

# **Het maken van een draaiboek voor een (zomer)kamp**

Tekst: Johan van der Wielen (1999) met aanvullingen van Roland Masselink. Bron: SPS, bewerkt voor Scoutingdump.nl

## Inleiding

Dit is een uitgebreide handleiding over hoe een kampprogramma voor de KWEstaf leeftijd gemaakt kan worden. Met nadruk wil ik erbij zeggen dat dit natuurlijk niet de enige manier is maar wel een gebruikelijke en beproefde. Een aantal jaren ervaring hebben mij ook het nut en het gemak van deze indeling in laten zien. Als je een keer hiermee gewerkt hebt kun je voor jezelf veranderingen aanbrengen en het optimaliseren voor je eigen stafteam, dit is per team verschillend.

Veel succes, Johan

## Indeling Draaiboek kampprogramma

Deze manier van een programma in elkaar zetten maakt gebruik van een aantal schema's waarvan het draaiboek er één is. Deze is gemaakt volgens het OMA-principe (Ochtend, Middag, Avond) wat een zeer gemakkelijk en bruikbaar systeem is.

Schematisch volgen nu de verschillende onderdelen die gehele kampprogramma moet bevatten. Ook de volgorde die hier is aangehouden is aan te bevelen:

- **Titelblad en Inhoudsopgave.** Beide lijken erg vanzelfsprekend maar het hebben van een paginanummering is erg belangrijk (bij het opzoeken, etc.).
- **Het verhaal.** Dit is het themaverhaal in verhaalvorm. Dus wel met de karakters die in het verhaal voorkomen maar niet met rolverdelingen, dagindelingen en ook nog lang niet met programmaonderdelen of spelen. Gewoon kaal het verhaal. Zorg duidelijk voor een aantal zaken: een goede climax, een "goede" hoofdpersoon en een "slechterik" (die het liefst aan het eind weer goed wordt), veel spannende moment (bij voorkeur 's avonds), een moment om te bekijken of ze wel fit genoeg zijn (sportdag) en een duidelijke lijn (zeker niet te ingewikkeld). Bijvoorbeeld een speurtocht naar een belangrijk voorwerp is altijd erg handig.
- **Algemene dagindeling.** Dit is de dagindeling die voor elke dag geldt. Denk hierbij aan hoe laat opstaan en hoe laat ontbijten, van wanneer tot wanneer is het ochtendprogramma, wanneer lunchen (met corvee?), tussen welke tijdstippen het middagprogramma, hoe laat begint het vrij spelen tussen het middagprogramma en het diner, hoe laat avondeten en corveeën, hoe laat start avondprogramma en wanneer stoppen (nog wat eten 's avonds?), hoe lang de tijd voor wassen en hoe laat slapen. Dit geldt voor iedere dag op het kamp. Wat erg belangrijk is en niet vergeten mag worden is het moment van de stafbespreking. Dit kan tijdens een middagpauze waarbij de kids een rustuurtje hebben, tijdens het vrij spelen 's middags (maar misschien moet er dan geholpen worden bij het koken) en/of als de kids op bed liggen.
- **Kampregels.** Hoewel de meeste erg voor de hand liggend zijn is het toch goed hier met het stafteam over te praten en dit op te schrijven. Denk hierbij aan wat de kids op het terrein wel en niet mogen, welke fluitsignalen er zijn en wat ze betekenen, etc. Bespreek ook de regels voor de staf (wat te doen bij een kind dat in z'n bed geplaat heeft, mag er gedronken worden op kamp, etc.).
- **Taken.** Zet schematisch neer wat de verschillende taken van zowel staf als kids tijdens het kamp zullen zijn. Omschrijf die taken en vermeld ook de verwachte tijdsduur. Denk hierbij aan de corveetaken (afwassen. HUDO legen, etc.)

- **Rolverdeling.** Welke rollen komen in het verhaal voor en wie gaat ze spelen. Denk hierbij ook aan wanneer de rollen voorkomen (meer rollen dan stafleden kan dus niet op één moment). Houd je aan een drietal gouden regels:
  - Neem niet teveel rollen (dubbelrollen spelen kan wel maar is niet aan te raden, vooral als sommigen het spelen van een rol moeilijk vinden!!!) De hoofdpersoon komt bijna in ELK themaprogramma voor, deze persoon kan dus geen dubbelrollen spelen. Verder is de slechterik is even belangrijk als de hoofdrol hoewel hij minder vaak voorkomt (hoe later hoe spannender!!).
  - Rollen die vaak voorkomen moet eenvoudige kleding hebben anders is de lol er heel snel vanaf.
  - Bedenk dat je, als je in een rol verschijnt, voor de kinderen niet meer de leiding bent maar die rol. Probeer de rol en de leiding dan ook echt gescheiden te houden en verkleedt je waar de kinderen je niet kunnen zien en leef je helemaal in je rol en reageer zoals de rol dat zou doen.
- **Globaal overzicht kamp.** Dit is wat anders dan de algemene dagindeling. In dit overzicht (van één A4) wordt van elke dag in een aantal kernwoorden het OMA programma vermeld. Elke dag is dus in drieën verdeeld (OMA) met voor elk deel de naam van het programma onderdeel (bijv. "speurtocht naar het eerste kruisje op de schatkaart"). Dit schema is erg handig om eventjes snel de lijn van het draaiboek te overzien.

## Het eigenlijke draaiboek

Dit moet erg uitgebreid. Er zijn twee mogelijkheden. De ene is dat de programmaonderdelen uitgewerkt in het draaiboek staan, de andere is dat in het draaiboek alleen de titels van de spelen zijn genoemd en dat de uitwerking als lossen bijlagen wordt meegeleverd. De eerste heeft als voordeel dat alles bij elkaar staat zoekwerk voorkomt, alleen wordt het draaiboek groot (veel blz. per dag). Ondanks dit nadeel verkies ik zelf toch, na ervaringen met beide, voor deze aanpak. Wat moet er in het uiteindelijke schema terug te vinden zijn en hoe moet het er uit zien:

### Dagindeling

Elke dag moet verdeeld zijn via het OMA schema. Het makkelijkst is om aan te houden: 2 blz. (tegenover elkaar) per dag en deze in drie kolommen te verdelen, 1 voor de tijden, 1 voor de programma onderdelen en het materiaal en 1 voor de betrokken personen.

In deze laatste kolom worden genoemd:

1. De perso(o)n(en) die het programmaonderdeel hebben uitgewerkt en het coördineren.
2. De perso(o)e(en) die verschillende onderdelen klaarzetten.
3. De perso(o)n(en) die tijdens het onderdeel in rol nodig zijn en welke rol.

In de middelste kolom komen de uitgewerkte programmaonderdelen. Hierin staan de details van het spel verweven met het thema. Zorg ervoor dat voor elk spel ook duidelijk beschreven staat wat het nut is temidden van het thema. Ook huishoudelijke zaken als eten, corvee, e.d. komen hierin voor. Zet na elke afgerond onderdeel een streep. Verder moet ook bij elk programmaonderdeel een materiaallijstje zijn toegevoegd opdat iedereen meteen kan zien wat er voor elk onderdeel nodig is en wat er klaargezet moet worden.

## Materiaallijst

Maak twee materiaallijsten: een lijst van groot materiaal wat het gehele kamp nodig is (tenten, zeilen, etc.) en een lijst met materiaal wat gebruikt gaat worden voor programmaonderdelen.

Zet de tweede lijst zó op dat het materiaal gerangschikt staat naar moment van gebruik (dus al het materiaal van een onderdeel bij elkaar en zet erbij welk moment dat is: bijv. zaterdagmiddag). Verder staat in de materiaallijsten de aantallen per soort en wie het gaat regelen/knutselen en wanneer dat gedaan wordt.

Veel materiaal zal nog gemaakt moeten worden. Organiseer daarom knutselavonden/middagen met je eigen stafteam waarop je alléén programmamateriaal voor kamp gaat maken (bijv. spelen, etc.) Denk er ook aan dat de lijst van groot materiaal misschien tijdig ingeleverd moet worden bij de materiaalmeester om het materiaal aan te vragen! Zorg dat deze dus op tijd klaar is.

## Actielijst

Dit is een lijst die per versie van het programma veranderd en misschien ook nog eens tussentijds rondgedeeld moet worden. Hierop staat wie wat gaat regelen (zowel op korte als lange termijn). Ook aanvragen voor materiaal, gesprekken met ouders, deadlines voor brieven, e.d. staan hierop.

## Kampterrein

Maak een schematische tekening met een indeling van het kampterrein. Op het moment dat je er een keer geweest bent en een indruk van het terrein hebt kun je deze gaan maken. Deel het terrein zo verstandig mogelijk in: bijv. door een stafferrein waar de kids niet mogen komen met daarop de keuken, materiaaltentje, slaaptent staf, e.d. Verder kunnen de tenten van de kids op het terrein gezet worden, niet te dicht bij de staf maar wel zo dat alle tenten in de gaten gehouden kunnen worden. Waar is de WC, etc.

Denk aan een routebeschrijving naar kampterrein: dit moet meegegeven worden aan de ouders die de heen en/of de terugweg rijden. Zorg ervoor dat je ze tijdig maakt en dat je er voldoende hebt voor alle ouders. De ouders die de terugweg rijden moeten ze al vóór het kamp hebben!

## Overzichten en lijsten

Maak lijsten van en over de kids, denk aan corvee lijsten, tentindelingen, welk kind heeft welke zwemdiploma, bijzonderheden, telefoonnummers van de ouders, enz (zie ook het invulformulier).

## Kampbrief

Buiten dit draaiboek moet er ook een kampbrief naar de ouders gaan met info over het kamp. Dit is een ontzettend belangrijk onderdeel en er moet ook een heleboel in. Deel de brief in drieën in: een inleidende brief namens de staf, de bagagelijst en het invulformulier.

- **De brief** (ca. 1 A4): hierin staat de inleiding naar de ouders. De info die je daarbij verwerkt is de exacte datum van het kamp, vertrek en aankomst punt en tijd van de Esta's, dat ze in correct uniform aan de start dienen te verschijnen, het kampgeld en de manier van overmaken, de namen van de meegaande (kamp)stafleden en kookstafleden en de mededeling dat het de bedoeling is dat iedereen meegaat. Verder ook de deadline van het invulformulier en een verwijzing naar de bagagelijst.
- **De bagagelijst** (ca. 1 A4):
  - Kleding: slaap-, warme-, ondergoed, regen-, sport-, goed schoeisel, zwem-, etc.
  - Eten: BMB (bord, mok en bestek), evt. lunchpakket voor de eerste dag.
  - Slaapspullen: matje, slaapzak, kussen, voorzieningen bedplassen, etc.
  - Wasspullen: zeep, tandenborstel, tandpasta, handdoek(en), theedoek (!), etc.
  - Overigen: zaklamp, uniform (!), laarzen, knuffelbeest, stevige waszak, stevige tassen voor de spullen, etc.
  - Zakgeld: hoeveel mag mee en wat gaan ze er op kamp mee doen (postzegels, souvenir, etc).
  - Wat mag niet mee: bijv. alle elektrische apparatuur buiten een zaklamp, geen zakmes, etc.
  - Waardevolle spullen: vertel dat de spullen meegaan op eigen risico.
  - Postadres: Het adres van het kampterrein, evt. met een noodtelefoonnummer (nr. van de beheerder, mobile nummer van één der stafleden, etc.)
- **Het invulformulier** (ca. 1 A4): dit is een lastig onderdeel om te maken daar geen enkele ouder/verzorger in staat is zo'n formulier behoorlijk in te vullen. Dit is geen gekschere, slechts een ervaringsfeit. Dit formulier moeten de ouders invullen en retourneren aan de staf vóór een bepaalde datum. Wat moet er in dit formulier ingevuld worden door de ouders:
  - Gaat het kind wel/niet mee op zomerkamp.
  - Heeft het kind zwemdiploma's en zo ja, welke.
  - Hoe is het kind verzekerd (ziektekosten): particulier / ziekenfonds. Verder moet het verzekeringsnummer opgegeven worden, dit in geval het kind met spoed naar een dokter of ziekenhuis moet.
  - Het verblijfsadres van de ouders tijdens het zomerkamp of anders een contactadres.
  - Of het kind medicijnen gebruikt. Zo ja, welke, wat is de frequentie van gebruik (aantal keren per dag) of wanneer moet het kind het hebben (bij benauwdheid, etc.), etc. Vermeld duidelijk dat de staf de medicijnen in bezit krijgt en houdt. Vraag daarom naar een duidelijk omschrijving opdat de staf precies wat te doen in welke situatie.
  - Of het kind bepaalde voedingsvoorschriften heeft (vegetariër, dieet, etc.). Zo ja, laat het dan duidelijk omschreven worden.
  - Of de ouders kunnen rijden naar het kampterrein. Zo ja, of ze de heen en / of de terugweg willen rijden.
  - Bijzonderheden van het kind die belangrijk (kunnen) zijn voor het zomerkamp.
  - Datum en handtekening ouders/verzorgers (erg belangrijk!!!).

- De deadline van het inleveren van dit formulier. Zet erbij dat te laat inleveren betekent dat het kind niet mee kan op kamp (dit moet je natuurlijk niet zo streng aanpakken maar het streng stellen kan geen kwaad).

Als je het formulier terugkrijgt en er staan zaken in gevuld bij "medicijngebruik", "voedselvoorschriften" en/of "bijzonderheden", treedt dan in persoonlijk contact met de ouders. Het is voor jezelf een goed middel het probleem precies te begrijpen en je geeft de ouders het gevoel dat er serieus mee gewerkt wordt.

## **Regenprogramma & noodgevallen**

Wat ga je doen als het opeens begint te regenen? Het is wel nuttig om daar van te voren over na te denken. Ook bij de spelletjes van deze pagina vind je een aparte categorie met spelletjes die je bij regen kunt doen.

Van te voren uitzoeken welke artsen, tandartsen en apotheken er in de buurt van je zomerkamp zijn, en nog belangrijker welke er dienst hebben als je op zomerkamp gaat!