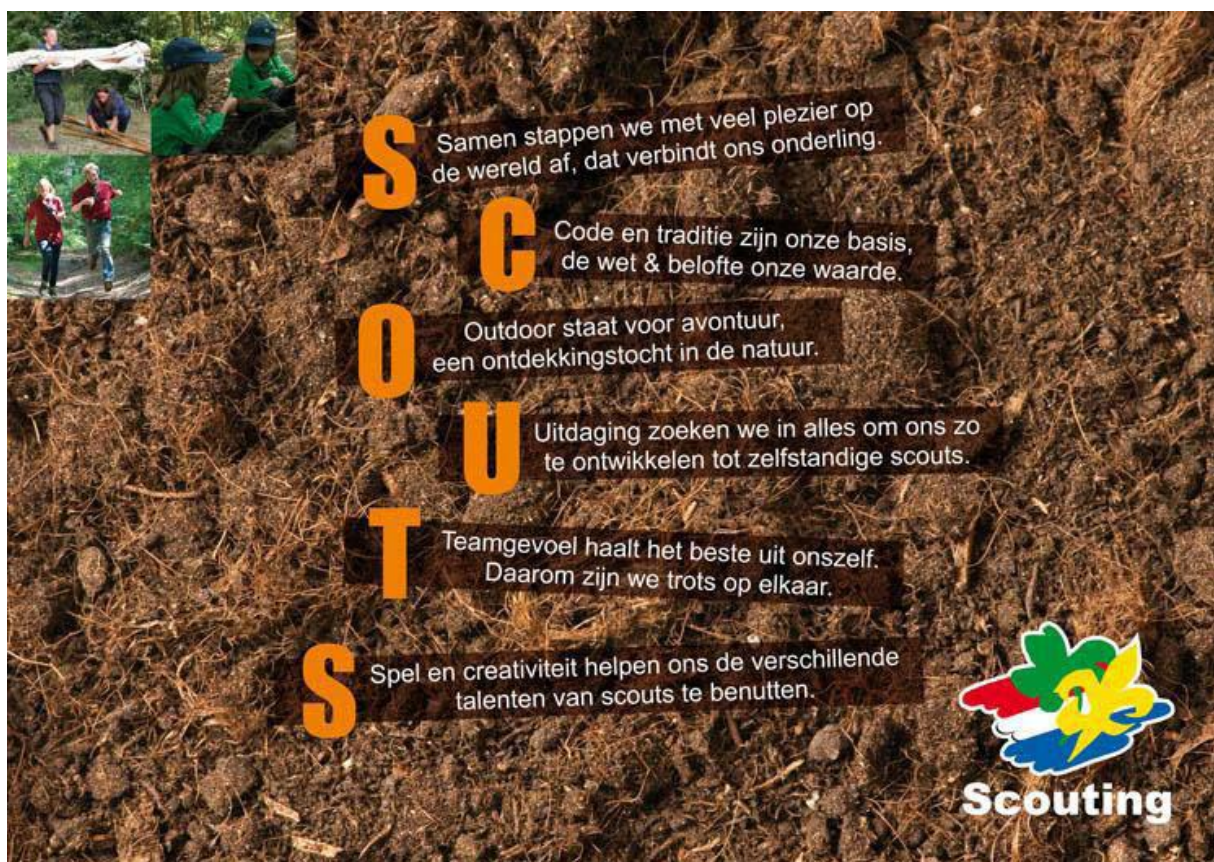


## Theorie module 1: Spelvisie en spelaanbod:

Lees ter voorbereiding op deze module het gedeelte A - algemeen door en van het gedeelte B - specifiek alleen de theorie die jouw speltak betreft.

### A - Algemeen:

De basis van het Scoutingspel is en blijft het gedachtegoed van 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 Baden-Powell aan. 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?

**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, dat Scouting een fundament heeft, en de bezinning op wat en waarom je de dingen doet.*

**Outdoor** staat voor avontuur, een ontdekkingstocht in de natuur. *Staat voor buitenleven, de natuur niet alleen 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 vrijetijdsbesteding, maar biedt ook mogelijkheden om jezelf 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 bijvoorbeeld).*

In het programma wordt met de basis van het Scoutingspel gewerkt: **de spelvisie S.C.O.U.T.S.** en de acht activiteitengebieden. Zo leren de jeugdleden (van bever tot roverscout) het Scoutingspel spelenderwijs kennen.

### **Activiteitengebieden:**

In de nieuwe spelvisie wordt er gewerkt met acht activiteitengebieden. 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.

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, reenspelen, 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). Nieuwe wet en belofte voor de speltakken. Meer aandacht voor overgangen tussen de verschillende leeftijdsgroepen. Een betere aansluiting in programma. Hiervoor is een matrix gemaakt waarin de aansluiting tussen de progressie van de speltakken wordt aangegeven.

## **B – Specifiek: spelvisie per speltak**

### **Bever:**

Bever spelen in het dorp Hotsjietonia. Er is een hoofdfiguur – Stuiter, een kind van ongeveer zes jaar oud – waarmee de bevers zich kunnen identificeren. Daarnaast wonen er nog tien andere mensen in het dorp, 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 er wel in 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 de altijd bezige en sterke boswachter. Hij is bijna altijd in het bos te vinden en weet alles over de natuur. Bas kan alle vragen over planten en dieren beantwoorden. Bas neemt graag de leiding en is gemakkelijk uit de tent te lokken.

In het boswachtershuisje woont ook **Rebbel**, 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 te verzinnen. Soms is hij een beetje verlegen of let hij te veel op details. Aan het huis van Stanley zie je 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 boerderij. Ze helpt kinderen met het uitvoeren van hun plannen en is goed in improviseren. Ze kan soms wel een beetje overbezorgd zijn.

De kas in de tuin van de boerderij is ingepikt door **Professor Plof**, 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.

- *Elk figuur heeft een voorkeur voor een bepaald activiteitengebied, maar gaat ook naar alle andere activiteitengebieden. Dit gebeurt altijd wel met een invulling vanuit de karaktertrekken.*

Aan het eind ook in de verhalen een logische overgang van bevers naar welpen. Bevers doen niet mee met de doorlopende leerlijn in de zin van insignes of iets dergelijks. Wel zijn er badges gekomen, 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.

### **Welpen:**

Bij de welpen wordt in plaats van met vier thema's nog maar met één thema gewerkt; het Jungleboek thema is vernieuwd.

- Er zijn aanvullende verhalen geschreven en er worden nieuwe themafiguren geïntroduceerd (vergeleken met het oude Jungleboek). Ook hebben meer waterfiguren meer een rol gekregen in dit vernieuwde thema.
- Er is een nieuwe junglekaart ontworpen, waarin de acht activiteitengebieden een plek hebben gekregen. Het werken met activiteitengebieden brengt variatie in het programma aan. De activiteitengebieden zijn bij de welpen gekoppeld aan plekken in de jungle.

Hieronder is te zien welke activiteitengebieden bij welke plekken horen:

- **Uitdagende Scoutingtechnieken** → **Nishaani plaats**
- **Expressie** → **Guha grotten**
- **Sport & Spel** → **Khaali Jagah vlakke**
- **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. Naast Mowgli krijgt het meisje Shanti een hoofdrol in het nieuwe Jungleboek-thema, zodat meisjes zich met haar kunnen identificeren.

De dieren en personen:

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

**Bagheera** = 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.

**Baloe** = 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.

**Broer Wolf** = Een goede en betrouwbare vriend.

**Chil** = De wouw (vogel) bekijkt alles hoog vanuit de lucht en geeft boodschappen aan iedereen door.

**Hathi** = 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.

**Ikki** = 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.

**Jacala** = Zwemt, net als alle krokodillen, wat rond, maar helpt je in geval van nood.

**Kaa** = Weet heel goed wat hij wil. De slang is snel, slim en lenig.

**Malchi** = Een echt waterdier! Is altijd op haar hoede en neemt het leven zoals het is.

**Mang** = De vleermuis, is meestal op de achtergrond, maar hij hoort toch alles!

**Marala** = De flamingo, vindt het leuk om samen te zijn. Ze houdt van eerlijkheid.

**Mor** = De pauw is heel blij met zijn mooie veren en laat ze graag aan iedereen zien.

**Mowgli** = 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.

**Oe** = De schildpad, voordat zij iets zegt, wikt en weegt zij haar woorden.

**Raksha** = Een lieve moederwolf die altijd voor haar welpen klaarstaat.

**Rikki Tikki Tavi** = De mangoest, doet alles heel snel en is dol op spanning en sensatie! Hij is ook leergierig, lenig, slim, handig en hij wil graag anderen helpen.

**Shanti** = Een meisje dat geboren en getogen is in Haveli, het mensendorp. Ze is nieuwsgierig en handelt op gevoel.

**Shere Khan** = Praat niet, maar kiest direct de aanval.

**Tabaqui** = De jakhals is het slijmerige hulpje van Shere Khan.

**Vader Wolf** = Een goede opvoeder, streng maar rechtvaardig.

Doordat kinderen op avontuur gaan in de jungle en ook gaan beleven wat Shanti en Mowgli beleefd hebben, zijn het niet meer zozeer welpen in de zin van jonge wolven. De kleuren voor de nesten zijn in diverse kleuren. Het speltakteken is een voetafdruk met pootafdruk erop.

Het behalen van insignes wordt op een andere manier vormgegeven. Welpen kunnen per activiteitengebied een insigne behalen. Hierbij zijn er drie niveaus gecreëerd, zodat ieder kind op zijn eigen niveau mee kan doen en voldoende uitdaging heeft. Daarnaast zijn er insignes voor de oudste welpen. Als extra uitdaging en ter voorbereiding op het overvliegen naar de scouts.

Rol van helper en gids blijft bestaan, wel is het teken hiervoor voor op de blouse veranderd. Er zijn badges van gemaakt die geel zijn met een handje erop: één badge als je helper bent en één als je gids bent. De manier van openen en sluiten is veranderd. Het openen en sluiten is overigens geen lied, maar een tekst die opgezegd wordt (bijvoorbeeld als rap).

### **Scouts:**

- Rode draad in de *Scoutsgids* is een ploeg met zeven scouts die allerlei avonturen beleven. In de *Scoutsgids* zijn verhalen en fotostrips te zien.
- Het scouts programma bestaat uit drie fases die op een goede manier op elkaar aansluiten. Dit zijn de volgende fases:

**Basis:** in de eerste fase (het eerste jaar) van het scouts programma gaan de jeugdleden aan de slag met het behalen van insignes, gekoppeld aan de acht activiteitengebieden. In principe één insigne per activiteitengebied, behalve voor

Uitdagende Scoutingtechnieken, daar zijn drie insignes voor te behalen (vanwege de uitgebreidheid van dit gebied).

**Verdieping:** in de tweede fase (het tweede jaar) worden de jeugdleden gestimuleerd tien nieuwe insignes te behalen die een verdieping zijn van de insignes die in de eerste fase behaald zijn. Na het afronden van de twee fases heeft een jeugdlid een allround-niveau behaald op de acht activiteitengebieden.

**Specialisatie:** in de derde fase (het derde jaar) leren de jeugdleden leiding geven binnen hun ploeg. Ook kan er gekozen worden uit bepaalde specialisatie-insignes. In tegenstelling tot de eerste twee fases zijn de specialisatie-insignes gericht op een specifieke activiteit binnen een activiteitengebied en betreffen ze geen breed scala aan activiteiten. Een voorbeeld van een specialisatie-insigne is het EHBO-insigne.

Aan het eind van de derde fase beginnen de scouts aan de introductie van de explorers, zodat de overgang naar de explorers soepel verloopt. We koppelen de fases niet per se aan jaren, aangezien ieder kind in zijn eigen tempo moet kunnen ontwikkelen. Gemiddeld genomen zal het wel overeen komen met de jaren dat je lid van de scouts bent.

### **Explorers:**

Ten opzichte van Sleutel 14 is er nieuw:

- *Vernieuwing in de activiteitengebieden (zie hierboven).*
- *In Sleutel 14 is de toolbox gebruikt als kapstok voor het boek, deze zal niet meer gebruikt worden.*

Inspirerende voorbeelden van afdelingen zullen gebruikt worden als kapstok.

- Insignes: ook explorers zullen insignes krijgen. Het meten van de progressie bij explorers gebeurt op de volgende manier: we gaan werken met een competentiescan die explorers één keer per jaar doen (afgeleide van het spinnenweb voor kaderleden). Daarnaast wordt van ze verwacht dat ze een aantal activiteiten op een projectmatige manier doen. Deze projecten zijn gekoppeld aan de acht activiteitengebieden, waarbij verwacht wordt dat je twee (is nog niet zeker) projecten per jaar doet. Het is dus niet noodzakelijk om uit elk activiteitengebied een project te hebben gedaan. Voor elk project is er een insigne te verdienen. Deze insignes hebben geen vaste eisen, explorers stellen hierin hun eigen uitdagingen vast.

### **Roverscouts:**

Het programma voor roverscouts bestaat uit drie fases:

**1. Oriëntatie:** 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. Journey: 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;*
- *aan ten minste één lokaal project meedoen;*
- *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. Vertrek: 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 jeugdleden direct of indirect gaat ondersteunen.*

Bij de roverscouts bouwen we voor het meten van de progressie, voort op de competentiescans en zijn er twee meetmomenten:

- *bij de installatie wordt de eindmeting van de explorers gebruikt om op basis hiervan de eigen doelen te stellen voor de komende jaren, waarbij van een roverscout verwacht wordt dat hij drie uitdagingen aangaat.*
- *voordat je de Partenza aflegt, bekijk je je doelen en de realisatie ervan; vul je het volledige spinnenweb in met oog op een toekomstige functie.*

Naast de verschillende insignes zal er ook een aanbod van awards komen, voor scouts, explorers en roverscouts.

Met vriendelijke groet,  
trainersteam regio NHN