

SPEELVELDEN

GIDSEN EN SCOUTS LOPEN LANGS STRATEN EN PLEINEN, SPELEN EEN SPEL, SJORREN FRAAIE CONSTRUCTIES, TREKKEN ER OP UIT. ZO KRIJGT HET VERHAAL VAN SCOUTING VORM.

DE THEMA'S EN BASISPIJLERS KAN JE AANPAKKEN BINNEN HEEL UITEENLOPENDE SPEELVELDEN; SOORTEN ACTIVITEITEN DIE SCOUTS- EN GIDSENGROEPEN HELEMAAL SCOUTING MAKEN. VIJF ERVAN ZETTEN WE EXTRA IN DE VERF: KAMP, SPEL, TECHNIEK, TOCHT EN EXPRESSIE.

KAMPEREN

Op kamp beleef je meer dan ooit scouting pur sang. Je stapt uit je vertrouwde omgeving en zoekt het andere op: een eigen manier van wonen, een eigen tijdsbeleving, een eigen ritme en stemming. Op kamp gaan is mens en natuur verkennen met de neus in de wind. Die sterke ervaring kan je gebruiken om je scouts- en gidsenspel groener en rijker te maken.

Niet alleen op kamp zelf, ook voor het vertrek steken scouts en gidsen de koppen bij elkaar. Samen op zoek naar het kamphema, afspreken wie waar voor zorgt: jong en oud, groot en klein maakt op zijn manier mee scouting waar. Welpen dromen mee over sprookjesfiguren die ze willen tegenkomen op kamp, jins zoeken uit waar ze op kamp willen, wat dat kost en hoe ze er geraken.

Kapoenen zijn voor het eerst vijf dagen van huis, dus een dak boven hun hoofd en een goed ingericht lokaal zijn voor hen een must. Gidsen en verkenners slapen in tenten en koken hun eigen potje. Jins trekken dwars door de Pyreneeën of organiseren een werkkamp ten dienste van de gemeenschap ter plekke. Zo blijft op kamp gaan altijd nieuw en altijd spannend!

SPELEN

Spelen, dat is hollen, fantaseren, experimenteren en je energie de vrije loop laten. Door te spelen krijg je inzicht in



hoe het leven in elkaar steekt. Zo ontdekken scouts en gidsen hun medemens, de wereld, hun mogelijkheden en ook hun beperkingen. Spelen is pret. Spelen is leren.

Al spelend leer je jezelf uitdrukken, samenwerken, creatief naar oplossingen zoeken, overleggen en kiezen tussen goed en kwaad. Spel maakt mensen behendig, krachtig. Het leert hen winnen en verliezen. Spelen gaat zowel over met je laarzen aan in de plassen springen als stoeien in het gras of ingewikkelde constructies bouwen na raadselachtige opdrachten.

Het spel van een achtjarige verschilt van dat van een zeventienjarige maar we gaan er prat op dat spelen een levenshouding is die je niet verleert. Soorten spelen, inkleding, begeleiding, uitleg, spelregels, terrein en materiaal kan je aanpassen op maat van elke tak.

TECHNIEKEN

Scouts en gidsen leren zich stap voor stap wapenen met weetjes en vaardigheden. Die helpen hen om problemen op te lossen, hun plan te trekken en dromen te realiseren. Kaart en kompas, sjoeren, hout hakken en vuur maken zijn technieken die scouts en gidsen graag gebruiken om hun activiteiten mee op te bouwen. De kapoenen ontdekken op geurtocht niet alleen de schat, maar ook het leuke van zelf je



weg vinden. Gidsen en verkenner ontdekken naast kaart en kompas ook de GPS om de weg in de stad te vinden.

De technieken die je aanbiedt, evolueren mee met de mogelijkheden van het kind. Kapoenen leren telefoneren, jins surfen op internet. Kabouters leggen een platte knoop, jonggidsen sjoeren hun eigen eethoek.

Veiligheid is van levensbelang. Welpen met een bijl laten houthakken, is niet verantwoord. Jongverkenner hanteren vlotjes kaart en kompas, maar het is verstandig om een dropping te reserveren voor de gidsen en verkenner. Gaandeweg worden technieken aangeleerd, aangewend en uitgebouwd. Zo blijft het veilig en spannend.

Technieken hoeven niet op zich te staan. Geïntegreerd in een leuk spel of een uitdagend weekend zijn ze eens zo leuk. Ze bewijzen hun nut op kamp of op tocht, maar niet zelden ook buiten scouting. Heel wat architecten bedachten hun eerste constructie bij de scouts en gidsen. Menig kapitein zwom zijn eerste schoolslag bij zeescouting. Die brede waaier van technieken biedt voor elk talent wat wils.

TOCHT

Op tocht gaan is bij uitstek een beetje rondlopen, altijd iets op het spoor. Je ontdekt een coole bunker uit WOII of kijkt bewonderd toe hoe een Ardense boer aardappelen oogst. En je leert de natuur kennen, ervan te genieten en er respectvol mee om te gaan.

Tocht is ook ploegwerk: elkaars rugzak dragen en de ander over de beek helpen. Elke leeftijd vraagt zijn eigen parcours: kapoenen verkennen de omgeving rond het lokaal, gidsen en verkenner gaan op driedaagse.

Onderweg zijn is even belangrijk als de bestemming. Kwaliteit krijg je door variatie, een boeiend terrein, de gepaste uitrusting, een goede afstand, het juiste ritme. Gaandeweg worden al je zintuigen aangesproken: vuurtjes stoken voor een potje woudloperskeuken, op zoek naar kwakend leven in de sloot of zwerven door verkrotting. En zo word je op de meest onverwachte momenten stil, ontroerd of verwonderd door wat je tegenkomt.

EXPRESSIE

Zingen op tocht, action painting, een modeshow, met de gitaar aan het kampvuur, je eerste stapjes op het podium van het groepsfeest, scouts en gidsen leren vaardigheden en talenten ontdekken en er mee te experimenteren

Scouts en gidsen gaan als ridder op zoek naar de draak en vinden zichzelf. In de rol van de kwade bakker leert Ina met luide stem verkondigen waarom ze kwaad is. In een lied aan het kampvuur kan Wim helemaal zijn humor kwijt. Tijdens het improvisatietheater zegt Leen voor het eerst en met een rood hoofd 'ik vind jou leuk' tegen Danny. Later is zij degene die als eerste vertelt hoe ze zich voelt bij anderen.

Gevoelens en ideeën krijgen via expressie ruimte om naar boven te komen. Zingend, dansend en toneelspelend leren scouts en gidsen hun mening duidelijk maken aan een groep en opkomen voor hun eigen ideeën. En voor ze het beseffen zijn ze de ster van de avond.