. Gewenst gedrag

### 10.1 Je houd je aan het protocol gewenst gedrag van Scouting Nederland.

Als leiding dien je een bepaalde afstand met jeugdleden te bewaren. Het is niet gepast om bepaalde jeugdleden extra aandacht of middelen te geven, of je te bemoeien met hun privéleven. Dit staat beschreven in de gedragscode.

Daarnaast is het ook nog van belang dat je er melding van maakt als iemand anders zich niet aan de gedragscode houdt.

### 10.2 Je maakt gewenst en ongewenst gedrag bespreekbaar binnen je speltak, zowel met je jeugdleden als met je leidingteam.

Mensen geven ongewenst gedrag alleen aan als ze dat op een veilige manier kunnen doen. Daarom is het belangrijk dat je laat zien dat je ongewenst gedrag serieus neemt en dat het bespreekbaar is in jou speltak.

## 11. Evalueren (van activiteiten)

### 11.1 Je kan reflecteren op je eigen gedrag en je kan met het team evalueren.

Je kan kritisch en opbouwend naar je eigen functioneren kijken en dat van je team. Je kan bijvoorbeeld van een bepaalde activiteit een “tip” en “top” benoemen: wat kan er volgende keer beter (tip) en wat ging er heel goed (top). Reflecteren is belangrijk als je van je eigen fouten wilt leren en ergens beter in wilt worden. Evalueren is daarnaast nog belangrijk omdat dan iedereen de dingen die hem dwars zitten op tafel kan leggen, waardoor irritaties niet opgekropt worden.

### 11.2 Je kan de conclusie van een evaluatie of vergadering omzetten in concrete actie(plannen).

Als er een probleem wordt vastgesteld, of er moet iets geregeld worden, is het belangrijk om een concrete actie vast te stellen. Als je zegt “iemand zou het pionierhok eens op moeten ruimen” gebeurt het nooit. Als je zegt “Ramona ruimt voor 1 juli het pionierhok op” is de kans groter, en kan je Ramona er ook op aanspreken als het niet gebeurd. Na een vergadering weet jij dus enkele actiepunten op papier te zetten.

### 11.3 Je geeft feedback op een stimulerende wijze.

Negatieve feedback geven kan wel eens negatief overkomen. Daarom is het belangrijk om ook positieve feedback te geven, en om negatieve feedback op een goede manier te brengen. Het is hierbij belangrijk dat je niet boos of oordelend overkomt. De ik-ik-jij boodschap of de reflecterende ik-boodschap kunnen hierbij helpen.

## 12. Gespreks- en overlegvaardigheden

### 12.1 Je kan communiceren met ouders van jeugdleden.

Ouders brengen elke zaterdag hun dierbaarste bezit naar scouting, en zijn redelijk nauw betrokken bij hun kind en wat er met hun kind op scouting gebeurt. Het is belangrijk om een regelmatig te communiceren met ouders, zodat je niet alleen bij ouders aankomt als er grote problemen zijn.

### 12.2 Je bereidt een overleg voor, en je neemt deel aan een overleg.

Sommige zaken moeten overlegd worden met je leidingteam, het groepsbestuur of een andere speltak. Als leiding kan je daar een agenda of puntenlijst voor maken en een opbouwende bijdrage leveren aan een overleg.

### 12.3 Je kent verschillende leiderschaps- en coach-stijlen, en kan deze benoemen en toepassen.

Je kan bijvoorbeeld vragen stellen, de ander uitdagen, iets voordoen of iemand het zelf laten uitzoeken. Verschillende situaties vragen om verschillende oplossingen. Als leiding ken je ten minste drie leiderschaps- of coachstijlen.

### 12.4 Je weet hoe de democratische vertegenwoordiging werkt binnen je groep, de regio en Scouting Nederland. (groepsmanagement)

Bij jou groep hebben ze waarschijnlijk een groepsraad waarin zaken besproken en besloten worden. Zoiets is er ook in de regio. Bij de regioraad kan iemand van jou groep aanwezig zijn om de stem van je groep te vertolken. Er is ook een landelijke raad, waar weer iemand van de regio aanwezig kan zijn.

### 12.5 Je kent het deel van het huishoudelijk reglement wat voor jou en je groep van toepassing is.

In het huishoudelijk reglement staat uitgelegd hoe de groepsraad, regioraad en landelijke raad werken, wat de leeftijdsgrenzen zijn en wat je moet doen bij geschillen.

Het is belangrijk dat je ongeveer weet wat er in staat, zodat je het kan opzoeken als het aan de orde komt.

### 12.6 Je kan je eigen gegevens bijhouden en je inschrijven voor activiteiten en trainingen via Scouts Online.

Scouts Online is een webapplicatie waarin je je gegevens kan bijhouden, gegevens van je jeugdleden kan bekijken, en je kan inschrijven voor trainingen en activiteiten. Als leiding moet je dit wel eens gebruikt hebben. Voor sommige activiteiten is het verplicht dat je je inschrijft via SOL, dus het is belangrijk dat je dit kan.

### 12.7 Je levert inbreng op zodanige wijze dat gezamenlijkheid en draagvlak wordt gevonden.

Op een vergadering probeer je tot een oplossing te komen, en niet alleen voorstellen van anderen te dwarsbomen.

## 13. Scouting technieken

### 13.1 Je beheert de Scouting-technieken voor jouw speltak. Op het gebied van knopen en pionieren, vuur maken, tochttechnieken, hakken, snijden en zagen.

Je kan van 4 van de volgende technieken zeggen dat je de basis beheerst:

* Seinen, geheimschrift en code
* EHBO
* Kampvuur
* Hiken
* Knopen, schiemannen
* Pionieren
* Klimmen, abseilen
* Tent opzetten
* Hakken en zagen
* Zeilen
* Kaart, kompas, GPS
* Kooktoestellen en lampen op brandstof

### 13.2 Voor waterwerk: Je beschikt over een MBL/CWO-diploma.

Als waterscout is het belangrijk dat je weet hoe je een boot gebruikt, wat aangetoond wordt met een CWO of MBL diploma.