

## Methodieken en werkvormen

Scoutingvaardigheden – insignes jeugdleden



Maker: Scouting Nederland , Programma op kamp - “Handleiding voor de trainer”

Datum van productie: SA1.0 – aangepast november 2023

KAMP EN SCOUTINGVAARDIGHEDEN Ik beheers voor tenminste 4 verschillende activiteitengebieden vaardigheden op tenminste het niveau van verdiepingsinsignes van de scouts. Ik weet dat voor scouts, explorers en roverscouts vaardigheden op het niveau van het verdiepingsinsigne “kampeertechnieken en pionieren” verplicht is.

Leeftijd: Algemeen

Duur: n.v.t.

Groepsgrootte: n.v.t.

Locatie: binnen/buiten

Korte inhoud:

Theorie die is opgenomen in de handleiding, geen werkvorm.

Voor kamp en scoutingvaardigheden dien je voor tenminste 4 verschillende activiteitengebieden vaardigheden op tenminste het niveau van verdiepingsinsigne van de scouts te beheersen. Dit kan je eventueel op kamp aan werken. Kijk op de website naar de inhoud van de verdiepingsinsignes.

Dit is geen officieel document van Scouting Nederland, maar is door Scouting Nederland geselecteerd omdat het een goed voorbeeld is van hoe je zelf met dit onderwerp aan de slag kunt gaan. Hierdoor kan het zijn dat sommige onderdelen van dit document niet geheel overeenkomen met wat Scouting Nederland normaal communiceert.

## **Bevers**

Bevers kennen geen insignes, voor hen zijn er de beverbadges. Het verschil tussen een badge en een insigne, is dat er geen eisen gesteld worden aan het behalen van een badge. De vaardigheden van de bevers zullen alleen al door de lichamelijke en geestelijke (samen de motorische) ontwikkeling tijdens deze levensfase erg verschillen. De invulling van wanneer een bever deze badge krijgt, wordt vrijgelaten aan de leiding. Uiteraard worden wel de activiteitengebieden bij het programma betrokken.

Inspiratie en voorbeelden staan in de activiteitenbank van Scouting Nederland.

Beverbadges zijn een leuke manier om bevers te belonen voor hun inzet bij Scouting met een 'plaatje op hun Scoutfit', net zoals de oudere scouts. Ze werken zo spelenderwijs aan hun ontwikkeling en ouders en leidinggevendenden zien wat de kinderen gedaan en geleerd hebben. Het is de bedoeling dat je als leidinggevende zelf activiteiten verzint of aanpast. Op die manier kun je het niveau aanpassen aan je eigen bevers.

De badges zijn zeshoekig en hebben elk een plaatje van een spelfiguur van Hotsjietonia. Ga je bijvoorbeeld met je kolonie spelen bij Bas Bos in het bos? Leren de bevers veel over de natuur en het milieu? Dan kun je ervoor kiezen jouw bevers te belonen met de badge waarop Bas Bos staat. Zo is er voor alle spelfiguren een badge, waarbij je kunt spelen in hun favoriete activiteitengebieden.

In plaats van met je kolonie drie of vier opkomsten bezig te gaan met een badge-thema, kun je er voor kiezen om een heel logeerweekend aan een badge besteden.

Door te werken met badges, kun je de spelfiguren uit Hotsjietonia een goede plek geven in je weekend en hebben de bevers een mooie en tastbare herinnering van wat ze tijdens een weekend beleefd hebben.

Meer informatie over het hoe en waarom van de beverbadges, is te lezen in het Beverkompas.

## **Welpen**

Bij de welpen werk je in het reguliere programma natuurlijk ook al met insignes, maar op een kamp heb je langer de tijd om ergens aan te werken. Een insigne past daar goed in.

Bijvoorbeeld het insigne 'Spoorzoeken', het insigne 'Koken', het insigne 'Zakmes' of het insigne 'Show' (voor de bonte avond).

Voor de waterwelpen is het ook een goed moment voor CWO-insignes of het insigne 'Varen', aangezien je de prestaties van de welp over een langere periode (meerdere dagen) kunt bekijken.

Daarnaast zijn er een enkele extra insignes voor de oudste welpen en het insigne 'Nachtje kamperen' is heel geschikt om tijdens het zomerkamp uit te voeren met een tent naast de blokhut, waar de andere welpen slapen. Je kunt dit leuk combineren met een stukje eigen programma voor de oudste welpen, dat ook iets langer kan duren.

### **Insignes op kamp - Scouts**

Een kamp is erg geschikt om bij scouts een aantal challenges uit te voeren. Dit geldt zowel voor de basisfase en de verdiepingsfase. Bij sommige challenges kan het jeugdlid een bijdrage leveren aan een al bestaand programmaonderdeel, bijvoorbeeld houthakken voor een kampvuur of koken op gas. Dit zijn taken die tijdens een kamp bijna vanzelf naar voren komen en dan kun je daar meteen een toetsmoment aan vastmaken. Andere onderdelen zijn geschikt om tijdens het programma te toetsen, zoals het lopen van een hike, een nachttocht op de sterren of een kampvuursketch. Voor de eisen in specialisatiefase is het iets minder gemakkelijk, maar een Vuurmeester of een Kampeerder kunnen tijdens het kamp heel goed laten zien wat ze kunnen. De troep heeft daar alleen maar voordeel van. Het initiatief hiervoor moet meer van het jeugdlid komen, omdat hij of zij individueel met het eigen insigne bezig is. Hier komt de jeugdparticipatie weer om de hoek kijken.