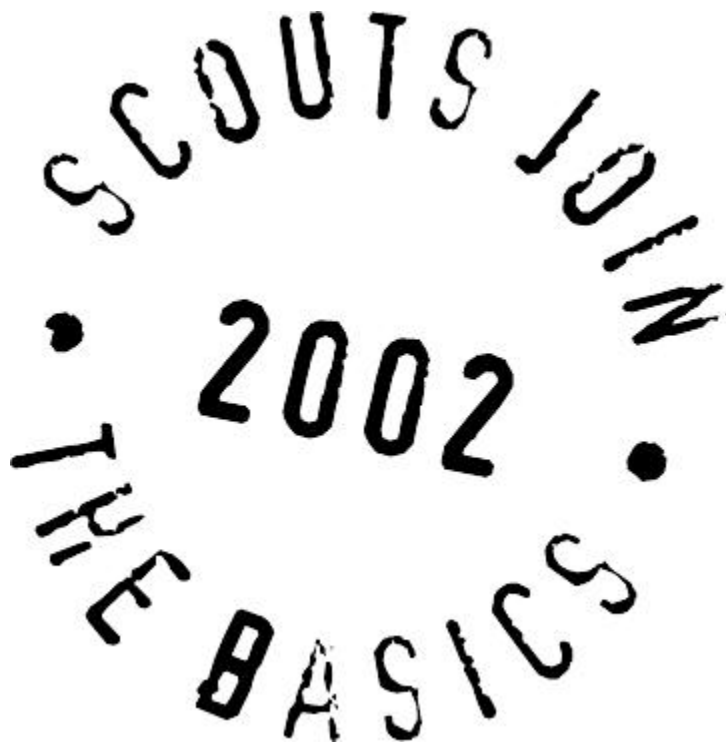


# PLOEGLEIDERS TRAINING



Deze training is uitgewerkt door:  
Arij van Berkel  
Eelco Bos  
Peter Cools

# Het raamwerk van de training

## **Naam:**

Scouts join the team: Training voor (assistent) ploegleiders

## **Doelgroep:**

Ploegleiders en (eventueel) assistent ploegleiders. Dit zijn jeugdleden uit de scoutsleeftijd die door hun eigen leiding naar de training worden afgevaardigd. Meestal zullen dit oudere scouts zijn (vanaf 12 jaar), maar dat is ter beoordeling aan de eigen leiding in samenspraak met de regio-organisator scouts. Essentieel is dat alleen ervaren scouts naar de training komen. Als criterium kan b.v. worden genomen dat de scouts tenminste één zomerkamp hebben meegedraaid en tenminste anderhalf seizoen bij Scouting Nederland als scout staan ingeschreven.

## **Randvoorwaarden**

Tijd	Twee dagen (b.v. zaterdagochtend t/m zondagochtend)
Accomodatie	Bij goed weer: een kampeerlocatie met voor elke ploeg van vijf personen een tent. Een voorziening om bij regen binnen te kunnen zitten is essentieel. In de winter kan worden overwogen om een clubhuis te gebruiken. Kamperen kan ook natuurlijk. Zo mogelijk moeten de ploegen van vijf personen de mogelijkheid hebben zelf te koken.
Aantal deelnemers	Minstens twee ploegen van 5 (10 dus). Maximum wordt bepaald door de regio. Een maximum van 50 lijkt wenselijk omdat anders de contacten tussen de deelnemers (een neven doel van de training) erg sporadisch worden.
Aantal trainers	Tenminste één bevoegd trainer. Verder moet er per ploeg van vijf een begeleider/observator zijn

## **Beginniveau deelnemers:**

De deelnemers beheersen de basisvaardigheden scouts, zoals die in het werkboek scouts staan. Binnen hun vendel functioneren deze scouts als (assistent) ploegleiders. Het niveau waarop ze dat doen zal sterk variëren, afhankelijk van de gebruiken in hun groep.

## **Eindtermen deelnemers:**

De eindtermen zijn zeer ambitieus. Zie dit als een Gilwell cursus voor jeugdleden. We formuleren de eindtermen hieronder op twee manieren. De eerste opsomming zijn de formele eindtermen zoals die bij het maken van de cursus gebruikt zijn. De tweede opsomming zijn de zelfde eindtermen, maar meer concreet gemaakt naar de situatie in een vendel. Deze opsomming spreekt de deelnemers waarschijnlijk meer aan, maar gaat voorbij aan het feit dat de deelnemers veel meer algemene vaardigheden hebben opgedaan, die ook bij de explorers en in het dagelijks leven hun nut zullen bewijzen.

De formele eindtermen van de training zijn als volgt. Na het volgen van de training moet je als deelnemer ???

- ?Weten wat je rol als (a)pl binnen scouting in kan houden.
- ?Jezelf een idee gevormd hebben hoe je die rol binnen jouw vendel kan invullen
- ?In staat zijn onderlinge verhoudingen in je ploeg goed in te schatten, overleg binnen je ploeg te organiseren en je ploeg naar de rest van het vendel te vertegenwoordigen
- ?In staat zijn de capaciteiten van je ploegleden in te schatten en gezamenlijk te werken aan de ontwikkeling daarvan, in overleg met je leiding
- ?In staat zijn het programma van het vendel mede te bepalen en onderdelen daarvan te organiseren.
- ?In staat zijn kennis en verantwoordelijkheden over te dragen aan ploegleden

Meer concreet toegespitst op de "dagelijkse praktijk" van ploegleiders kunnen we zeggen dat de eindtermen als volgt zijn. Na dit weekend weet je:

- Waarom je ploegleden soms niet lijken te willen meewerken
- Hoe je kan zorgen dat je ploeg toch goed samenwerkt
- Hoe je met je leiding kan overleggen over het programma en de samenstelling van je ploeg
- Hoe je zelf een programma kan organiseren
- Hoe je ook "Pietje" eindelijk kan uitleggen hoe het kompas werkt
- Hoe jou ploeg de meeste kans maakt bij de scoutingwedstrijden.

## **Kort overzicht van de inhoud:**

De training bestaat uit vier dagdelen (ochtend, middag, avond, ochtend). Voor het gemak gaan we uit van een zaterdag en zondag. Andere dagen zijn natuurlijk ook prima. De inhoud is als volgt:

Zaterdagochtend	-Opening -Ploegen samenstellen -Kennismaking -De rol van de ploegleider
Zaterdagmiddag	-Kennis en verantwoordelijkheden overdragen
Zaterdagavond	-Omgaan met ploegleden -Nachtspel
Zondagochtend	-Functioneren als (a)pl in het vendel -Formuleren persoonlijke opdracht -Afsluiting

## ***Documentatie***

Het werkboek en handboek scouts

Begeleidingsmap voor verkenneiders, Scouting Nederland 1980

Werken met ploegen, vervolgentraining voor scoutsleiding, Scouting Nederland LSTT P/G-V 1993.

# Draaiboek

## Zaterdagochtend

### Doelstelling

Doel van de zaterdagochtend is kennismaking en samenstellen van de ploegen. Daarnaast worden de deelnemers uitgedaagd om zelf na te denken over hun rol als (a)pl en over wat ze zouden kunnen/moeten/willen leren tijdens de training.

### Programma

Tijd	Onderdeel	Materiaal	Aandachtspunten
10.00 uur	Ontvangst, inschrijving, naamkaartjes	Naamkaartjes, deelnemerslijst, muziek (of andere sfeermakers)	
10.30 uur	Opening en korte inleiding op de training.		Eventueel huisregels e.d. melden
10.45 uur	Algemeen kennismakingsrondje: Namenspel. Mogelijkheden hiervoor zijn: <ul style="list-style-type: none"><li>○ Namenloopspel</li><li>○ Ik ga op reis en ik neem mee ...</li><li>○ Krantenslagspel</li><li>○ .....</li><li>○ Indeling in ploegen.</li></ul>		Bij de indeling in ploegen is het goed om ervoor te zorgen dat ploegleiders uit dezelfde scoutinggroep niet bij elkaar in de ploeg komen. De handigste manier is om de indeling vooraf te maken en b.v. al in de naamkaartjes te verwerken.
11.00 uur	Kennismakingspel in de ploeg		
12.30 uur	Lunch		

## Kennismakingsspel

Interview in tweetallen, waarbij op de beurt de een de ander interviewt. Hierbij gaat het om: hoe lang je al bij scouting zit, hoel lang je (A)PL bent, wat je daar wel of niet leuk aan vindt etc.

Na de interviews is er even tijd om de interviews van de andere ploegleden te lezen.

Daarna moet door de ploeg worden uitgebeeld / getekend hoe de ideale ploegleider eruit ziet. Welke eigenschappen/kenmerken moet hij/zij bezitten?

Het geheel wordt afgesloten door een korte centrale bespreking.

## Zaterdagmiddag

### Doelstelling

Het doel van het middagprogramma is om de (a)pl te laten zien hoe hij/zij bij ploegleden overkomt wanneer hij iets uitlegt. Zodra hij zich hiervan bewust is, wordt aangegeven hoe je daarvan gebruik kunt maken bij het aanleren van technieken en het verdelen van taken in de ploeg.

### Programma

Tijd	Onderdeel	Materiaal	Aandachtspunten
14.00 uur	Voorkennisspel	Zie speluitleg	Bij dit spel moeten de deelnemers ontdekken welke voorkennis zij zelf veronderstellen als ze iets uitleggen.
15.30 uur	Motivatiespel	Zie speluitleg	Het doel van dit spel is na te denken over motivatie
16.30 uur	Plenaire nabespreking		
17.00 uur	Foerage, koken in de ploeg		

### Voorkennisspel

*Bijlage 1: Voorkennisspel-opdrachten, uitgewerkt*

#### **Doel en achtergrond van dit programmaonderdeel**

Een belangrijke taak voor ploegleiders is het begeleiden van hun minder ervaren ploegleden bij activiteiten die ze nog niet kennen. Ploegleden die voor het eerst op kamp

zijn, bijvoorbeeld, vinden het prettig als hun ervaren ploegleider zo af en toe eens iets uitlegt over het koken, de afwas, de hudo enz.

Als scoutsleiders hebben wij ervaren dat veel ploegleiders daar niet erg goed in zijn. Maar al te vaak krijgen wij klachten op kamp van de ploegleiders over hun ploegleden: "Jantje moest vandaag afwassen, maar na twee uur was er nog niets gebeurd", "Ik heb Marieke wel tien keer gezegd dat ze de tent moest opruimen", enzovoort.

De eerste vraag die je als scoutsleider dan moet stellen is: "Kan Jantje dat wel".

Vaak gaan pl's uit van hun eigen kennis, terwijl ze uit zouden moeten gaan van de kennis van hun ploegleden.

Dit programmaonderdeel moet pl's bewust maken van dit soort verschillen in voorkennis. Dit gebeurt in een spel dat ongeveer een uur mag duren, gevolgd door een nabespreking.

### **Opzet van het spel**

Er zijn veel spelletjes die zich voor dit doel lenen. De vorm van het spel kan dus naar believen aan de groep worden aangepast (ruig, minder ruig, nat, droog etc.). Hieronder volgt een suggestie, maar het staat iedereen natuurlijk vrij om zelf een andere variant te bedenken. De opzet is wel steeds dezelfde: er is een serie opdrachten die de ploeg moet uitvoeren. De uitleg van die opdrachten wordt steeds gegeven aan een ander ploeglid dan degene die ze moet uitvoeren. Er moeten dus evenveel posten zijn als ploegleden. Meer in detail is de opzet als volgt:

- 1) De ploegbegeleider begint met een korte uitleg over het doel van dit programmaonderdeel. Dit gebeurt in een gesprek van ongeveer 10 minuten over de voorkennis die de verschillende ploegleden hebben. De gespreksleider kan hierin alvast wat vaardigheden aan de orde stellen die bij de opdrachten van belang zijn, zodat de ploegleden elkaar al wat leren kennen (b.v. hoe goed is iedereen met kompas). Een handreiking hiervoor is bij het materiaal te vinden. Hierna verdeelt de ploegbegeleider de posten onder de ploegleden.
- 2) Ieder lid van de ploeg gaat naar zijn post en krijgt daar uitleg over de opdracht op die post. Die uitleg is zeer uitgebreid. Natuurlijk zal de trainingsstaf ook veel informatie geven die allang bekend is bij veel deelnemers. Deze uitleg duurt in totaal een kwartier tot twintig minuten. Er wordt nog niet begonnen met het uitvoeren van de opdracht. Na een centraal signaal, gaat iedereen weer terug naar zijn ploeg.
- 3) De ploegbegeleider verdeelt de posten opnieuw, zodat iedereen naar een andere post moet als waarvoor hij uitleg heeft gekregen. De ploeg krijgt tien minuten om de opdrachten aan elkaar uit te leggen. Dit vereist de nodige organisatie, omdat iedereen natuurlijk een keer zijn taak moet uitleggen en een keer uitleg over zijn nieuwe taak moet krijgen. Van te voren is binnen de trainingsstaf afgesproken of de ploegbegeleider dit organiseert of dat dit aan de ploeg wordt overgelaten. Uiteraard kan worden besloten om hiervoor meer tijd in te ruimen, al naar gelang het niveau van de groep.
- 4) Na een signaal breekt de ploegbegeleider de uitleg af en gaat iedereen zijn opdracht uitvoeren. De staf op de posten geeft hierbij geen uitleg meer. Natuurlijk mogen de verschillende deelnemers op de post (van verschillende ploegen) wel met elkaar overleggen over de opdracht. Voor het uitvoeren van de opdracht wordt een score gegeven. Hierbij wordt rekening gehouden met hulp die aan andere deelnemers is gegeven.

5) Nadat de uitslag bekend is gemaakt, volgt een nabespreking in de ploeg. Was de uitleg van de andere ploegleden voldoende om de opdracht uit te voeren? Wat voor informatie ontbrak? Had iedereen de voorkennis van de anderen goed ingeschat? Ook voor deze nabespreking is een handreiking aan de ploegbegeleider te vinden bij het materiaal.

### **Spelsuggesties**

Voor het spel moeten evenveel opdrachten als ploegleden beschikbaar zijn. De opdrachten moeten niet al te eenvoudig zijn. Het beste zijn opdrachten die een nieuwe techniek aanleren, voortbordurend op de basiskennis van de deelnemers. Je kunt de opdrachten afstemmen op het niveau van de groep. Enkele suggesties voor opdrachten volgen hieronder. Bij elke post staat hieronder kort uitgelegd wat de opdracht inhoudt. Er zijn daarnaast instructiebladen voor de staf waarop een uitgebreidere uitleg staat.

#### Maak een kompas en vind de schat

Ergens op het terrein ligt een schat (of een boodschap etc). De deelnemers krijgen elk een speld, een mok met water, een pakje boter, pen en papier en een kompasrichting die de locatie van de schat aangeeft. Op de post zijn verder aanwezig: een magneet en een schaar. De deelnemers moeten nu met deze materialen een primitief kompas maken en vervolgens de schat opsporen.

Het maken van het kompas gaat als volgt:

- 1) Knip een gat ter grootte van de mok in het papier en teken een kompasroos om het gat
- 2) Haal de naald een paar keer over de magneet tot hij zo magnetisch is dat een andere naald eraan blijft kleven.
- 3) Vet de naald in met een beetje boter
- 4) Leg de naald voorzichtig op het water in de mok (dit water moet schoon zijn).
- 5) Let het papier met de kompasroos om de mok. Je kompas is klaar, schieten maar.

#### Seinen

Elke deelnemer krijgt een wasknijper, wat elektriciteitsdraad, een speakertje, twee blanke punaises, een platte batterij en plakband. De deelnemers moeten nu in een cirkel met een straal van 10 meter gaan zitten. De staf zit midden in de cirkel. Er moet zo snel mogelijk een morse-sein apparaat worden gemaakt. Zodra dat klaar is, moet een bepaald afgesproken signaal met het apparaat worden gegeven ("klaar" in morse bijvoorbeeld). Het speakertje is te koop bij o.a. de Halfords als een speaker om te waarschuwen dat je autolichten nog aan staan.

Het afgesproken signaal kan op de post worden uitgereikt samen met de materialen, maar je kunt ook besluiten dat, dat door de ploegleden die de instructie hebben gekregen moet worden doorgegeven.

#### Maak zeep uit as

De deelnemers verzamelen zich rond een kampvuurkuil met as van een kampvuur. Ze krijgen een zeef, een pannetje en een gastoestel. Op de post is reuzel aanwezig (vraag een



slager hiernaar; elk dierlijk vet is goed; plantaardig vet werkt niet). Zeef de as, zodat er alleen een grijze massa overblijft. Kook dit in ruim water en giet voorzichtig af, tot er een waterige grijze massa overblijft. Kook dit mengsel door. De staf heeft inmiddels de reuzel verhit zodat het vloeibaar is. Als het grijze mengsel redelijk ingedikt is, mag de reuzel worden toegevoegd. Voeg niet teveel toe (ongeveer de helft van de massa aan as). Roer goed tijdens het bijgieten van de reuzel. Voeg vervolgens nog wat keukenzout toe en giet na goed roeren dit mengsel in een vorm. Het resultaat na afkoelen is zeep. Eventueel kan vlak voor het uitgieten nog aftershave of parfum worden toegevoegd voor een geurige zeep. Toevoegen van aftershave of parfum is echter niet getest.

### Maak blikbrandertje

Elke deelnemer krijgt twee lege conserven blikken en een keukenschaar. De deksels zijn al uit de blikken gehaald. Die krijgen de deelnemers er los bij. Op de post is verder aanwezig: een blikopener, diverse hamers, spijkers en een stuk rondhout dat precies in de blikken past. De deelnemers moeten nu hiervan een blikbrander maken.

Een volledige beschrijving van de brander is hier niet in kort bestek te geven. Hij staat uitgebreid omschreven op het aparte instructieblad.

### Maak een citroenlamp

De deelnemers krijgen vier metalen stripjes van verschillende metalen: koper, zink, ijzer en aluminium. Verder krijgen ze een stukje koperdraad, een fietslamp met fitting en een citroen. Met deze ingrediënten kunnen ze een brandende lamp maken. Ze moeten uitvinden welke combinatie van metalen stripjes het beste resultaat geeft.

## **Motivatiespel**

### *Bijlage 2: Motivatiespel-kaartjes*

#### **Doel en achtergrond van dit programmaonderdeel**

Ook als de ploegleden een bepaalde taak binnen de ploeg prima aankunnen, willen ze die lang niet altijd uitvoeren. Ploegleden gaan, tot frustratie van de pl vaak op de meest ongelegen momenten dwarsliggen. Midden tijdens een hike, zo ver mogelijk bij alle posten vandaan wil Janneke ineens echt niet meer verder lopen. Of vijf minuten voor de inspectie op de RSW, terwijl de tent nog een zwijnenstal is, vindt Steven het ineens veel leuker om met de jongens van de Berenpatrouille een partijtje te voetballen.

Hoe pak je dat aan als pl ? Doel van deze opdracht is de pl's inzicht te geven in welke strategieën zij van nature al toepassen en te bespreken welke strategie het best bij een bepaald ploeglid past. De vier belangrijkste strategieën zijn belonen, straffen, relativeren en uitleggen. Daarbinnen zijn natuurlijk weer allerlei nuanceringen aan te brengen. Hoe beloon je precies? Wat voor straf kun je als pl opleggen? Heb je de leiding achter je staan als je als pl met een straf dreigt?

### **Opzet van het spel**

Dit is een rollenspel. Er liggen twee stapel met kaartjes. De ene stapel bevat opdrachten voor de ploegleider, zoals: leer je ploeglid een mastworp, zorg dat een moe ploeglid de hike uitloopt etc.

De andere stapel bevat omschrijvingen van het ploeglid. Bijvoorbeeld: je wilt liever spelen of je snapt het allemaal niet zo goed of je vindt een andere ploeg eigenlijk leuker etc.

Aan de hand van een spel worden steeds twee mensen aangewezen die elk een kaartje van de stapel pakken. De een van de "ploegleidersstapel", de ander van de "ploeglidstapel". Er ontwikkeld zich vervolgens een rollenspel van maximaal drie minuten. Daarna probeert de ploegleider uit het rollenspel uit te leggen wat het ploeglid bezielt en hoe hij geprobeerd heeft het ploeglid aan te spreken. Dit staat uiteraard open voor discussie. De begeleider van de ploeg bepaalt of het nuttig is de discussie te laten lopen of dat men verder moet naar het volgende rollenspel.

Tijdens de bespreking probeert de ploegbegeleider de gevolgde strategie te benoemen (samen met de ploeg). Na afloop van het spel moet de ploeg een lijstje opstellen met strategieën die je kunt volgen om je ploegleden te motiveren.

### **Nabespreking**

In de plenaire nabespreking wordt nog even kort herhaald wat de belangrijke punten van de middag waren. Als je een ploeglid iets wilt uitleggen of hem/haar een bepaalde klus wil laten doen zijn de volgende zaken van belang:

- 1) Realiseer je wat je kennisvoorsprong is. Controleer bij het uitleggen of je niet te makkelijk over zaken heenstapt. Let op vragen die je ploegleden stellen en neem niet te makkelijk aan dat ze zeuren.
- 2) Probeer uit te zoeken hoe je ploeglid reageert en hoe je hem/haar kunt motiveren.

## Zaterdagavond

### Doelstelling

Het programma van zaterdagavond sluit aan op het laatste onderdeel van de middag. Dit programma gaat dieper in op de omgang met je ploegleden. De deelnemer leert zijn ploegleden kennen en leert na te denken over hoe zijn ploeg zich zou moeten ontwikkelen.

### Programma

Tijd	Onderdeel	Materiaal	Aandachtspunten
19.00 uur	Inleiding		
19.15 uur	Ploegtest	Test, pennen	
20.15 uur	Stellingen spel	Kaartjes met stellingen, kampvuur ?	
21.00 uur	Evaluatie en afsluiting		
22.00 uur	Eventueel een nachtspel		

### Inleiding

Een korte inleiding door een stafid over hoe je ploeg functioneert op sociaal en technisch niveau. We gaan er vanuit dat een ploeg een vrienden/vriendinnengroep is waarin bepaalde doelen nagestreefd worden. Die doelen hebben alles met Scouting te maken. Met je ploeg wil je een niveau bereiken qua scoutingtechnieken, maar ook qua samenwerking en sfeer.

Het is belangrijk om als (A)PL te weten welke behoeften er zijn in de ploeg. Iedereen wil wat en vaak niet allemaal hetzelfde. In het eerste deel van de avond gaan we kijken naar hoe de (A)PL z'n ploeg kan voorbereiden op bijvoorbeeld een RSW of LSW.

### Ploegtest

#### *Bijlage 3: De Scoutingkennistest*

Eerst vult iedere deelnemer individueel een zelftest in (die de kennis van scoutingtechnieken test). Aan de hand van de zelftesten van iedere deelnemer binnen de cursusploeg wordt een ploegprofiel gevormd. Hieruit blijkt dan dat de cursusploeg als geheel een aantal sterke en zwakke punten heeft. Of niet.

Met behulp van dit ploegprofiel kunnen de deelnemers een beleid maken waarin hun sterke kanten benut en hun zwakke kanten verbeterd worden. Dit beleid laat zich vertalen naar bijvoorbeeld een denkbeeldig maandprogramma. Dit alles voert de cursusploeg zelfstandig uit.

Aan het einde worden de resultaten besproken en eventueel van commentaar voorzien door de trainingsstaf. De (A)PL krijgt een stapeltje testen mee naar huis om met de eigen ploeg uit te proberen (evt. ook op de CD-Rom).

Wenken voor de trainingsstaf:

- Er wordt in dit cursusonderdeel alleen ingegaan op de technische ontwikkeling van de ploeg, niet op de sociale ontwikkeling. Dit zou gezien de leeftijd te vervaren. Het is meer een taak van de staf om hier, in eventuele samenspraak met de vendelraad, een oogje op te houden.
- De uitkomsten van de individuele testen kunnen bij elkaar opgeteld worden. Vermenigvuldig de sleutel dan met het aantal ploegleden.
- Kijk ook naar de individuele scores en benadruk dat een Scout die net van de Esta's komt logischerwijs nog geen uitgebreide kompaskennis kan hebben. Benadruk ook het belang van de persoonlijke ontwikkeling van de individuele ploegleden.
- Bij het maken van een tweewekelijks programma kunnen de cursisten gebruik maken van de bekende scoutinghandboeken.

### **Stellingenspel over sfeer en omgang binnen het ploegleven**

De deelnemers gaan door middel van een discussie-onderdeel eigen ervaringen uitwisselen. Ze bespreken moeilijkheden en oplossingen, die ze tegen zijn gekomen in hun ploeg. En dan met name over het persoonlijke nukkens van ploegleden. Het gaat erom dat de deelnemers inzicht krijgen in het wel en wee van hun ploegleden en hoe ze hier op een gezonde manier mee om kunnen gaan.

*Bijlage 4: Stellingenspel*

Er liggen drie stapels stellingen op tafel of bij het kampvuur die drie verschillende categorieën vertegenwoordigen.

Het is de bedoeling dat er per cursusploeg gediscussieerd wordt over de stellingen/vragen/problemen.

Een deelnemer pakt een kaart van een van de drie stapels, het maakt niet uit welke; hij zegt eerst zelf wat hij van de stelling/probleem/vraag vindt, de rest mag later mee discussiëren.

Er wordt een gezamenlijk standpunt geformuleerd, en dat wordt dan op een flap weergegeven.

Wanneer alle stellingen behandeld zijn kan er met behulp van de tendens van de standpunten een antwoord op de vraag vervat in de categorie.

Wenken voor de trainingsstaf:

- Neem deel aan de discussie, laat de “stillen” ook meepraten. Belicht “onderbelichte” standpunten en probeer de discussie levendig te houden.
- Wanneer de gegeven stellingen niet volstaan kun je stellingen weglaten en toevoegen naar eigen inzicht.
- De drie categorieën geven geen volledige dekking over alles wat je als (A)PL tegen kan komen in je ploeg. Naar eigen inzicht kunnen er categorieën worden toegevoegd of weggelaten.

Veel deelnemers zullen geen ervaring hebben met discussiëren en moeten wat geprikkeld worden. Misschien is het een idee om voor de discussie begint een aantal spelregels op te stellen voor de discussie.

## Zondagochtend

### Doelstelling

Als (a)pl vertegenwoordig je je ploeg naar de leiding toe. Dat kan bijvoorbeeld in de vendelraad gebeuren. De (a)pl vertegenwoordigt zijn ploegleden en praat mee over het programma en het beleid in het vendel. Het doel van dit programma is om de (a)pl enkele handreikingen te geven die helpen bij het programmeren en het nadenken over vendelbeleid.

### Programma

Tijd	Onderdeel	Materiaal	Aandachtspunten
10.00 uur	Inleiding		
10.15 uur	Programmeren		
11.00 uur	Formuleren persoonlijke opdracht		
11.15 uur	Beleids spel	Spelbord, kaartjes, pen en papier	
12.15 uur	Afsluitende lunch		
13.00 uur	Sluiting		

### Inleiding

Een samenvatting van de vorige dag. Daarna inventariseer je welke vendels werken met een vendelraad en hoe dat dan functioneert. Hoe tevreden is iedereen met het programma en hoe komt dat bij hen tot stand? Praten de scouts in hun vendel mee over zaken als uniform (wel/geen baret), rookbeleid, patrouille-indeling? Uitleggen dat het programma van deze ochtend juist daarover gaat.

### Uitleg over programmeren door Scouts

Het zal niet wekelijks voorkomen, maar soms moet een ploeg een ploeg- of vendelopkomst organiseren of wordt een ploeg gevraagd om een andere speltak te ondersteunen.

Als het goed is wordt hier in de vendelraad met de (A)PL's over gesproken. De vendelraad is het orgaan waar je als (A)PL je ideeën kwijt kan. Natuurlijk spuit de (A)PL hier niet alleen zijn ideeën, maar ook de ideeën die in zijn ploeg leven.

In de vendelraad kunnen programma-ideeën, problemen in de ploeg, huishoudelijke zaken en andere vendelbrede zaken aan de orde worden gesteld.

Wanneer de ploeg gevraagd wordt om een opkomst te organiseren of ze komen zelf met het idee voor een opkomst, moet er een plan gemaakt worden. Het daadwerkelijk omzetten van het plan naar een goed voorbereide en uitgevoerde opkomst heet programmeren. Eigenlijk hoort het nadenken over wat je wil als ploeg of vendel hier ook bij.

### Wenken voor de trainingsstaf:

- ?? Leg in het kort de overlegstructuur uit zoals die in een vendel gebruikelijk is dus over leg op ploegniveau: ploegraad.  
Op vendelniveau : vendelraad.  
Op groepsniveau: groepsraad.
- ?? Een korte uitleg over programmeren met je ploeg (interactief, dus laat de deelnemers meedenken over waar ze aan zouden moeten denken).
- ?? Waarschijnlijk zijn de ideeën over het vendelraad principe van velerlei aard.  
Vraag aan de Scouts zelf hoe vendelbreed overleg georganiseerd in hun vendel.
- ?? Het handboek Scouts (pagina 212, 176) kan als uitgangspunt genomen worden voor de uitleg over programmeren.

### **Zelf aan de slag met programmeren**

*Bijlage 5: Kant en klare programma -ideeën*

*Bijlage 6: Een programmeerschema*

De deelnemers gaan zelf aan de slag om een programma te maken met hun cursusploeg.

Om de Scouts met programmeren te laten stoeien zijn er drie mogelijkheden:

1. De Scouts gaan aan de hand van hun ploegbeleid (zoals geformuleerd in het kader van het programma van gisteravond: de ploegtest) een programma maken voor een of meer opkomsten.
2. De Scouts gaan krijgen een programma -idee van de trainingsstaf en moeten rondom dit idee een één of meerdaags programma maken.
3. De Scouts gaan zelf associëren om aan programma -ideeën te komen.

Aan de hand van een van deze bronnen voor programma's gaan de Scouts eerst zelf nadenken over het programma dat ze willen gaan uitvoeren. Ze maken (zonder hulp) een voorzet voor hun ploegmiddag(en). Wanneer al de ploegen klaar zijn wordt het programma doorgesproken; hebben de deelnemers wel overal aan gedacht? Het trainingsstaflid begeleidt dit deel en legt naar aanleiding van de probeersels van de deelnemers een programmaschema uit.

Nu gaan de Scouts zelf hun programma in zo'n schema gieten en ontdekken ze waar ze wel goed aan gedacht hebben en waar niet.

### Wenken voor de staf:

- ?? Natuurlijk kan er ook een eigen variant op het oefenen met programmeren verzonden worden al naar het gelang het niveau van de deelnemers
- ?? Wanneer variant drie niet lukt probeer dan variant twee, de Scouts hebben dan houvast en een duidelijk doel voor hun programma. Je kunt ze zelf laten kiezen of een idee uit het rijtje geven.
- ?? Door de Scouts eerst zelf te laten stoeien met een programma worden ze zich hopelijk bewust van de veelheid aan zaken waaraan je moet denken als "programma -maker"

## Formuleren persoonlijke opdracht

Ondertussen zijn de meeste facetten, die te maken hebben met het functioneren als (a)PL binnen een vendel uitgebreid aan bod geweest. Het is nu de bedoeling dat de scouts voor zich zelf, een onderwerp uitkiezen, waar zij de komende tijd wat extra aandacht aan gaan schenken binnen het eigen vendel. Dit kan iets zijn, waarvan zij vinden dat het niet goed loopt of waar binnen het eigen vendel helemaal niets aan wordt gedaan. Ze proberen op papier te zetten wat dit onderwerp is en hoe ze denken daar mee aan de slag te gaan.

Wenken voor de trainingsstaf:

- Zorg ervoor dat deze opdracht niet te ingewikkeld en uitgebreid wordt
- Geef tips aan de scouts hoe ze dit aan zouden kunnen pakken
- Zorg er voor dat de opdracht in simpele en duidelijke bewoordingen wordt omschreven

## Beleidsspel

*Bijlage 7: kaartjes beleidsspel*

Dit spel bestaat uit vier fasen. Het wordt gespeeld in de ploeg, rond een bord dat de fasen van het spel aangeeft.

### Fase 1

De centrale vraag in deze fase is: wat houdt de scouts bezig. Op tafel liggen kaartjes met allerlei zaken die de scouts belangrijk zouden kunnen vinden. Bijvoorbeeld:

vriendjes/vriendinnetjes, politiek, computerspelletjes, school etc. In totaal zijn er twaalf verschillende kaartjes. Elk kaartje is in vijfvoud aanwezig (er zijn dus 60 kaartjes)

Iedereen moet nu voor zichzelf de drie kaartjes kiezen, die volgens hem het best bij de scouts van zijn vendel passen. Na ongeveer vijf minuten kijkt de ploegbegeleider welke kaartjes gepakt zijn. Hij laat iedereen uitleggen waarmee hij juist voor deze kaartjes gekozen heeft.

Daarna wordt een ranglijst gemaakt. De drie kaartjes die het meest voorkomen worden bewaard en op het vak op het spelbord gelegd dat hoort bij fase 1

### Fase 2

Opnieuw liggen er zestig kaartjes (12 verschillende en 5 per "soort") op tafel. De centrale vraag is nu: "Wat is scouting?". Op de kaartjes staat bijvoorbeeld: kamperen of samenwerking, wet en belofte, uniform enz.

Iedereen mag nu vier kaartjes kiezen. De rest verloopt net als in de vorige fase.

### Fase 3

Op het spelbord liggen nu 3 kaartjes uit fase 1 en vier kaartjes uit fase 2. De centrale vraag is nu: "waarom komen de scouts naar scouting?". Iedereen probeert nu de kaartjes uit fase 1 te combineren met de kaartjes uit fase 2. Bijvoorbeeld: fase 1 gaf aan dat vrienden en vriendinnen belangrijk zijn. Fase 2 gaf aan dat scouting ook samenwerken is. Dat hoort bij elkaar. Voor elke combinatie van kaartjes wordt bedacht wat dat voor het vendel betekent.

Bijvoorbeeld:

fase 1: sport



fase 2: kamperen

Dus misschien moeten we meer weekendkampen organiseren.

Alle “beleidspunten” uit deze fase worden genoteerd op kaartjes en op het bord gelegd.

Fase 4

Op tafel liggen 50 muntjes. Iedereen krijgt daar 10 muntjes van. Deze muntjes moeten over de beleidspunten van de vorige fase verdeeld worden.

### **Sluiting**

Zorg er tijdens de sluiting voor dat je alles, wat aan bod is geweest, nog eens kort op een rijtje zet.

Bedank de scouts voor hun aanwezigheid en deelname.

Reik eventueel het herinneringsinsigne uit.

## **Bijlage 1**

### **Materiaal voorkennispel**

Op de volgende pagina's volgen de stafinstructiebladen voor de verschillende spelideeën.  
Kopieer de bladen voor de stafleden en laat ze ruim van te voren doornemen.

## ***Stafinstructie: Maak een kompas en vind de schat***

### **Nodig**

Van het volgende evenveel als het aantal deelnemers aan deze opdracht:

- ?? Papier
- ?? Mok
- ?? Naald of speld (beter iets meer reserve i.v.m. kwijtraken)
- ?? Pen

De volgende materialen zijn verder nodig op de post:

- ?? Boter
- ?? Schaar
- ?? Sterke magneet
- ?? Verstopte schat
- ?? Kompasrichting van de locatie van de schat

### **Speluitleg**

Ergens op het terrein ligt een schat (of een boodschap etc). De deelnemers krijgen elk een speld, een mok met water, een pakje boter, pen en papier en een kompasrichting die de locatie van de schat aangeeft. Op de post zijn verder aanwezig: een magneet en een schaar. De deelnemers moeten nu met deze materialen een primitief kompas maken en vervolgens de schat opsporen.

Het maken van het kompas gaat als volgt:

- 1)Knip een gat ter grootte van de mok in het papier en teken een kompasroos om het gat
- 2)Haal de naald een paar keer over de magneet tot hij zo magnetisch is dat een andere naald eraan blijft kleven.
- 3)Vet de naald in met een beetje boter
- 4)Leg de naald voorzichtig op het water in de mok (dit water moet schoon zijn).
- 5)Let het papier met de kompasroos om de mok. Je kompas is klaar, schieten maar.

De naald blijft niet lang magnetisch. Het schieten moet dus snel gebeuren. Als het niet lukt in één keer, maak de naald dan schoon en magnetiseer hem opnieuw. Vet hem weer in en leg hem op het water. Klaar voor de volgende poging.

## **Stafinstructie: Seinen**

### **Nodig**

Van het volgende evenveel als het aantal deelnemers aan deze opdracht:

- ?? Speakertje
- ?? Batterij (plat)
- ?? Rolletje plakband
- ?? Twee meter elektriciteitsdraad (één ader)
- ?? Wasknijper
- ?? Twee blanke punaises (eventueel de deelnemers het plastic laten verwijderen)
- ?? Morse-sigitaal (of woord en seinkaart)

Verder is nodig op de post:

- ?? Gereedschap om draad te knippen en te strippen

### **Speluitleg**

Elke deelnemer krijgt een wasknijper, wat elektriciteitsdraad, een speakertje, twee blanke punaises, een platte batterij en plakband. De deelnemers moeten nu in een cirkel met een straal van 10 meter gaan zitten . De staf zit midden in de cirkel. Er moet zo snel mogelijk een morse-sein apparaat worden gemaakt. Zodra dat klaar is, moet een bepaald afgesproken signaal met het apparaat worden gegeven ("klaar" in morse bijvoorbeeld).

Het speakertje is te koop bij o.a. de Halfords als een speaker om te waarschuwen dat je autolichten nog aan staan.

Het afgesproken signaal kan op de post worden uitgereikt samen met de materialen, maar je kunt ook besluiten dat dat door de ploegleden die de instructie hebben gekregen moet worden doorgegeven.

Het ontwerp van het seinapparaat spreekt eigenlijk voor zich. Een stroomkring met de batterij en de speaker, die onderbroken wordt door een schakelaar.

De schakelaar wordt gevormd door de knijper. Met behulp van de twee blanke punaises kan de stroomdraad aan de knijper bevestigd worden. Als je nu in de knijper knijpt, komen de punaises tegen elkaar en is de stroomkring gesloten.

## **Stafinstructie: Maak zeep uit as**

### **Nodig**

Per deelnemer aan deze opdracht is nodig:

- ?? Flink veel as
- ?? Pannetje met deksel
- ?? Brandertje
- ?? Houten pollepel
- ?? Pannelappen o.i.d. (handschoenen).

Verder is op de post nodig:

- ?? Gesmolten reuzel
- ?? Eventueel parfum

### **Speluitleg**

De deelnemers verzamelen zich rond een kampvuurkuil met as van een kampvuur. Ze krijgen een zeef, een pannetje en een gastoestel. Op de post is reuzel aanwezig (vraag een slager hiernaar; elk dierlijk vet is goed; plantaardig vet werkt niet). Zeef de as, zodat er alleen een grijze massa overblijft. Kook dit in ruim water en giet voorzichtig af, tot er een waterige grijze massa overblijft. Kook dit mengsel door. De staf heeft inmiddels de reuzel verhit zodat het vloeibaar is. Als het grijze mengsel redelijk ingedikt is, mag de reuzel worden toegevoegd. Voeg niet teveel toe (ongeveer de helft van de massa aan as). Roer goed tijdens het bijgieten van de reuzel. Voeg vervolgens nog wat keukenzout toe en giet na goed roeren dit mengsel in een vorm. Het resultaat na afkoelen is zeep. Eventueel kan vlak voor het uitgieten nog after-shave of parfum worden toegevoegd voor een geurige zeep. Toevoegen van after-shave of parfum is echter niet getest.

Als je wilt dat dit snel gaat, moet je per deelnemer niet teveel laten maken.

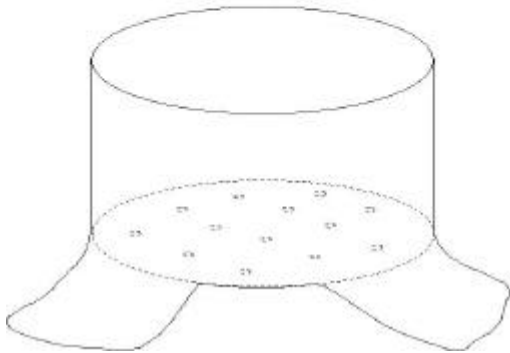
Experimenteer van tevoren om te zien hoeveel as nodig is een redelijk stuk zeep. Een andere mogelijkheid is om de as zelf van tevoren te zeven en elke deelnemer een zakje as te geven. Dat haalt wel de spanning van het zelf uit het kampvuur vissen van je zeep eraf.

## Stafinstructie: Maak een blikbrandertje

### Hoe werkt het blikbrandertje?

Het blikbrandertje bestaat uit twee blikken boven elkaar, die allebei een aparte functie hebben. Het onderste blik (figuur 1) zorgt ervoor dat het hout

gedeeltelijk verbrandt. Hiervoor mogen er niet teveel gaten in de bodem van het blik zitten.



Figuur 0 Onderkant van het brandertje

Het resultaat van deze halve verbranding zijn de stinkende walmen die we allemaal wel kennen van een slecht brandend vuurtje. Deze stinkende walmen (blauw, wit of bruin) zijn uiterst brandbaar!

Daarvan maakt het bovenste blik (figuur 2) gebruik. Het bovenste blik is uitgevoerd als een soort gasbrander, om de walmen uit het onderste blik te kunnen verbranden.

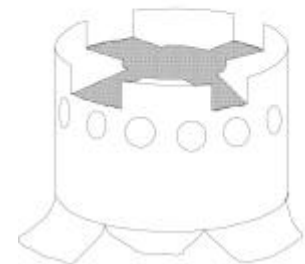
In feite zijn deze walmen overigens oliewalmen. Houd maar eens een spiegelkje in de rook. Er komt dan een bruine, stroperige olie-aanslag op.

De bedoeling is dat die gas- of olievlam net onder de pan zit, zodat zoveel mogelijk warmte van de vlam naar de pan gaat.

Het bovenste blik bestaat uit: een constructie waarmee je hem redelijk stabiel op het onderste blik kunt zetten, een groot aantal gaten om veel lucht bij de vlam te laten, een plaatje dat dient om de vlam te stabiliseren en een constructie om de pan op de brander te kunnen zetten zonder de schoorsteen helemaal af te sluiten. Vergelijk de constructie maar eens met een normale gaspit.

De uitvoering van het bovenste blik is cruciaal voor het krijgen van een mooie, schone (niet gele) vlam. Helaas is het met een conservenblik heel moeilijk om dat goed te krijgen. Het resultaat bij onze brander is dan ook meestal een gele vlam, met als gevolg een zwart aangeslagen pan (groene zeep!).

De bedoeling is dat die gas- of olievlam net



Figuur 2 Bovenkant van het brandertje

### Wat heb ik nodig om het brandertje te maken?

Voor een blikbrander heb je de volgende spullen nodig:  
2 conservenblikken

1 huishoudschaar

1 blikopener

1 spijker

1 hamer

1 blokje hout

1 rond stuk hout dat in het blik past

1 paar handschoenen

De handschoenen zijn niet absoluut nodig. De gereedschappen kun je natuurlijk met meerdere mensen delen.

## Hoe maak ik het brandertje?

### *Onderste blik*

Haal de bodem uit het blik, met de blikopener. In de bodem kun je met de spijker en de hamer (op het blokje hout) wat gaten slaan. Maak liever te weinig gaten dan teveel! Hoe meer dit blik straks walmt en rookt, hoe beter. Knip het blik in de lengte-richting ongeveer 5 cm in vanaf de onderkant. Maak 6 knippen. Van de “lipjes” die zo ontstaan vouw je de helft schuin naar buiten (dat worden de poten) en de andere helft helemaal naar binnen. Hierop komt het deksel met gaten te liggen. Klaar.

### *Bovenste blik*

Haal de bodem uit het blik en knip beide kanten van het blik op dezelfde manier in als het onderste blik. Maak onder weer 6 lipjes en boven 4 of 6 lipjes. Let erop dat je lipjes boven redelijk netjes gelijk moeten zijn. Knip de bodem in stervorm zoals op de tekening te zien is. Knip de helft van de lipjes boven af op de helft van hun lengte (om en om, één wel knippen, één niet). Vouw de geknipte lipjes naar binnen. Hierop komt het stervormige deksel te liggen. Maak nu eerst veel gaten in de wanden van het blik, m.b.v. de hamer, de spijker en het ronde houtje. De gaten moeten zo dicht mogelijk bij de bovenkant van de brander. Vouw tenslotte de onderste lipjes om en om schuin naar buiten en schuin naar binnen. Deze constructie zorgt ervoor dat je het bovenste blik snel en stevig op het onderste kan zetten.

## Hoe gebruik ik de blikbrander?

Vul het onderste blik zoveel mogelijk met kleine stukjes hout (1 tot 2 cm). Leg hier wat rondel op en steek het aan. Wacht tot dit flink brandt. Als het onderste blik goed warm is, vul het dan nog een keer bij met kleine stukjes droog hout. Het blik gaat nu walmen en roken.

Plaats nu het bovenste blik op het onderste blik en wacht. Als het goed is gaat de vlam vanzelf aan. Als dat niet gebeurt, moet een lucifer voldoende zijn om de brander aan te steken. Koken maar.

Deze brander is vrij klein. Je kunt er net voor twee personen een kop thee op maken. Een hogere brander kan meer hout bevatten en doet het dus langer. Daarop kun je meer koken.

## ***Stafinstructie: Maak een citroenlamp***

### **Nodig**

Per deelnemer aan deze opdracht is nodig:

- ?? Stripjes koper, zink, ijzer en aluminium
- ?? Een citroen of appel
- ?? Twee stukjes elektriciteitsdraad
- ?? Fitting
- ?? Fietslampje

### **Speluitleg**

De deelnemers krijgen vier metalen stripjes van verschillende metalen: koper, zink, ijzer en aluminium. Verder krijgen ze een stukje koperdraad, een fietslamp met fitting en een citroen. Met deze ingrediënten kunnen ze een brandende lamp maken. Ze moeten uitvinden welke combinatie van metalen stripjes het beste resultaat geeft.



## Bijlage 2

### *Materiaal Motivatiespel*

#### *PL kaartjes*

<p>Je bent met je ploeg op hike. Na ongeveer een uur lopen gooit één van je ploegleden zijn rugzak neer en weigert verder te lopen. Hij moet mee naar de volgende post die nog zeker een uur lopen is.</p>	<p>Op kamp heeft Piet nog niets gedaan in jouw patrouille. Zelfs water halen is teveel moeite voor hem. Na twee dagen beginnen je ploegleden te klagen. Hij moet vanavond de afwas doen</p>
<p>Marieke is altijd heel stil. Je kunt niet goed hoogte van haar krijgen. Eigenlijk maak je je zorgen of ze het wel naar haar zin heeft. Probeer eens uit te vinden wat zij nu eigenlijk leuk vindt bij Scouting</p>	<p>De eerste opkomst na het kamp moeten de spullen opgeruimd worden. Karel is niet mee geweest op kamp en vindt het niet eerlijk dat hij nu ook hard moet werken. Probeer hem toch erbij te betrekken</p>
<p>Één van je ploegleden heeft besloten dat kaart en kompas te moeilijk is voor hem. Maar vandaag staan toch kompastechnieken op het programma. Hoe betrek je ook dat ploeglid bij het programma?</p>	<p>Tijdens de hike loopt Janneke al de hele tijd Jos te treiteren. Jos is nogal opvliegerig en loopt op een gegeven moment boos weg. Janneke vindt dat maar stom. Probeer Janneke haar excuses aan Jos te laten maken</p>
<p>Één van je ploegleden zit al zeker drie jaar bij de scouts. Eigenlijk heeft hij alles al wel eens gedaan. Hij verveelt zich tijdens de pionieropkomst. Jij moet voorkomen dat hij tijdens de opkomst gaat klieren.</p>	<p>Tijdens de LSW begint wil plotseling één van je ploegleden naar huis. Jij hebt tot nu toe niets bijzonders gemerkt, maar hij wil nu ineens zijn ouders bellen en opgehaald worden. Probeer uit te vinden wat er is.</p>

## ***Ploeglid kaartjes***

<p>Jij vindt je ploeg niet leuk. Eigenlijk zat je liever in een andere ploeg, maar dat mag niet van je leiding. Jouw pl vindt je nog wel OK.</p>	<p>Jouw pl legt de dingen nooit goed uit. Daardoor kun je ook nooit goed meedoen. Je durft alleen niet rechtstreeks tegen je pl te vertellen wat je van hem vindt.</p>
<p>Je hebt het best naar je zin in de ploeg. Je hebt nu alleen geen zin om te praten. Eigenlijk wil je zo snel mogelijk van het gezeur af zijn.</p>	<p>De andere ploegleden worden altijd voorgetrokken en als je er dan wat van zegt, krijg je de wind van voren. Je kunt dus beter maar niets meer zeggen.</p>
<p>Op je vorige groep was alles veel leuker. Eigenlijk hebben ze hier niet goed begrepen wat scouting is. Maar als je dat zegt wordt je uitgelachen.....</p>	<p>Volgens je vader is je pl een halve crimineel. Jij vindt hem wel aardig, maar je vader wil je eigenlijk liever in een andere ploeg hebben. Natuurlijk zeg je dat liever niet tegen de anderen</p>
<p>Je snapt het programma niet en je vindt dat je pl het allemaal ook niet goed kan uitleggen. Het liefst ging je gewoon ergens in het bos spelen.</p>	<p>Volgens de dokter kun je er niets aan doen dat je zo af en toe zo bent. Het komt door verkeerd eten of doordat je je medicijnen niet genomen hebt. Wat zeuren ze nou eigenlijk?</p>
<p>Eigenlijk had jij de pl moeten zijn. Je kunt nog steeds niet geloven dat die eikel pl is geworden. Hij is echt een enorme prutser en naar jouw luisteren is er ook al niet bij</p>	<p>Je hebt in je bed geplast, maar dat mag natuurlijk niemand weten. Daardoor heb je ook de hele nacht niet geslapen en je bent nu behoorlijk chagrijnig</p>

## Bijlage 3

### De Scoutingkennistest

Deze eenvoudige test geeft een oppervlakkig beeld van je Scoutingkennis. Op basis van deze test kun je kijken waar je specialiteiten zitten en waar je zwakke punten zitten.

Wanneer je ploeg alle resultaten van alle ploegleden naast elkaar legt kun je zien dat je als ploeg in z'n geheel een aantal sterke en een aantal zwakke punten hebt. Of misschien scoor je als ploeg overal wel evenveel of even weinig. Het is goed om als ploeg te weten waar je sterke en je zwakke punten zitten. Je weet waar je in de voorbereiding voor de volgende RSW (Regionale Scouting Wedstrijden) of LSW (Landelijke Scouting Wedstrijden) aandacht aan moet besteden, maar ook waar je een joker op kunt inzetten.

Geef elke bewering punten. Geef:

- 2 punten wanneer de bewering helemaal op jou of jouw ploeg van toepassing is.
- 1 punt wanneer je wel wat weet over de techniek of activiteit die in de bewering voorkomt, maar er nog niet veel mee bezig bent geweest of het nog niet onder de knie hebt.
- 0 punten wanneer je een beetje over het onderwerp weet en er nog bijna nooit wat mee gedaan hebt

No.	Bewering	Punt
1-A	Ik ben goed in het bouwen van pionierobjecten	
1-B	Over de werking van het kompas hoef ik niet veel meer te leren	
1-C	Ik weet veel over het stoken van verschillende vuren.	
2-A	Ik ken veel knopen en hun toepassingen.	
1-D	Een tent opzetten is een makkie voor mij.	
1-E	Mijn ploegleden zijn veilig bij mij want ik ben een ster in EHBO.	
3-A	Ik beheers veel sierknopen en kan touw splitsen.	
1-F	Ik ben erg creatief, ik knutsel veel met verf, klei, hout of andere materialen.	
1-G	Ik sport veel op Scouting, we spelen veel verschillende spelen.	
2-B	Kaartlezen gaat me gemakkelijk af.	
1-H	Ik herken veel bomen, planten en dieren wanneer ik in een bos of park wandel	
2-C	Ik ben goed in het koken, ook wanneer ik op houtvuur kook.	
2-F	Ik kan wel aardig een kampvuur leiden en sfeer maken tijdens een bonte avond.	
2-E	Ik ken mijn eigen omgeving goed; ik kan onbekenden wat vertellen over bezienswaardigheden en ze de weg wijzen in mijn dorp/stad.	
3-B	Tijdens hikes ben ik degene die de tocht puzzels goed oplost.	
3-C	Hygiëne tijdens het koken vind ik belangrijk, ik let hier dan ook veel op.	
2-D	Het materiaal wat we gebruiken is bij mij in goede handen, over materiaalonderhoud weet ik veel.	

<b>2-G</b>	Ik onthoud veel, dat komt me met spelletjes goed van pas.	
<b>2-H</b>	Ik ken veel sluiptechnieken en kan daarmee goed in de nabijheid van wild komen.	
<b>3-E</b>	De wet en belofte zijn voor mij niet zomaar een verzameling woorden, ik probeer bij de dingen die ik doe aan de wet en belofte te denken en er naar te handelen.	
<b>3-F</b>	Ik ken veel kampvuur- en wandelliedjes, daarom zingen we veel in mijn ploeg.	
<b>3-D</b>	Tijdens het kamp hou ik de ploegtent en de ploegkeuken goed schoon en opgeruimd.	
<b>3-G</b>	Ik kan goed een spel leiden en ken dan ook veel spelregels.	
<b>3-H</b>	Ik weet veel over de zorg voor de natuur, bijv. nestkastjes bouwen, een bos opruimen milieuvriendelijk kamperen.	
<b>4-A</b>	Ik kan wat vertellen over het onderhoud en de fabricage van touwen en katrollen.	
<b>4-B</b>	Recognografische-, panorama-, horizon- en routeschetsen kennen geen geheimen voor mij.	
<b>4-C</b>	Ik weet veel over de werking en veiligheidseisen van het kooktoestel dat mijn ploeg gebruikt.	
<b>4-D</b>	Het verantwoord opslaan en inkopen van levensmiddelen tijdens een kamp is een karwei waar ik m'n handen niet voor omdraai.	
<b>4-F</b>	Toneelstuk is geliefd bij ons in de ploeg, we besteden er vaak en veel aandacht aan.	
<b>4-G</b>	Tijdens kampen spelen we vaak verschillende nachtspeel.	
<b>4-H</b>	Je weet in je woonomgeving een aantal plaatsen aan te wijzen waar "bijzondere" of "zeldzame" natuur te bewonderen is en kan daar wat over vertellen.	
<b>4-E</b>	We organiseren wel eens activiteiten voor ouderen, vluchtelingen, gehandicapten of andere bevolkingsgroepen die wel een steuntje in de rug kunnen hebben.	
<b>5-F</b>	Handwerken is iets waar je, je aardig mee kunt redden. Zo naai je zelf de insignes op je uniform en kampvuurdeken.	
<b>5-H</b>	Tijdens kampen maken jullie wel eens natuurtochten.	
<b>5-A</b>	Werken met katrollen en spanners gaat me goed af.	
<b>5-D</b>	Ik weet waar ik rekening mee moet houden wanneer ik een tent opzet.	
<b>5-B</b>	Van oriënteren met sterren of natuursporen weet ik genoeg om een tocht te kunnen lopen met deze wijze van oriënteren.	
<b>5-E</b>	Met koninginnedag, bevrijdingsdag en/of dodenherdenking helpen we met het hijsen van de vlaggen en het dragen van kransen.	
<b>5-G</b>	We hebben met onze ploeg een kist waarin we spelmateriaal bewaren.	
<b>5-C</b>	Wanneer ik kook hou ik rekening met de "schijf van vijf".	
<b>6-F</b>	We doen in de ploeg wel eens wat met druktechnieken zoals linoleumsnede en zeefdruk.	
<b>6-E</b>	In het vendel hebben we het wel eens gehad over hoe Scouting in andere landen gespeeld wordt	

<b>6-C</b>	Een vuurtafel bouwen is voor mij gesneden koek.	
<b>6-D</b>	De kampkeuken die we bouwen op zomerkamp is degelijk en praktisch.	
<b>6-A</b>	Bij de bouw van pionierobjecten houden we rekening met de veiligheid en met de natuur.	
<b>6-B</b>	Ik ken de vier kompasshandgrepen.	
<b>6-G</b>	De vijfkamp is bij onze groep geen onbekend fenomeen.	
<b>6-H</b>	Tijdens Scouting houden we rekening met de natuur en ons milieu.	
<b>7-H</b>	We hebben het binnen de ploeg wel eens gehad over internationale milieuproblemen.	
<b>7-A</b>	Het bouwen en het bedwingen van een trappersbaan kunnen we goed in de ploeg.	
<b>7-B</b>	Het schatten en meten van afstanden gaat je makkelijk af, je kent de methodes.	
<b>7-E</b>	We praten in de ploeg wel eens over actuele zaken zoals zinloos geweld, racisme of pesten. Ook denken we over hoe we zulke dingen kunnen voorkomen.	
<b>7-F</b>	We gaan wel eens op excursie naar een tentoonstelling of museum.	
<b>7-G</b>	In de ploeg verzinnen we zelf ook wel eens een nieuw spel.	
<b>7-C</b>	Ik weet welke houtsoorten geschikt zijn voor het aanleggen van een vuur.	
<b>7-D</b>	Ik weet waar ik rekening mee moet houden bij het aanleggen van sanitaire voorzieningen op een zomerkamp, zoals een HUDO.	

Achter het nummer van elke bewering staat een letter, tel de punten per letter bij elkaar en vul dit in onder het kopje "totaal". Het hoogste totaal geef je onder het kopje "rangorde" een 1, het een na hoogste een 2 enzovoorts.

	1	2	3	4	5	6	7	totaal	rangorde
<b>A:Hout en Touw</b>									
<b>B:Kaart en Kompas</b>									
<b>C:Koken en Stoken</b>									
<b>D:Kamp en Bivak</b>									
<b>E:Wet/Belofte/Samenleving</b>									
<b>F:Expressie</b>									
<b>G:Sport en Spel</b>									
<b>H:Natuur en Milieu</b>									

- Wanneer je 11-14 punten scoort bij een kennisgebied ben je een held; je hebt waarschijnlijk specialistische kennis op dit gebied en er kan je weinig meer geleerd worden. Maar je kunt je kennis wel gebruiken om anderen wat te leren!
- Wanneer je onder de 7 punten zit in een kennisgebied, heb je een zwakke plek in je Scoutingkennis. Je kunt je richten op het ontwikkelen van je kennis omtrent dit vlak. Vraag een leider of iemand van buitenaf om je erbij te helpen.
- Tussen de 7 en 10 punten heb je een degelijke kennis van een onderwerp. Je zou je kunnen specialiseren in een facet van het onderwerp, iets wat je interesse heeft en wat ook anderen binnen je ploeg kan bekoren.

Vul je 2 sterkste punten en je twee zwakste punten in.

<b>Sterk</b>	<b>Zwak</b>

## Bijlage 4

### Stellingenspel

De Scouts zitten in een cirkel. In het midden van de cirkel liggen drie stapeltjes met kaarten waarop vragen, stellingen en probleemsituaties geschreven zijn. Deze drie stapeltje vertegenwoordigen drie categorieën die belangrijke elementen van het ploegleven omvatten. (NB Niet alle belangrijke elementen) Om de beurt pakken de Scouts een kaartje en lezen de stelling op. Eerst geven ze hun eigen mening of oplossing voor de stelling of het probleem en daarna mag de rest reageren. Het cursusstaf lid functioneert als gespreksleider. De conclusie van iedere stelling/vraag/situatie wordt op een flap weergegeven. Met alle conclusies kan aan het einde een goed gemotiveerd antwoord worden gegeven op de vraag die in de categorie besloten is.

De stellingen kunnen naar eigen inzicht aangepast of aangevuld worden door de cursusstaf.

#### **Categorie: Wie draagt de verantwoordelijkheden in de ploeg?**

- De PL is de baas van de ploeg en de andere ploegleden moeten dus naar hem/haar luisteren.
- Wanneer er iemand vaak gepest wordt, moet de leiding ingrijpen, niet de ploegleden.
- Bij jouw in de ploeg heeft iedereen z'n eigen rol. Het zijn altijd dezelfde die de kampkeuken pionieren en altijd dezelfde die koken.
- Hoe verdeel je de taken in je ploeg? (bijvoorbeeld tijdens de kampopbouw).
- De APL draagt alleen verantwoordelijkheid wanneer de PL afwezig is.

#### **Categorie: Hoe zorg je ervoor dat iedereen het naar z'n zin heeft?**

- De meerderheid beslist.
- Soms is het goed om de ploeg te verdelen in meerdere groepen zodat iedereen de activiteiten kan doen waar hij zin in heeft.
- Een ploeglid is erg stil tijdens het zomerkamp, terwijl hij normaal erg vrolijk is. Je doet niets, hij moet zelf maar aangeven als er wat aan de hand is.
- Hoe kun je ervoor zorgen dat iedereen aan bod komt tijdens een ploegraad (vergadering met de ploeg)?
- Wat kun je doen om de teamgeest hoog te houden?
- Jullie houden direct op met kenen als 1 ploeglid erg moe is en wil gaan slapen.

#### **Categorie: Wat doe je met "lastige" kinderen in je ploeg?**

- Kinderen die het hele kamp last van heimwee hebben, kunnen voortaan maar beter thuisblijven.
- Tijdens de opkomsten trekken twee ploegleden de hele tijd met elkaar op. Het lijkt wel een ploegje binnen je ploeg. Doe je wat om dit te veranderen of niet?
- Elke keer wanneer jouw ploeg corvee heeft gaat altijd dezelfde eerder weg omdat hij/zij naar "dansles" moet, de andere ploegleden vinden dit niet leuk, nu zitten zij met de

- rommel opgescheept. Wat doe je hieraan?
- Kinderen die vaak gepest worden hebben dat aan henzelf te danken, ze vragen er zelf om.
  - In je ploeg zit een meisje dat altijd het hoogste woord heeft, het is erg irritant want anderen komen zo niet aan bod. Doe je wat?



## **Bijlage 5**

### **Programma -ideeën**

1. Pionier met je ploeg een draaimolen
2. Kook een primitieve maaltijd op een vuurtafel
3. Zet een hike uit voor een andere ploeg
4. Organiseer een middagexcursie met een boswachter
5. Maak een spellencircuit voor het vendel
6. Maak met je ploeg een knopenbord
7. Organiseer een geldinzamelactie voor een goed doel
8. Organiseer een verkenneravijfkamp voor het vendel
9. Maak papier-maché koppen van jungleboek dieren
10. Organiseer een EHBO-oefening
11. Organiseer een knutselmiddag voor de kabouterkring

## Bijlage 6: Een programmeerschema

Schema 1: Voor de hele middag (zie ook handboek Scouts pagina 219 en 220)

<b>Programma vendel/ploeg:</b> <b>Datum:</b>		<b>Vorbereiding door:</b>	
<b>Tijd</b>	<b>Activiteit</b>	<b>Materialen/Kosten</b>	<b>Wie</b>
<b>Evaluatie:</b>			



**Evaluatie**

## Bijlage 7

# Materiaal beleidsspel

### *Speluitleg*

Dit spel bestaat uit vier fasen. Het wordt gespeeld in de ploeg, rond een bord dat de fasen van het spel aangeeft.

#### Fase 1

De centrale vraag in deze fase is: wat houdt de scouts bezig. Op tafel liggen kaartjes met allerlei zaken die de scouts belangrijk zouden kunnen vinden. Bijvoorbeeld: vriendjes/vriendinnetjes, politiek, computerspelletjes, school etc. In totaal zijn er twaalf verschillende kaartjes. Elk kaartje is in vijfvoud aanwezig (er zijn dus 60 kaartjes). Iedereen moet nu voor zichzelf de drie kaartjes kiezen, die volgens hem het best bij de scouts van zijn vendel passen. Na ongeveer vijf minuten kijkt de ploegbegeleider welke kaartjes gepakt zijn. Hij laat iedereen uitleggen waarmee hij juist voor deze kaartjes gekozen heeft.

Daarna wordt een ranglijst gemaakt. De drie kaartjes die het meest voorkomen worden bewaard en op het vak op het spelbord gelegd dat hoort bij fase 1.

#### Fase 2

Opnieuw liggen er zestig kaartjes (12 verschillende en 5 per "soort") op tafel. De centrale vraag is nu: "Wat is scouting?". Op de kaartjes staat bijvoorbeeld: kamperen of samenwerking, wet en belofte, uniform enz.

Iedereen mag nu vier kaartjes kiezen. De rest verloopt net als in de vorige fase.

#### Fase 3

Op het spelbord liggen nu 3 kaartjes uit fase 1 en vier kaartjes uit fase 2. De centrale vraag is nu: "waarom komen de scouts naar scouting?". Iedereen probeert nu de kaartjes uit fase 1 te combineren met de kaartjes uit fase 2. Bijvoorbeeld: fase 1 gaf aan dat vrienden en vriendinnen belangrijk zijn. Fase 2 gaf aan dat scouting ook samenwerken is. Dat hoort bij elkaar. Voor elke combinatie van kaartjes wordt bedacht wat dat voor het vendel betekent.

Bijvoorbeeld:

fase 1: sport

fase 2: kamperen

Dus misschien moeten we meer weekendkampen organiseren.

Alle "beleids punten" uit deze fase worden genoteerd op kaartjes en op het bord gelegd.

#### Fase 4

Op tafel liggen 50 muntjes. Iedereen krijgt daar 10 muntjes van. Deze muntjes moeten over de beleids punten van de vorige fase verdeeld worden.

### ***Kaartjes voor fase 1***

Kaartjes kopiëren op blauw papier. Even vaak kopiëren als er ploegleden zijn.

Vrienden/vriendinnen	Relaties
Toekomst, beroepskeuze	Familie
Natuur en milieu	Idolen
Wie ben ik?	Wat kan ik?
Sport	Computerspelen
Uitgaan	Zelfstandig worden

## ***Kaartjes voor fase 2***

Kaartjes kopiëren op rood papier. Even vaak kopiëren als er ploegleden zijn.

Uniform	Samenwerking
Zelf dingen ondernemen	Lekker buiten zijn
Ruimte en verantwoordelijkheid krijgen en nemen	Pionieren
Spelletjes	Wet en belofte
Gezellig	Je eigen grenzen verkennen
Zeilen	Leren

### **Fase 3**

Maak een ruime voorraad van deze kaartjes op wit papier (het liefst karton). Hierop kun je tijdens het spel de acties die verzonnen worden aan de hand van de vorige fases.

Noteer op de kaartjes: de tekst van het kaartje uit fase 1, de tekst van het kaartje uit fase 2 en de actie die je verzonnen hebt. Eventueel kun je alle deelnemers zelf een set kaartjes laten bijhouden die ze mee kunnen nemen naar huis.




#### ***Fase 4***

Maak muntjes (b.v. fiches) en leg deze op de kaartjes uit de vorig fase. Iedereen mag 10 muntjes neerleggen. Als iedereen klaar is kun je de muntjes per kaartje tellen. Noteer het aantal op het kaartje.

Sorteer nu de kaartjes. Leg het kaartje met het grootste aantal muntjes boven enz.

Je kunt nu nog een tijdje praten over hoe je de punten op de eerste drie kaartjes wilt gaan uitvoeren.

## ***Spelbord***

Afdrukken op A3-formaat of groter.